RAPPORT PYTHON

Réalisation complète du projet Flappy man. Il s'agit d'un jeu similaire à Flappy Bird customisé à ma manière et réalisé grâce à la documentation python, pygame, pylint ainsi que l'aide sur des forums et Youtube. Il s'agit d'un jeu codé sans objet, du python procédural.

Source de mes aides : <https://stackoverflow.com/>

<https://www.pygame.org/news>

<https://www.youtube.com/watch?v=IGSmLvfEz18>

<https://openclassrooms.com/fr/courses/1399541-interface-graphique-pygame-pour-python>

<https://www.youtube.com/watch?v=zwY4dzvbBwE>

<http://pylint.pycqa.org/en/latest/>

- Le code est commenté, afin d'expliquer du mieux que je peux chacune des fonctionnalités que j'ai créée.

-Difficultés rencontrées : J'ai encore du mal à comprendre le système des collisions, même si je commence à me familiariser petit à petit avec. J'ai encore du mal à me repérer dans mon espace jeux et de jouer avec les courbes x et y. J'ai eu aussi du mal à me familiariser avec le sqllite3. C'est une technologie que je n'ai jamais étudié. La librairie pygame me fait penser au window form du framework dotnet. Il s'agit d'une librairie composée de fonction qui déclenche des événements. Par exemple , un déclenchement d'un événement lorsque j'appuie sur une touche du clavier. La documentation de pygame est claire et complète.

-Les points que j'aurais pu améliorer : Afin de rendre mon jeu plus performant et plus facile d'utilisation, il aurait fallu mettre en place un menu avec des boutons lors du Run du jeu , chose que je n'ai pas réussi à faire. Ajouter un bouton qui réinitialise le meilleur score et un affichage des trois meilleurs scores par exemple.De plus j'aurais pu améliorer la note de mon code. Lorsque j'ai installé le module pylint sur mon ide, le score de mon code été de -5.54/10 ce qui est un très mauvais score. Cela est synonyme de code mal indentée, de normes non respectées. J'ai pu néanmoins remonter la note à 4.42/10 ce qui reste encore bas. En effet j'ai eu quelques problèmes pour certaines fonctions que le PEP8 a détécté.