Partie du programme permettant que snoopy reste dans le tableau et de récupérer les oiseaux avec un compteur qui s’actualise

Partie du programme permettant que snoopy reste dans le tableau et de récupérer les oiseaux avec un compteur qui s’actualise

Entrées : new\_row et new\_col la future ligne et colonne ou Snoopy va se déplacer après avoir appuyé sur une touche de déplacement.

Début algorithme

Si les nouvelles coordonnées de snoopy ne sont pas dans les limites :

Alors on reprend ses anciennes coordonnées (donc il ne bouge pas)

Sinon :

Si ses prochaines coordonnées correspondent au symbole d’un oiseau :

Alors le compteur d’oiseau augmente de 1

Fin si  
 Le symbole dans la case où Snoopy était devient vide (un espace) ce qui permet qu’il n’y ait qu’un seul symbole de Snoopy à la fois

Snoopy avance dans ses nouvelles coordonnées

On retourne la nouvelle position de Snoopy

Fin sinon

Fin Algorithme

Sortie : La nouvelle position occupée par Snoopy et le nombre d’oiseau récupéré

Bienvenue dans "La Revanche de Snoopy" - le jeu console sans artifice graphique qui va mettre vos compétences à l'épreuve!

Présentation du Projet:

Bienvenue dans l'univers captivant de "La Revanche de Snoopy". Inspiré de son ancêtre, ce jeu en mode console offre une expérience immersive avec des niveaux de difficulté croissante, une gestion astucieuse des scores, des mots de passe par niveau, et même la possibilité de sauvegarder votre progression.

Menu Principal:

* Règles du jeu: Découvrez les règles avant de vous lancer.
* Nouveau Jeu (Niveau 1): Préparez-vous pour l'aventure!
* Charger Partie: Revenez là où vous vous êtes arrêté.
* Mot de Passe: Accédez rapidement à votre niveau préféré.
* Scores: Suivez votre progression.
* Quitter: Parce que même Snoopy a besoin d'une pause.

Défiez le Temps:

Dépêchez-vous! Chaque niveau doit être résolu en moins de 120 secondes. Le compte à rebours est enclenché.

Objets et Obstacles:

De Snoopy aux oiseaux, aux blocs à pousser et aux pièges, explorez des niveaux riches en défis.

Gestion des Scores:

Accumulez des points à chaque niveau, basés sur votre vitesse et votre habileté.

Chaque niveau contribue à votre score final. Soyez stratégique!

Sauvegarde et Chargement:

Sauvegardez votre partie à tout moment. Revenez plus tard pour continuer l'aventure.

Mots de Passe:

Accédez directement à vos niveaux préférés en utilisant des mots de passe uniques.

Pause, Play, Repeat:

Prenez une pause en appuyant sur "pause". Revenez en action en appuyant à nouveau.

Objectif Final:

Récupérez les 4 oiseaux pour passer au niveau suivant.

Évitez la balle et les ennemis. Snoopy compte sur vous!

Game Over? Retry:

Perdez toutes vos vies, et c'est le Game Over. Mais ne vous inquiétez pas, Snoopy est prêt pour une revanche!  
  
  
  
  
  
Bilan Individuel :

Alors, comment ça se passe dans le monde passionnant de "La Revanche de Snoopy"? Eh bien, premièrement, je dirais que le projet avance bien. La structure du jeu est mise en place, le menu fonctionne comme prévu, et on a même des niveaux jouables. Bon boulot là-dessus!

En ce qui concerne les niveaux, j'ai pris la responsabilité de créer le premier. Il introduit les bases du gameplay, avec Snoopy, la balle et les oiseaux. J'ai veillé à ce que tout soit en place, des mouvements de Snoopy à la gestion des collisions. On a là un niveau plutôt sympa, simple mais efficace.

Compétences Acquises :

Programmation en C: Ça a été un véritable plongeon dans le monde du C, avec la manipulation de matrices, la gestion des fichiers et la mise en œuvre des mécanismes du jeu. Je me sens beaucoup plus à l'aise avec ce langage maintenant.

Gestion de Projet: Coordonner les efforts pour assurer que chaque membre de l'équipe crée un niveau unique et jouable a renforcé mes compétences en gestion de projet. La communication était la clé, et ça a fonctionné plutôt bien.

Point d’amélioration :

Optimisation du Code: Certes, le jeu fonctionne, mais je sens qu'il y a des zones où le code pourrait être plus optimisé. Pour la prochaine phase, je pense que passer en revue et optimiser certaines parties pourrait améliorer les performances globales.

Tests et Débogage: Bien que les niveaux soient jouables, je pense que nous pourrions améliorer nos tests et processus de débogage. La détection précoce des erreurs et des bugs pourrait rendre la suite du projet plus fluide.

Précisions :   
- « key » est une variable de type char récupérée dans le programme à l’aide de getch() de la librairie conio.h afin d’éviter d’attendre le retour chariot.

- Snoopy.row désigne la ligne de la position de snoopy et Snoopy.col désigne la colonne

- 77,75,80,72 représentent les flèches en ASCII

Logigramme sur la fonction qui permet de déplacer Snoopy dans l’espace en fonction de la touche appuyé par l’utilisateur

Key 🡨 77

**Vrai**

Snoopy = Pos\_Snoopy(Snoopy, Snoopy.row, Snoopy.col+1)



Snoopy = Pos\_Snoopy(Snoopy, Snoopy.row, Snoopy.col-1)

Snoopy = Pos\_Snoopy(Snoopy, Snoopy.row+1, Snoopy.col)

Snoopy = Pos\_Snoopy(Snoopy, Snoopy.row-1 , Snoopy.col)



**Vrai**

**Vrai**

**Vrai**

**Faux**

**Faux**

**Faux**

**Faux**

**FIN**

Key 🡨 75

Key 🡨 80

Key 🡨 « 72 »