



Review – My Hunter

Plan:

- I) Contexte de l'année
- II) My Hunter c'est quoi ?
- III) Qu'elles ont été les enjeux du projet ?
- IV) Pourquoi avoir choisi my_hunter pour la review ?
- V) Point d'amélioration possible



I) Contexte de l'année

- Module B-MUL
- Premier projet graphique
- 2 Semaines après la piscine

II) My Hunter c'est quoi ?



- Inspiré du jeu Duck Hunt sur NES
- Gun Shooter 2D

Objectif :

- Tirer sur des canards
- Avoir le meilleur score possible

III) Enjeux du Projet

MUST

- ✓ The window **must** be closed using events.
- ✓ The program **must** manage the input from the mouse click.
- ✓ The program **must** contain animated sprites rendered thanks to sprite sheets.
- ✓ The program **must** contain moving (rotating, translating, or scaling) elements.
- ✓ The program **must** accept the “-h” option, then display a short description of the program, and the available user inputs.

SHOULD

- ✓ Animations and movements in your program **should** not depend on the speed of your computer.
- ✓ Animations and movements in your program **should** be timed by *sfClock* elements.
- ✓ Your window **should** stick between 800x600 pixels and 1920x1080 pixels.
- ✓ Your window **should** have a limited frame rate such that it can be compute without lagging.



IV) Pourquoi My Hunter ?

- Projet sur lequel je me suis le plus amusé
- Seul projet graphique RENDU de l'année.



V) Point d'amélioration

- Coding style et fonction ban
- Utilisation de son
- Rapport entre le background et le Sprite
- Meilleure organisation future pour pouvoir avoir les could du projet