

# ProjetProg 2

ADJEDJ Arthur et VARIN Thomas

## 1 Introduction

Pour cette troisième partie, nous avons disposé de beaucoup moins de temps que pour les deux premières, avec tous les projets simultanés que nous avons à rendre.

## 2 Sauvegarde et niveaux

Nous disposions déjà d'un système de niveaux pour nos pokémons, mais ceci n'était pas très utile puisque nous devions à chaque fois recommencer une partie sans sauvegarde. Ces derniers n'atteignaient alors que rarement des niveaux élevés.

C'est pourquoi nous avons fait le choix d'ajouter un système de sauvegarde. Celui-ci trouve toutes les informations que nous trouvons pertinentes à sauvegarder, telles que les items, les pokémons (et leurs statistiques variables), et la position de chaque personnage.

Le tout est stocké dans un fichier, qui est chargé lorsque l'on presse la touche '5' du pavé numérique.

Tout est fait main, du chargement des objets au parsing du fichier, dans un format qui ressemble à du yaml.

## 3 Evolutions

Que serait un jeu de la franchise Pokémon sans évolution ? Nous avons décidé de faire évoluer nos pokémons lorsque ceux-ci atteignent un niveau suffisant (dépendant de leur espèce). On peut alors se servir du Magikarp qui nous est donné avec un easter egg, plutôt que seulement le regarder utiliser Trempelette en boucle. Il évoluera en Léviathan ce qui nous apporte une plus grande diversité.

## 4 Difficultés rencontrées

Comme évoqué précédemment, le manque de temps a été un réel problème pour la fin de ce projet.

De plus, le système de fichier de Scala semble être une catastrophe, ce qui nous oblige à prier pour que le fichier se charge (et pour l'instant cela fonctionne).

Enfin, nous rencontrons un problème déjà présent dans les parties précédentes : il est impossible (ou presque) de lister toutes les sous-classes ou les instances d'une classe, ce qui nous impose des tableaux recensant toutes les instances partout dans le code.