



Rapport de Projet

Jeu d'infiltration

Programmation en C avancée

NGUYEN Hervé

RADONIAINA Gabriel

10 janvier 2023

L3 Informatique

Table de matières

Table de matières	2
Introduction	3
Déroulement du projet	3
Git	3
Remarques potentiellement utiles	4
Difficultés rencontrés	4
Comment compiler les programmes ?	4
Comment utiliser les programmes ?	5
Conclusion	5

Introduction

Ce projet se porte sur le développement d'un jeu de d'infiltration codé en C à l'aide de la bibliothèque libMLV.

Déroulement du projet

Nous avons d'abord commencé à programmer chaque grande parties explicitement énoncées dans le sujet de manière semi autonome vis à vis des progrès des autres parties.

Si il y avait quelques points d'intersection, nous utilisons les fichiers d'entête d'autres modules pour admettre les résultats d'une hypothétique fonction.

Git

Git est un nouvel outil que nous n'avons pas utilisé jusque là.

Au début, nous avons utilisés les branches pour développer de manière indépendant les sous parties du programme puis nous « mergons » vers le main quand nous estimons que le module / la fonctionnalité est assez mature.

Vers la fin du développement nous nous sommes concentrés sur le master seulement car à ce point là, les modifiions et nouvelles fonctionnalités ne se faisaient plus en parallèles les unes les autres.

Remarques potentiellement utiles

Comme il est visible dans le log du projet sur git. Il y a un nom qui ne correspond à aucun membre du binôme « Ritieles », cela correspond en réalité à « Hervé Nguyen ». Le commit et push a été effectivement fait sur une machine où la commande « git config -global user.name » n'a pas été faite pour configurer correctement le nom.

Également dans le log du projet, les commits fait à partir des vacances de Noel proviennent quasi exclusivement de « Hervé Nguyen ». La raison étant lié à des soucis technique récurrents au niveau de la connection internet de « Gabriel Radoniaina » qui n'était pas en France lors de cette période et donc ne pouvait pas fournir des commits.

Il est nécessaire aussi de préciser que celui-ci a néanmoins participé à la conception des modules lors de cette période là.

Difficultés rencontrés

Il était assez difficile de prendre des décisions au début du projet car à ce stade, nous n'avons pas eu une vision assez profonde sur le fonctionnement du jeu. Ce n'est seulement qu'après un certain stade où le projet avait un certains points déjà développés que cette « difficulté » perçue a diminué.

Il a fallu un certain temps pour que l'ensemble du binôme maitrise l'outils git.

Comment compiler les programmes ?

Un makefile est fourni et vous pouvez utiliser la commande :

« make »

Pour compiler l'exécutable « EXEC » qui se situera au dossier « bin/ »

Comment utiliser les programmes ?

Il existe deux options, « -l » ou « --leaderboard » et « -h » ou « --help »

La première option permet d'afficher directement le leaderboard sans avoir joué au jeu.

Tandis que la deuxième affichera des aides basiques à propos du jeu (commandes, règles simples).

Conclusion

Le jeu pour l'instant par faute de temps ne répond qu'aux simples points nécessaires du sujet et ne présente pas d'amélioration majeures au niveau gameplay.

Nous avons néanmoins tenté d'apporter des optimisations tel que rafraîchir seulement une partie autour des entités dynamiques pour ne pas mettre à jour l'affichage des éléments immobiles.