

Rapport de développement/test

Groupe 17 : Bouix, Henrot, Rougé, Sanfilippo, Vervacke

Le but de notre projet était de créer un jeu de type RPG (Jeu de Rôle) en Java.

Dans ce but, nous voulions avoir une équipe de personnages créés par le joueur, qui se promènera sur une série de cartes et pourra tomber aléatoirement tomber sur un groupe d'ennemi qui permet aux personnages de progresser. Le système du combat est en tour par tour, les personnages effectuent leurs actions puis c'est au tour des ennemis. Le combat prend fin quand tous les membres d'une équipe sont décédés ou ont fui et les vainqueurs reçoivent de l'expérience et de l'équipement (game over si c'est l'équipe des personnages qui meurt).

A la fin du développement, quand le joueur lance l'application, Il lui est assigné un équipe préfaite. Une fenêtre d'affichage s'ouvre et le Joueur peut voir un personnage qui représente son équipe sur la carte du début. Le joueur peut se déplacer sur la carte, ne peut pas traverser les objets (système de collisions) et va de temps en temps tomber sur un combat contre un groupe d'ennemis. Un ennemi a aussi des statistiques et donne de l'expérience et une récompense à sa mort. Chaque personnage ou ennemi possède un niveau qui influence ses statistiques et son équipement. La génération des ennemis et des équipements se fait en fonction du niveau qu'on lui donne en paramètre, qui se rapprochera le plus possible du niveau des personnages.

Dans l'affichage graphique, l'équipe ne peut pas interagir avec des objets ou des personnes, elle peut juste se déplacer et combattre. Lors d'un déclenchement d'un combat, normalement une nouvelle fenêtre s'ouvre et le joueur doit interagir dedans pour effectuer ses actions de combats mais cet élément n'a pas pu être réalisé à cause de l'impossibilité à switcher entre la carte et les combat. Il n'y a pas d'événements particuliers, l'équipe se déplace juste pour combattre et elle ne peut se déplacer que sur la carte de test, le reste des cartes n'ayant pas été créé. Le joueur n'a pas accès au menu, il ne peut donc pas gérer son équipe, regarder son inventaire et faire de l'artisanat. Sans evenements ni combats, le but du jeu qui aurait normalement du être de progresser jusqu'à pouvoir vaincre un boss, est irréalisable.

Il n'y a pas de test unitaire dans le code, faute de temps de travail.

Ce projet du second semestre a porté beaucoup de choses concernant notre expérience du travail de groupe et de l'informatique. D'un point de vue technique, des difficultés ont été rencontrées concernant le code, et la mise en œuvre de certains aspects de notre jeu tel que la carte, les équipes de personnages et la gestion des combats qui en découlent. Les éléments vus en cours ont été approfondis. En effet nous avons pu voir des aspects non traités, plus poussés, comme l'affichage de la carte. Nous avons donc été confrontés à de nouvelles techniques. Par rapport au groupe nous avons organisé de nombreuses séances, plus axées sur la première partie du projet : élaborer les différents diagrammes, réfléchir aux mécanismes et fonctionnements exacts du jeu. Il y a eu cependant quelque souci sur les séances de la deuxième partie de projet par rapport à ce que souvent les 5 membres de l'équipe n'étaient pas tous présents, ce qui a ralenti la progression du groupe. Nous avons été immergés dans la programmation d'un jeu et cette expérience nous servira durant notre carrière.