**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 mettent en travers de notre chemin pour arriver jusqu’à l’arène finale et battre le champion.

Le nom du jeu « Vegadoua » est un mixte entre l’endroit où se déroule le jeu, la Doua, et « vega », acronyme de nos prénoms.

**Qu’est-ce qu’un vegamon ?**

Les vegamon sont les petites créatures du jeu qu’il faut battre. Au total il y en a six, chacun a son propre nom, ses propres attaques, un certain nombre de points de vie, d’attaque, de défense, et une certaine probabilité d’esquiver une attaque. Ils ont également un « type » comme eau ou feu par exemple, et, de ce fait, ils ont des faiblesses et des résistances contre certaines attaques.

Pour exemple, une attaque de type eau mettra beaucoup plus de dégâts à un vegamon de type feu, qu’à un vegamon de type plante. Il appartiendra au dresseur de trouver les faiblesses de chaque vegamon qu’il affronte.

Enfin, les vegamon ont des points d’expériences, plus il en a, plus ses points de vie, points d’attaque et points de défense sont élevés. Pour gagner des points d’expériences, il faut vaincre d’autres vegamon.

**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, qui, en plus ont dû être checkés 1200 fois.

Les dialogues sont capricieux

Bien ajuster les gains d’expériences des vegamon, la force des adversaires, équilibrer le niveau du jeu n’a pas été simple.

**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 :

Nous avons réalisé le son nous-même, ainsi que tous les graphismes, l’image de l’écran d’accueil, les maps, les personnages, les bâtiments, les vegamon… tout quoi.

LE point fort du jeu est probablement la façon de se déplacer, grâce à la souris en un clic notre personnage se rend où on veut. La rapidité du déplacement a été optimisée au fur et à mesure du projet.

La sauvegarde automatique du jeu est également un point appréciable du jeu, on peut revenir sur le jeu autant de fois que l’on veut sans perdre nos données, et on peut reset la partie quand on le désire.

**Quelles sont les faiblesses du jeu ?**

Quelques imprécisions sur les déplacements du personnage, le quadrillage des maps n’est pas toujours hyper précis.

**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**