# Journal de bord projet Pablo, Manu et Damien

## 13.05.2016

* Installation de GIT via leur site officiel <https://www.github.com/>
  + 10 minutes
  + Tout le monde
* Création de compte sur le site de GIT ainsi que sur le site de Visual Studio.
  + 15 minutes
  + Tout le monde
* Réflexion diverses sur le jeu qui nous ont permis de créer le document le jeu.docx disponible en annexe.
  + 20 minutes
  + Tout le monde
* Tutoriel sur leur site Hello World pour apprendre le fonctionnement du programme.
  + 30 minutes
  + Damien
* Lecture du tutoriel de jeu du livre Open Classrooms Apprenez à programmer en C.
  + 30 minutes
  + Pablo et Emanuel
* Création du dossier du jeu sur Github (<https://github.com/dmnpx/Project---431/graphs/contributors>)
  + 5 minutes
  + Damien
* Teste sur des documents .txt de notre projet « Project 431 » depuis un compte autre que celui qui l’a créé. Utilisation des Pull Request qui permettent de soumettre des modifications au créateur du projet.
  + 10 minutes
  + Tout le monde
* Installation de Visual Studio 2015 à partir de leur site <https://www.visualstudio.com/>
  + Environ 1 heure mais fait en parallèle des activités précédentes
  + Tout le monde
* Après plusieurs tentatives pour faire fonctionner SDL 2.0 à l’aide de Visual Studio et de Code Blocks, la chose s’est révélée plutôt problématique. En effet Visual Studio et Code blocks ne parvenaient pas à lire et à détecter les fichiers .dll ainsi que le SDL main à cause notamment des changements de noms et de contenu apporté dans la nouvelle version. Il nous a fallu créer un nouveau projet vierge sur Code Blocks au lieu de créer un projet C++ et nous avons remarqué que le tutoriel que nous suivions dans le livre « Open Classrooms apprenez à programmer en C » n’était pas fonctionnel avec la version 2.0 de SDL mais la version 1.2. **Après s’être concerté et avoir fait des recherches sur les différentes versions de SDL sur internet, nous avons conclu qu’il n’était pas nécessaire d’utiliser SDL 2.0 pour les fonctionnalités que nous allions inclure et nous sommes donc dirigé vers SDL 1.2**
  + 1h30
  + Tout le monde
* Installation de la bibliothèque SDL 1.2 dans code blocks et création du projet « Project 431 »
  + 10 minutes
  + Tout le monde

## 18.05.2016

* Lecture du tutoriel d’Open Classrooms (Chapitre 21)

Après avoir lu ce chapitre **j’ai réussi à afficher ma première image, fixer la taille de la fenêtre, gérer la transparence des images.**

* + 45 minutes
  + Pablo
* Lecture d’un tutorial expliquant le fonctionnement de C++ avec SDL pour la création des jeux en 2D. (Section 1.2)

<http://aaroncox.net/tutorials/2dtutorials/sdlsprites.html> . **J’ai pu comprendre le fonctionnement des animations sur SDL (Sprites).**

* + 1h Pablo

## 19.05.2016

* Lecture d’un tutoriel expliquant comment créer un jeu de A à Z en SDL. <http://jeux.developpez.com/tutoriels/tile-mapping-construction-niveau/presentation-generale/> . Après lecture du premier chapitre sur le tile mapping, ce tutoriel nous semble bien et nous décidons de continuer à l’utiliser pour progresser dans notre projet. Cependant, il nous paraît mieux de d’abord apprendre les bases de fonctionnement de la SDL.
  + 30 minutes
  + Emanuel et Damien
* Nous nous sommes dirigés vers un tutoriel de base expliquant le fonctionnement de SDL (<http://loka.developpez.com/tutoriel/sdl/premiere_app/> ). Nous avons appris à créer une fenêtre et à définir sa taille ainsi que le temps qu’elle restera affichée. Malheureusement la méthode utilisée dans le tutoriel pour afficher une image dans la fenêtre ne fonctionnait pas pour nous et après plusieurs tentatives nous avons dû nous résoudre à abandonner ce tutoriel.
  + 1h
  + Emanuel et Damien
* Nous sommes donc retournés sur le tutoriel d’OpenClassrooms (<https://openclassrooms.com/courses/apprenez-a-programmer-en-c/creation-d-une-fenetre-et-de-surfaces> ) et en combinant ce que l’on avait appris dans le premier avec un peu de code d’OpenClassrooms nous sommes finalement arrivés à afficher une image en fond d’une fenêtre SDL.
  + 15 minutes
  + Emanuel et Damien

## 20.05.2016

* Chapitre 1 à 4 sur les bases de SDL finis par tout le monde. **Ils nous ont appris à ouvrir une fenêtre, mettre un fond de couleur, afficher des images que ce soit en fond où alors à un endroit de la fenêtre, charger d’autre formats d’images que le BMP grâce à la bibliothèque SDL\_Image ainsi que déplacer une image dans une fenêtre grâce à la souris où au clavier.**
  + 3h
  + Tout le monde

## 21.05.2016

* Lecture d’un tutoriel en ligne (Lesson 01 – Lesson 06)

<http://lazyfoo.net/tutorials/SDL/index.php> . **J’ai compris comment afficher une image dans un endroit spécifique à l’aide de coordonnées. J’ai compris le fonctionnement de la fonction qui nous permet d’assigner une tâche précise pour une touche du clavier.**

* + 1h 30
  + Pablo