Compte rendu Juan Carlos

Fonctions réalisés

Dans la répartitions des tâches nous avons décidé de donner à chaque personne un mini jeu(ou fonction) à réaliser, donc pour ma part j’ai choisie le mini jeux « Bras de Fer »

Explication du jeu

Le joueur (principal) va choisir un adversaire dans une liste, le jeu va consiste à remporter une partie de bras de fer pour mettre K.O. l’adversaire afin de lui voler tout son temps, si le joueur perds ce sera lui qui sera mort.

Pour remporter une partie le joueur devra appuyer sur les 4 flèches que l’ordinateur demande, il aura 2 secondes pour les rentrer, si le joueur ne rentre aucune touche ou s’il rentre les mauvaises il perdra la moitié de son temps, alors il aura un nouvelle chance pour essayer de renverses la partie. Si le joueur gagne il gagne la moitié de temps, cycle de jeu se relance jusqu’à ce qu’un des joueurs est une vie de 0.

Avant de coder, j’ai réalisé une maquette, pour avoir un aperçu visuel de ce que j’allais faire, une maquette me permet aussi de voir quelles fonctions je vais avoir besoin et de définir un cadre, c’est-à-dire une première version pour aller à l’essentiel.

Mon jeu est géré par une classe « GestionnaireDeBrasDeFer », elle va s’occuper du traitement des données des deux joueurs (le joueur principal et l’adversaire), ceci est fait afin de bien séparer la partie interface avec la gestion de données, par exemple d’une fonction de ce gestionnaire va être de Déterminer le gagnant d’une manche, générer une liste de flèches, valider les entrées des joueurs etc.

Remarques

Ce projet de création de jeux vidéo m’a appris à mieux répartir les classes, ne pas mélanger les traitements de données avec la partie view (visuel), c’est une chose que je n’avais pas faits dans mon projet « Coloretto ».

Une utilisation de KeyPreview, qui va nous permet d’activer la saisie sur clavier, c’est-à-dire que l’ordinateur va lire quand un utilisateur appuie sur une touche.

Un code plus propre au niveau de mes méthodes, un progrès là déçu, j’essaie de ne pas créer des variables qui sont inutiles ou des paramètres dans les méthodes.

Diffucultés rencontrées

Dans mon cas quelques méthodes m’en posé des problèmes, mais rien de très grave,