

Rapport-2 : Projet long

MEDIANI Hocine

Sommaire

I.	Introduction -----	2
II.	Contribution personnelle -----	2
III.	Fonctionnalités mises en place -----	2
IV.	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 de l'input" et "Création des zones de jeu". Ces épics nous permettront alors de map l'input de l'utilisateur à différentes actions, de permettre une customisation totale des touches, et de pouvoir travailler plus facilement sur les maps. J'ai ainsi créé différentes textures et travaillé sur les fichiers suivants :

- GameFrame.java
- GameMap.java
- GameObject.java
- InputHandler.java
- MouseInputHandler.java
- MapEditor.java
- Player.java
- Tiles.java

III - Fonctionnalités mises en place

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

- De récupérer et traiter l'input de l'utilisateur.
- De contrôler le personnage principal.
- D'utiliser un système de tiles à afficher à l'écran.
- De modifier la map du niveau.
- D'avoir un UI simple et utile à la création de maps.

IV - Travail à venir

Par la suite, je me chargerais de l'implémentation des fonctionnalités spécifiées dans les épics "Gestion des scènes" et "Menu principal". L'objectif sera alors d'avoir un système de scènes customisable qui permette de shuffle les scènes en

sauvegardant les différentes maps, et d'avoir un menu principal lors de l'ouverture du jeu.