

FreeMacGyver

Arnaud Angely

Le jeu

<https://github.com/adufi/FreeMacGyver>

La démarche

Pour créer le jeu, je me suis inspiré du code source du jeu Alien du moteur Pygame. Mais aussi de divers tutoriels sur le Web pour l'utilisation de Sprite et Spritesheet.

Mes algorithmes de collisions et de dessins se basent sur un tableau à une dimension.

Pour le dessin, on copie le fichier de niveau dans le tableau et on ajoute les éléments manquants. Puis on parcourt le tableau et convertit les indexes en position.

Et pour les calculs de collisions, on convertit un index en position et on regarde si la prochaine est vide. Cette méthode me paraissait beaucoup plus intéressante qu'un calcul par pixel.

Problèmes rencontrés et solutions

Un des problèmes fut de gestion des événements, c'est-à-dire qu'on ne peut pas instancier plusieurs fois cette classe et dépiler ces événements.

Ce problème vient plus généralement du fait que la référence des classes Sprites est perdue une fois ajoutée dans le Sprite Group.

Mais ces problèmes furent résolus avec des variables globales.