

Rapport

XU Kevin
Zinsou William

Introduction :

Dans le cadre du projet de fin de semestre , nous avons fait un jeu d'infiltration. Ou le but est de récupérer des reliques puis de s'enfuir avec celle-ci tout en fuyant les gardes.

Moyens utilisés à la réalisation du projet et choix:

Nous avons séparé le code en différents module un pour chaque type "objet"(joueur, garde, relique et la map) chaque module possède des fonctions qui lié sont lié de près , par exemple le déplacement pour le joueur, mais dans le cas comme la collision, elle est partagé entre plusieurs moduler elle est dans le joueur car le garde utilise ses fonction.

Déplacement et position:

Les positions et déplacements sont fait dans la proportion du double tableau. C'est à dire qu'il y'a juste des chiffres après la virgule. Il y a d'autre façon de faire comme le transformer mais pour être plus en concordance avec la partie graphique mais s'ils ont faits ainsi il est plus embêtant de manipuler les position par rapport au tableau car il faudra diviser à chaque fois.

Les déplacements sont gérés avec une limite de vitesse maximale et minimale, une accélération pour joueur , et un changement instantané pour le garde lorsqu'on rencontre un mur avec trop de vitesse un calcul est effectué pour avoir la différence entre le mur le joueur (Note : Si la vitesse est modifiée et que la vitesse est supérieure à 1 cela peut causer un bug ou l'on s'arrête bien trop tôt car le calcul est ne peut aller au de la 1 case).

Une collision avec un mur est détectée de façon à ce que le cercle soit de rayon $\frac{1}{2}$ d'une case.

Carte et détection:

Dans le cadre de la création de la carte(**module:Map**) elle appelle le module pour créer un labyrinthe puis avec une seconde map pour gérer les zones avec de la mana ça présence ou non.

Les reliques et le joueur sont détectés par les gardes avec le même algorithme qui permet de voir en 360° et qui ne voit pas à travers les murs.

Graphique et Score:

La partie graphique ne contient que des fonctions pour dessiner ou récupérer les événements et faire les appels en fonction de l'événement.

Le score du all of fame est en dessous de mana car elle permet de rendre l'affichage moins vide.

Les boutons shift et espace doivent rester enfoncés pour que les capacité spéciale soit active.(Note : le max de touche enfoncé est de 2,si au moins 3 touche la première est oublié)