**RAPPORT VEGADOUA**

**Vegadoua, c’est quoi ?**

Vegadoua c’est un jeu inspiré de l’univers pokemon ! Nous incarnons un dresseur de petites créatures appelées végamon, et notre objectif est de devenir le meilleur dresseur du jeu. Pour cela nous devons parcourir les différentes maps, vaincre tous les dresseurs qui se mettront en travers de notre chemin pour arriver jusqu’à l’arène finale et battre le champion.

**D’où vient le nom du jeu ?**

Les petites créatures du jeu sont appelées végamon, c’est un mixte entre un pokemon, jeu duquel ils sont inspirés, et « vega » acronyme de nos prénoms. Vegadoua c’est un mixte entre l’endroit où se passe le jeu, la Doua, et « vega ».

**Comment vous êtes vous organisés pour réaliser ce jeu ?**

Nous avons d’abord divisé le travail en quatre, chacun s’est occupé d’une classe en particulier, puis, au fur et à mesure, nous nous sommes attribué les tâches en fonction de nos aptitudes et des domaines dans lesquels nous étions le plus à l’aise.

Pour faciliter la mise en commun de notre travail et le partage de celui-ci, nous avons utilisé SVN durant une grande partie du projet. Toutefois, la version d’essaie arrivant à expiration quelques jours avant la date de rendue finale, nous avons été contraints de nous accommoder à une nouvelle application : GitHub (qui s’est avéré bien plus fonctionnel).

**Quels sont les problèmes que vous avez rencontrés lors de ce projet ?**

Beaucoup. Le quadrillage des maps, quelle torture, 12500 petits nombres rentrés dans des tout petits tableaux.

**Quelles sont les forces du jeu ?**

Le jeu étant inspiré de pokemon, nous aurions simplement pu copier les images, le son et le scénario pour nous simplifier la vie, mais que nenni :

Tous les graphismes ont été réalisés nous-même (enfin par Estelle l’artiste du groupe), l’image de l’écran d’accueil, les maps, les personnages, les bâtiments, les vegamons… tout quoi.

Nous avons créé le son nous-même (big up DJ Vic).

Le scénario a été rédigé aussi par nos soins (big up à moi-même, jugez pas je voulais être présent aussi).

Autres points forts :

Le déplacement, les XP/niveau des vegamon et dresseurs bien ajustés

**Quelles sont les faiblesses du jeu ?**

**Quelles sont les améliorations que vous pourriez apporter à Vegadoua ?**

Enormément d’options auraient pu être ajoutées à notre jeu. En effet, le point positif (et le point négatif) de ce jeu est qu’il ne peut jamais réellement être terminé. Nous aurions pu ajouter toujours plus de vegamon, plus de maps, plus de dresseurs, plus de musiques…

Voici une liste non exhaustive des améliorations possibles :

* Choix du niveau de jeu,
* Possibilité de régler/changer la musique,
* Voix des personnages/narration,
* Possibilité de capturer des vegamon,
* Possibilité de ramasser des objets sur les maps pour nous aider à battre des dresseurs ou des vegamon sauvages,

**Diagramme UML commenté**

**Bibliographie**