

## **Rapport-3 : Projet long**

**MEDIANI Hocine**

### **Sommaire**

<b>I.</b>	Introduction -----	2
<b>II.</b>	Contribution personnelle -----	2
<b>III.</b>	Fonctionnalités mises en place -----	2
<b>IV.</b>	Travail à venir -----	2

## **I - Introduction**

Notre projet-long porte sur la création d'un jeu du type RPG 2d avec vue Top-Down. Dans ce jeu, l'objectif est de faire voyager le personnage principal à travers diverses zones, rencontrer des ennemis plus coriaces les uns que les autres, et explorer librement la carte comme l'utilisateur le souhaite.

Ce projet sera fait en java "vanilla", sans l'utilisation d'outils pour simplifier le travail, ce qui signifie plus de travail mais aussi plus de libertés.

Les différents sprites seront aussi créés à la main afin de garantir la libre utilisation de ces ressources

## **II - Contribution personnelle**

Lors de cette seconde itération, j'ai travaillé sur les épics "Gestion des scènes" et "Menu principal". Ces épics nous permettront alors de gérer les différents niveaux plus facilement grâce au système de scène, et d'avoir une page d'accueil pour le jeu. J'ai ainsi créé différentes textures et travaillé sur les fichiers suivants :

- GameFrame.java
- Scene.java
- SceneLoader.java
- SceneManager.java
- MainMenu.java

## **III - Fonctionnalités mises en place**

A l'issue de cette itération, il est maintenant possible :

- De changer de scène à la réception d'un signal.
- De sauvegarder la position du joueur dans chaque scène.
- De changer la carte actuelle.
- De pouvoir avoir accès au menu principal lors du démarrage du jeu.

## **IV - Travail à venir**

Ceci étant la dernière itération, il n'y aura pas de "travail à venir" mais ce projet à toujours été quelque chose que j'ai entrepris de faire, donc j'y apporterais des modifications de manière plus ou moins fréquente.