

Compte rendu séance N°3

La séance de TP de cette semaine aura été assez difficile. Après m'être pleinement lancé dans l'illustration du snake accompagnée de son interaction, je me suis rendu compte que j'ai fait fausse route depuis le commencement du projet. L'objectif de cette séance était de réaliser le snake en entier et de le faire bouger dans la direction déterminée par le clic de la souris sur la zone de jeu. Moi qui pensais passer environ 2 heures sur ces objectifs, me suis malheureusement retrouvé confronté à divers problèmes que j'ai dû immédiatement traiter. Le premier était lié au serveur HTTPS : Je n'avais pas utilisé l'outil express permettant d'afficher correctement une page HTML, ainsi que les fichiers accompagnant cette dernière. Ensuite, je me suis rendu compte que les dessins et les animations que j'ai pu faire durant les dernières séances n'utilisaient pas la librairie Paper.js mais ils ont été réalisés grâce à l'outil « canvas » du HTML5.

Par conséquent, j'ai dû consacrer une bonne partie de mon après-midi à la correction des erreurs que j'ai pu faire. La première, décrite précédemment, était celle liée au serveur HTTPS. En effet, mon serveur fonctionnait à merveille mais un détail, que je n'avais pas pris en compte m'avait ralenti dans l'avancement de la réalisation du snake. Je n'avais pas utilisé l'outil « express » permettant d'interpréter tous les fichiers situés dans un dossier. En me connectant à mon serveur, la page qui s'affichait dans le navigateur était bien mon « index.html », mais quand j'utilisais des autres fichiers à travers mon fichier HTML, je remarquais qu'il n'y avait aucun changement à l'affichage, ce qui était bien évidemment handicapant pour la suite, car il faut savoir que je dois utiliser la librairie Paper.js importée. De ce fait, vous « M.Apou » m'avez fait remarquer que le serveur n'accédait pas aux fichiers situés dans le même répertoire que mon « index », j'ai donc dû modifier ces quelques lignes de code pour réussir à résoudre ce premier problème.

Après cela, je me suis attaqué à la modification des dessins et des animations à l'aide de PaperJS. Il a fallu tout d'abord se documenter et s'informer sur les différentes techniques permettant de faire les choses que j'avais déjà faites auparavant avec l'outil « canvas ». Au premier abord, PaperJS est un peu compliqué à prendre en main, mais grâce aux différents exemples disponibles sur le site, j'ai réussi à redessiner le disque très simplement. Durant cette séance, un des objectifs était le mouvement du disque par rapport au clic. Grâce à PaperJS, j'ai réussi à faire bouger mon disque avec un événement utilisant des vecteurs, mais qui reste au final, plutôt simple. Seul bémol, le disque prend la trajectoire du clic mais quand il s'approche des coordonnées de ce dernier, il ralentit jusqu'à complètement s'arrêter sur le point « cliqué ». Effectivement, c'est un peu embêtant car, théoriquement le snake devrait garder cette vitesse de manière constante et il devrait donc se déplacer à l'infini dans cette direction, ce qui m'amènera donc à gérer les collisions du snake avec les bords de la zone. J'ai ensuite commencé à travailler sur la réalisation du « vrai » snake, donc de modifier le disque en serpent, mais cela risque d'être une tâche compliquée.

Les objectifs de la séance prochaine seront donc de gérer le problème lié à la vitesse du disque, de faire continuer sa trajectoire à l'infini. Ensuite, il faudra impérativement créer le serpent en entier, et le faire bouger comme on l'a fait avec le disque. Il serait préférable de gérer les collisions du serpent avec les bords mais je pense qu'il serait plus judicieux d'attaquer les WebSockets permettant de gérer le jeu à travers le serveur.

Malheureusement, suite à ces erreurs, je me suis creusé un léger retard, alors que j'avais une légère avance. Un de mes objectifs sera donc, de rattraper ce retard, pour être en phase avec le planning.