
Rapport du projet de programmation système

Aza, Willem, Tremor Sullyvan, Delar Emmanoe

20 novembre 2017



Table des matières

1	Introduction	3
2	Manipulation de fichiers	3
2.1	map-save	3
2.2	map-load	3
2.3	Utilitaire de manipulation de carte	3
3	Gestion des temporisateurs	3

1 Introduction

En petit groupe de 3 étudiants, nous avons réalisé un projet qui faisait appel au cours de programmation système que nous avons suivi tout au long du semestre. Le but de ce projet était de développer quelques mécanismes de base destinés à servir dans le développement d'un petit jeu de plateforme 2D. Le projet s'est déroulé en plusieurs parties distinctes. La première partie portait sur la mise en place d'un mécanisme de sauvegarde et de chargement de la carte utilisée dans le jeu. La deuxième partie portait sur la gestion des temporisateurs permettant de planifier les différents événements du jeu.

2 Manipulation de fichiers

petite intro

2.1 map-save

decire map save

2.2 map-load

decire map load

2.3 Utilitaire de manipulation de carte

decire maputil

3 Gestion des temporisateurs

A continuer