

Participation à la Code Game Jam 2025

En Février 2025, j'ai pu participer à la Code Game Jam 2025 en intégrant une équipe de 4 personnes (moi compris). Il s'agit d'un évènement durant lequel nous devions programmer un jeu vidéo en 30 heures. Nous avions pour contrainte de respecter le thème annoncé qui était « Mélodie à l'infini ». Nous avons décidé de partir sur LibGDX comme moteur graphique. LibGDX est un Framework de Java pour le développement de jeux. Notre jeu consistait à explorer l'espace à bord d'un vaisseau spatial, à la recherche d'étoiles qui émettent une mélodie, tout en évitant des étoiles parasites. Je me suis occupé de la conception du cockpit du vaisseau. J'ai par ailleurs programmé le système de génération des étoiles ainsi que la gestion des collisions afin de ne pas pouvoir passer à travers les étoiles.

Cet évènement m'a permis d'améliorer mes compétences en travail en équipe. En effet, nous nous sommes tout de suite répartis des rôles, tout en nous entraïdant mutuellement. Nous avons donc instinctivement adopté une attitude de travail en équipe et nous nous en sommes donc bien sortis. J'y ai également appris de nouvelles notions en programmation orientée objet, notamment l'héritage. Enfin, j'ai pu expérimenter pour la première fois la programmation sur un Framework de java, et, plus globalement, la programmation sur un moteur graphique.