

Rapport Individuel – Projet de Jeu RPG 2D (Java)

ZENBI Othmane

Objectif du projet

Ce projet s'inscrit dans le cadre du projet long TOB et a pour but de créer un jeu vidéo de type RPG (Role-Playing Game) en **2D avec vue du dessus**, développé entièrement en **Java**, sans moteur de jeu externe. L'objectif est de permettre au joueur d'explorer un monde, d'interagir avec des PNJ (Personnage Non Joueur), de combattre, de réaliser des quêtes, et de gérer un inventaire. Ce projet constitue un excellent exercice de programmation orientée objet, de gestion d'interface graphique, et de conception logicielle modulaire.

Fonctionnalités prévues du jeu

Fonctionnalité	Statut	Détails
Mouvement du joueur	En développement	Contrôle 4 directions, fluide
Système de carte	En développement	Tuiles, fond dynamique
Interface et menu	En développement	Menu principal, saisie du nom
Système de combat	À venir	En temps réel ou tour par tour
Inventaire	À venir	Armes, objets, gestion
Dialogues avec PNJ	À venir	Boîte de dialogue simple
Système de quêtes	À venir	Missions secondaires
Sauvegarde/chargement	À venir	Fichier ou sérialisation

Travail réalisé par l'équipe

- **Interface principale (GameFrame.java)** : Gestion de la fenêtre, menu interactif et boucle de jeu.
- **Rendu graphique (RenderHandler.java)** : Affichage du fond de carte et gestion des pixels.
- **Gestion des entrées (InputHandler.java)** : Préparation du système de contrôle via le clavier.

Ma contribution personnelle

Même si je n'ai pas directement participé à l'implémentation du code jusqu'à présent, j'ai pris part aux réunions d'équipe et aux discussions techniques pour :

- Proposer des choix concernant le rendu, la structure de l'interface du jeu, le menu, interfaces des paramètres du jeu et les autres fonctionnalités.

- Participer aux décisions de conception (combat en temps réel ou tour par tour, choix du style graphique, structure du code, etc.)
- Participer à la répartition des tâches et à l'organisation du travail.
- Comprendre le code afin d'intervenir efficacement par la suite.

Étapes à venir

Je reconnais ne pas avoir encore produit de code, mais je suis motivé à contribuer activement dans les prochaines étapes, notamment sur des éléments comme :

- Le système de dialogues ou quêtes
- La gestion des combats avec les PNJ
- L'inventaire ou la gestion des événements déclenchés.
- Les tests ou la documentation utilisateur

Compétences Acquis

Ce projet m'a déjà permis de renforcer plusieurs compétences essentielles :

- **Boucle de jeu en Java** : Maîtrise des mécanismes de synchronisation essentiels pour un jeu fluide.
- **Gestion graphique** : Familiarisation avec la manipulation d'images, la gestion directe des pixels et l'optimisation des performances graphiques.
- **Analyse et lecture de code structuré** : Développement de capacités d'analyse et d'interprétation d'un code.

Remerciements

Je tiens à remercier sincèrement tous les membres de l'équipe pour leur engagement, leur pédagogie et leur soutien technique. Leur collaboration active et les échanges enrichissants nous permettent de poser les bases d'un jeu ambitieux et prometteur.