



Titre de projet

CY-Fighters

Réalisé par :

Axel CAN
Youssef FARSAN
Zachary ROUSSAUX

I. Description du jeu

Cy-Fighters est un jeu simple et amusant où un ou deux joueurs s'affrontent avec des équipes de combattants. Au début du jeu, chaque joueur choisit ses personnages un par un, jusqu'à ce que les deux équipes soient complètes et de même taille. La liste des personnages disponibles se trouve dans un fichier. Une fois les équipes prêtes, le combat commence et se poursuit jusqu'à ce que tous les combattants d'une équipe soient battus. Pendant le jeu, l'état du combat est toujours affiché pour que les joueurs sachent ce qui se passe. Chaque combattant peut attaquer soit avec une frappe classique, soit avec une capacité spéciale. De plus, chaque personnage possède trois techniques différentes, ce qui rend le combat plus varié et stratégique.

II. Déroulement du travail

Pour réussir notre projet, on a commencé par faire un plan sur papier. Ce plan regroupait toutes les informations importantes à propos du jeu, comme la présentation des personnages, leurs compétences, le déroulement du jeu, et d'autres détails utiles. Cela nous a permis d'avoir une vision claire de ce que l'on voulait faire dès le départ.

Grâce à ce travail de préparation, on a pu mieux organiser nos idées et éviter de partir dans tous les sens. Avoir un plan précis nous a aussi aidés à rester concentrés et à avancer étape par étape. Chaque fois qu'on avait un doute ou qu'on ne savait plus trop quoi faire, on pouvait revenir à ce plan pour se repérer.

III. Difficultés au niveau de l'idée de projet

Le projet CY-Fighters a posé plusieurs défis, surtout à cause de la complexité de ses mécaniques : administration des points de vie, des attaques, des capacités spéciales, des effets temporaires et du système de tours. Chaque élément nécessitait une attention spécifique pour assurer une performance fluide et cohérente du jeu.

IV. Difficultés au niveau de code

L'un des premiers points qui a posé des difficultés à Zachary a été l'utilisation des fonctions pour récupérer les données dans les fichiers. C'est une partie qu'il ne comprenait pas très bien au début, et il lui a fallu pas mal de temps pour réussir à s'y retrouver. En lien avec cela, Zachary a aussi dû gérer plusieurs bugs liés à cette récupération de données. Ce n'étaient pas forcément les bugs les plus complexes, mais c'était parfois compliqué de repérer où ça bloquait, surtout quand cela se passait dans de grandes boucles. Ainsi que Le calcul de la stamina nous a pris plus de six heures, car on s'y est très mal pris. Au début, on n'avait pas bien compris comment faire, alors on a testé plein de méthodes qui ne marchaient pas. On a perdu beaucoup de temps à faire des erreurs et à recommencer plusieurs fois.