**Romain WIRTZ**

Année 2012

IUT INFORMATIQUE BELFORT

Rapport technique

Développement d’une application vidéoludique à l’aide du module Pygame.





Tuteur : Christophe Guyeux

1. Introduction

Explication du sujet, les enjeux et ce qu’on peut en tirer, dans quel but devons-nous faire un tel projet, et ce qu’il va apporter suite à sa réalisation.

Apprendre à manier le module de développement de jeux vidéo Pygame et la programmation orientée objet en langage Python en utilisant PyDev. L’objectif est de développer un jeu d’arcade en deux dimensions digne de ce qui pouvait être présenté aux joueurs sur les bornes d’arcades d’il y a quelques décennies. Le thème adopté pour le jeu d’arcade est l’espace, où le joueur est aux commandes d’un vaisseau spatial, le but du jeu étant de parcourir la plus grande distance jamais réalisée par le joueur en évitant les obstacles et en éliminant les ennemis.

Manipulation de classes, importation de modules, développement d’interfaces graphique et de moteurs de jeu sont les principaux objectifs quant à la programmation brute du jeu.

Côté graphisme, réalisation graphique de tous les éléments du jeu, qu’ils soient interactifs ou non. Etude quant à une compatibilité logique et efficace d’une image qui aura été dessiné à l’aide d’un logiciel d’imagerie, et de son rôle puis de ses propriétés au sein du programme.

Implique une concordance entre les images et le thème principal du jeu de sorte à ce qu’il y ait une continuité dans le visuel global de l’application.

Implique une entente entre le développeur et le graphiste.

Le but de notre mission est de créer un jeu fonctionnel, sans bugs, avec le moins de failles et le plus de plaisir de jeu possibles.

1. Méthodologie

Comment nous allons développer l’application, comment nous avons organisé le développement et comment va-t-on évoluer tout au long du projet et du développement ?

1. Observations

Les résultats de nos développements, de nos actions, de notre façon de procéder et les effets, positifs ou négatifs, concluants ou pas, et expliquer pourquoi.

1. Analyse

Quels sont les points communs constatés et les différences par rapport aux autres projets du même genre ? Avons-nous fait de bons choix ? De mauvais choix ? Qu’avons-nous apporté de plus par rapport à d’autres projets de même nature où qu’avons-nous omis d’effectuer ?

1. Conclusion

Résumer et synthétiser ce que nous tirons de l’analyse technique de notre travail.

1. Références

Les sources qui nous ont permis de comparer notre travail à d’autres du même genre.

1. Annexes

Expliquer certains termes techniques en donnant une définition brève.