Manuel Ramirez 5 décembre 2019

Alexis Provost

**TP2 : SS-Temp**

Fonctionnement:

Globalement, tout fonctionne dans notre programme. Nous avons fait quelques modifications qui ne respectent pas tout à fait les consignes comme avoir un vaisseau de 128x96 au lieu de 128x128 et avoir le jeu qui défile de la droite vers la gauche au lieu du haut vers le bas. Cependant, ces modification ne changent pas grand chose au code si ce n’est que les variables en X deviennent en Y et vice-versa.

Points positifs:

Notre programme comporte beaucoup d’animations et de spritesheets faites uniquement pour le programme ce qui lui donne un bel aspect visuel. De plus, il y a un chronomètre qui compte le temps passé dans une partie pour donner un sentiment de honte aux personnes qui passent plusieurs heures sur notre jeu, ce qui est toujours un bonus. Il y a aussi de la musique. Enfin, les astéroïdes font des dégâts différent au vaisseau en fonction de leur taille, ce qui est plus réaliste.

Points négatif:

Il y a un “Warning” de slick qui apparaît dans la console. Nous n’avons pas réussi à trouver ce qui cause cela, mais puisque ce n’est qu’un avertissement et non une exception, cela n’affecte pas notre jeu.

\*Note : Pour que la musique fonctionne, Slick a besoin de deux fichiers (.jar) additionnels dans la librairie : **jogg-0.0.7.jar** et **jorbis-0.0.15.jar**. Si ces fichiers ne sont pas là, le programme lancera une exception et le jeu ne démarrera pas.

Cas de test:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Élément à tester** | **Test effectué** | **Résultat** |
| Est-ce que le vaisseau se déplace ? | Appuyer sur les touches W,A,S et D. | Le vaisseau se déplace. |
| Est-ce que le vaisseau peut tirer ? | Appuyer sur la touche ESPACE. | Le vaisseau tire. |
| Est-ce que le vaisseau peut se rendre sur Mars ? | Appuyer sur la touche E. | Le vaisseau se rend sur Mars et l’inventaire est vidé. |
| Est-ce que la musique peut être arrêtée ? | Appuyer sur la touche M. | La musique s’arrête. |
| Est-ce que les astéroïdes se détruisent lorsque le joueur les frappe de côté ? | Entrer en collision avec un astéroïde de côté. | L'astéroïde est détruit et le joueur prend des dégâts. |
| Est-ce que les astéroïdes se divisent en deux lorsqu’ils sont tirés ? | Tirer sur un astéroïde. | L’astéroïde se divise en deux. |
| Est-ce que le joueur peut récolter les astéroïdes ? | Entrer en collision par l’avant avec un astéroïde de taille 64 ou moins. | L’astéroïde est est absorbé par le vaisseau. |
| Est-ce que le joueur prends des dégâts lorsque l’inventaire est plein et il essaye d’absorber un astéroïde ? | Entrer en collision par l’avant avec un astéroïde de taille 64 ou moins lorsque l’inventaire est plein. | L'astéroïde est détruit et le joueur prend des dégâts. |
| Est-ce que le joueur prends des dégâts lorsqu’il essaye d’absorber un astéroïde de taille 128 ou plus ? | Entrer en collision par l’avant avec un astéroïde de taille 128 ou plus. | L'astéroïde est détruit et le joueur prend des dégâts. |
| Est-ce que le joueur peut mourir ? | Entrer en collision trois fois avec un gros astéroïde. | Le joueur meurt. |
| Est-ce que le joueur peut recommencer la partie lorsque mort ? | Appuyer sur la touche R lorsque mort. | La partie recommence. |
| Est-ce que le joueur peut quitter la partie ? | Appuyer sur la touche ESC. | Le jeu se ferme. |