

TP3 - Interfaces et Delegates

Programmation et intégration en jeu vidéo (NWE.29)

420-JYB-BT

Programmation avancée de jeux 2D

Professeur: **Ghislain Thériault**

Courriel:

Local: **A-33**

Contexte de réalisation

Le professeur agit comme Chef programmeur. Vous devrez alors lui adresser directement les questions s'il le faut. Si vous voulez rejoindre le professeur en dehors des heures de cours, vous pouvez le faire par Omnivox. De son corps de métier, le Chef programmeur est obligé de vous aider, qu'importe la question ou la difficulté rencontrée.

Avant propos

Dans ce troisième travail, vous devrez ajouter divers objets interactifs dans votre map de jeu. Lors de l'activation, au moins l'un des objets interactifs doit lancer un événement (event) et provoquer l'activation de plusieurs autres objets. (Par exemple, un objet Interrupteur qui lorsqu'on l'active, fait s'allumer 3 ampoules ailleurs dans la map de jeu)

Le travail devra comprendre;

- Les éléments interactifs devront implémenter une interface donnée (IInteractiveObject).
- Vous devez placer les objets interactifs dans un tableau à 2 dimensions
 - Le personnage principal doit pouvoir « activer » l'objet interactif se trouvant sur la tuile en face de lui
- Au moins l'un des objets interactifs doit lancer un événement lors de son activation. L'événement doit provoquer l'activation de plusieurs autres objets.
- Structure du code
 - Regrouper les scripts par dossier
 - Utiliser plusieurs classes
 - N'utiliser qu'une seule classe par fichier
- Lisibilité du code
 - Utiliser des commentaires si le code n'est pas suffisamment clair
 - Éviter de laisser du code non utilisé dans le projet

Section Bonus

- 10% de points bonus seront accordés si une énigme intéressante est présentée dans le jeu à l'aide des objets interactifs.

Procédure de remise

Le tout devra être remis au plus tard Jeudi le 30 Novembre à minuit sans quoi il y aura des pénalités établies de 20% par jour de retard pour un maximum de 5 jours de retard.

Bon travail!

- Ghislain Thériault