

Compte rendu IPO

Ce compte rendu a pour but de récapituler le travail que j'ai effectué lors de ce projet, ainsi que les difficultés rencontrées et les éventuelles solutions apportées et les idées si jamais je n'ai pas pu résoudre ce problème.

Partie 1 : Frogger Classique

Les déplacements de la grenouille sont gérés par la méthode *move()*, qui en fonction selon une direction propre à la classe grenouille, est redessinée (représentée par une Case verte) une case plus loin dans la direction voulue.

Comme dans le jeu original, l'environnement possède des *Lane* qui ont des *Car*. Une *Lane* possède une direction propre à elle-même mais est cependant aléatoire, c'est le booléen *leftToRight* qui en décidera. La méthode *move()* de *Car* gère le déplacement des voitures dans une *Lane*.

Lane possède la méthode *update()* qui déplace les voitures à chaque tic de l'horloge et en même temps enlève les voitures qui dépassent le l'écran.

Partie 2 : Frogger Infinite

Pour le mode de jeu infini, j'ai dû rajouter une classe supplémentaire *FrogInf*, ainsi que quelques méthodes supplémentaires pour gérer les déplacements qui sont différents que ceux du mode de jeu précédent.

Vous remarquerez que *FrogInf* ne change pas beaucoup de *Frog* c'est pour cela que j'ai utilisé l'héritage pour implémenter cette classe. En effet, les seuls changements se font au niveau des déplacements, je ne redessine plus la grenouille, je déplace l'environnement vers le bas si le joueur souhaite se déplacer vers le haut et inversement, on déplace l'environnement vers le haut si le joueur souhaite se déplacer vers le bas.

Problèmes rencontrés : Le seul gros problème que j'ai rencontré lors de ce projet, est la méthode *isSafe* du mode de jeu infini qui indique si la grenouille est entrée en collision avec une voiture. En effet, je ne faisais que vérifier si la grenouille est entrée en collision avec la *Lane* ayant la même ordonnée qu'elle.

Pour résoudre ce problème il a juste fallu effectuer la vérification pour chaque *Lane* de l'environnement.

Partie 3 : Timer

En raison d'une mauvaise gestion du temps de ma part, je n'ai pas eu le temps d'implémenter cette partie. Et comme conseillé par mon chargé de TD, ce n'est pas 1h avant l'heure du rendu final que je vais commencer à implémenter cela. Je vais cependant essayer de le faire avant ma soutenance le *lundi 16 décembre*.

