

Gopher Dungeon

Tic Tac Toe mais en 3D

Masami et Elwan – 16.01.26



L'idée

Le jeu : Tic Tac Toe dans un environnement 3D style donjon

Technologies : Go, Ebitenengine, WebAssembly, Raycasting

Organisation : Issues GitHub, Branche par fonctionnalité

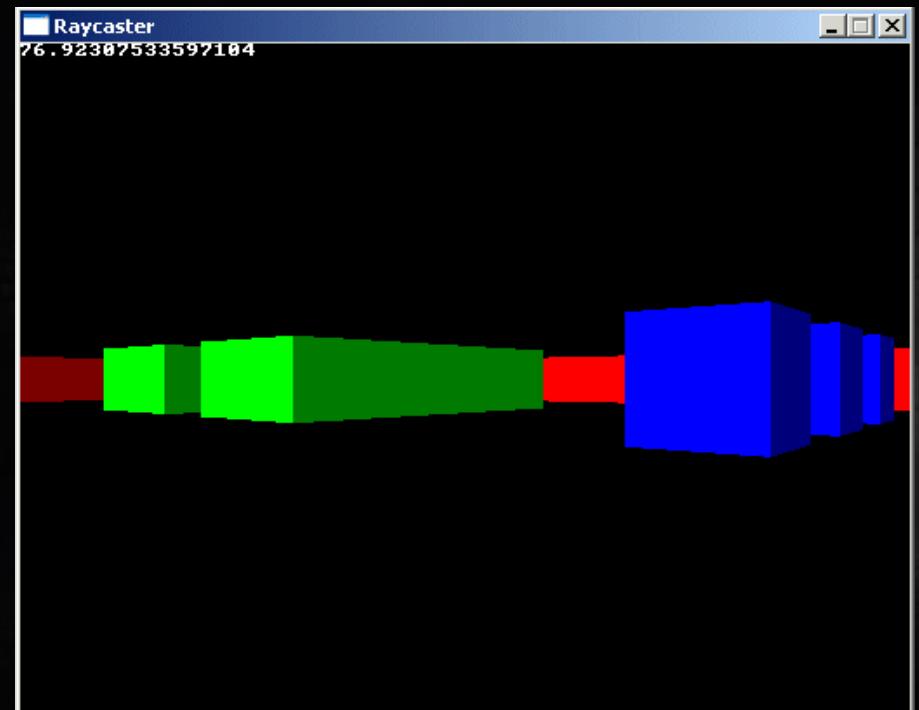
Raycasting

Principe :

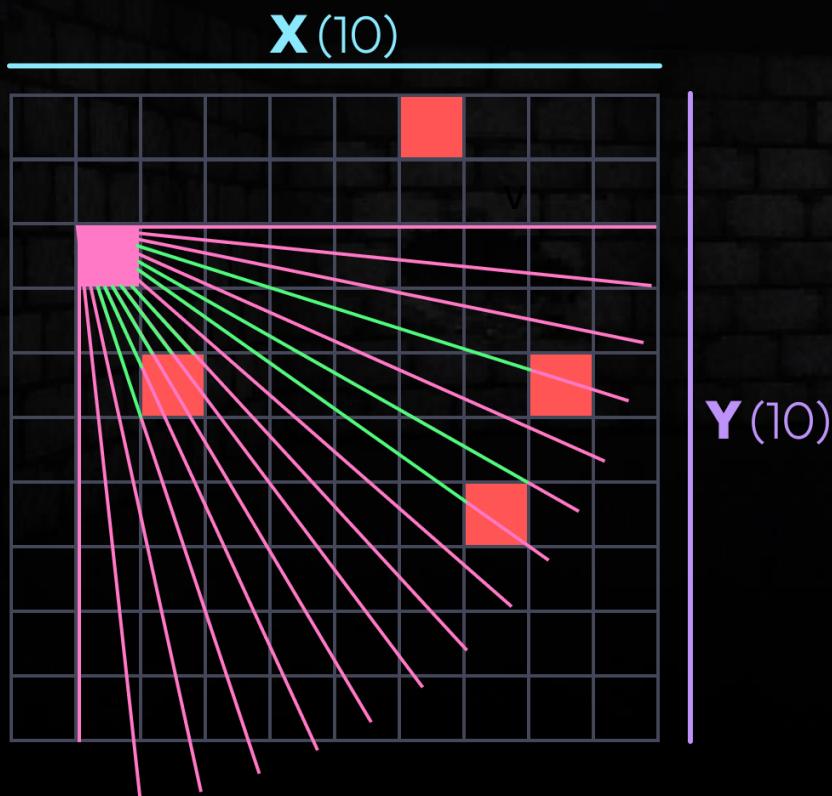
- Rayons lancés depuis le joueur
- Dessiner des rectangles verticaux
- Fausse 3D

Algo :

- Entrée : carte 2D + joueur (pos, dir, FOV)
- Calcul : 1 rayon par colonne → distance mur
- Sortie : une colonne verticale par distance



Raycasting



raycaster.go

```
type RayHit struct {
    hit      bool
    cellX   int
    cellY   int
    distance float64
    wallX   float64
    side    uint8
}
```

Texture

• • •

texture.go

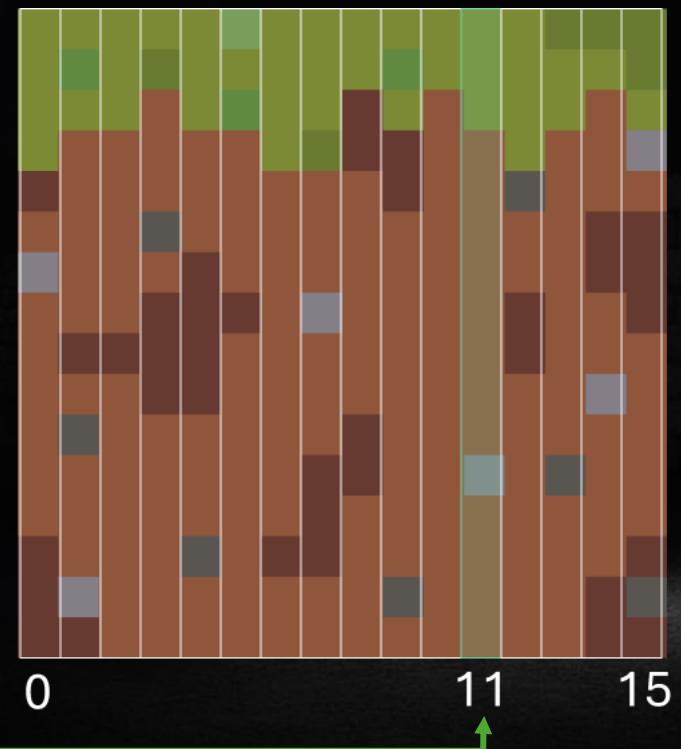
```
type TextureStrips [TextureSize]*ebiten.Image

type Texture struct {
    Source *ebiten.Image
    Strips TextureStrips
}
```

• • •

world.go

```
// TextureSize = 16
// wallX = 0.7
stripIndex := int(wallX * TextureSize) // 11
if stripIndex >= TextureSize {
    stripIndex = TextureSize - 1
}
```



Résultat + Démo

Jeu : Tic Tac Toe jouable en 3D (raycasting + textures + sprites)
CI/CD : lint → tests → build WebAssembly → GitHub Pages



<https://yungbricocoop.github.io/Go Tic Tac Toe/>



Conclusion

Bonne collaboration

Project fun

Problèmes ci/cd (golangci-lint, x11)



Merci

