

Pour commencer à travailler sur un projet, il faut d'abord commencer. C'est un peu stupide de dire cela, mais en y réfléchissant, c'est très logique. Regarder un projet à réaliser, un travail à faire ou même simplement une échéance apportera tout, sauf le désir de commencer la tâche. Alors, pour prendre de l'élan, pour savoir que la tâche est plus simple que ce que l'on imagine, il faut commencer. Quelques mots, quelques lignes, voire quelques pages. Mais après avoir ouvert le document et commencé à écrire, tout devient plus facile.

C'est donc ce que j'ai fait. J'ai posé les bases sur lesquelles nous allons construire pour les deux mois à venir. J'ai commencé par créer un nouveau répertoire, en fait 3 nouveaux répertoires pour le packaging du jeu, en suivant la merveilleuse convention de nommage de Java. Nous avons donc maintenant des répertoires vides qui vont de « project » à « project/com/project/gh02 ». C'est un bon début !

Ce qui est le plus important dans le développement d'un jeu, et encore plus dans le début du développement d'un jeu, c'est de pouvoir voir les choses. Et pour ce faire, j'ai créé une classe, à savoir « GameFrame » qui hérite de JFrame. Cette classe est (pour l'instant) la classe principale de tout le jeu.

La première chose que j'ai faite a été de créer une classe principale pour l'exécuter. Cette classe principale ne fait presque rien, à savoir créer une nouvelle instance du jeu via le constructeur écrit quelques lignes plus haut, créer un thread pour le jeu et démarrer le thread.

Ici, les threads sont utilisés pour rendre la gestion des crashes plus pratique, et avoir plus de contrôle sur l'exécution du code. Par la suite, nous aurons 2 méthodes principales : Update() et Render() qui feront toutes les deux des choses distinctes.

Pour Update(), c'est la méthode que nous voulons exécuter à une vitesse donnée qui dictera le comportement du jeu, tandis que Render() sera appelé pour afficher le jeu au joueur, mais à la vitesse maximale donnée ou aux capacités maximales de la machine sur laquelle il tourne actuellement.

Après cela, il est venu le temps de créer le constructeur de GameFrame, ce qui a été assez facile à faire après avoir lu et parcouru des pages et des pages de javadoc.

Durant cette semaine j'ai continué à avancer petit à petit sur les bases de la partie graphique du projet, jusqu'à arriver à l'utilisation de BufferedImage, et au rendu d'un fond simple uni de terre.

Cela n'a l'air de rien pour l'instant, mais commencer à travailler sur ce projet a été super cool et j'espère que cela ouvrira la voie à un meilleur code, et plus important encore, à tout un tas de fonctionnalités implémentées dans le jeu !