

Rapport-1 : 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 première itération, j'ai travaillé sur l'épic "Rendu Graphique". Cette épique est essentielle et va paver par la suite les outils que nous utiliserons afin d'avancer sur le projet et de traiter la partie graphique de ce dernier. J'ai créé différentes tiles et textures et travaillé sur les fichiers suivants :

- GameFrame.java
- Rectangle.java
- RenderHandler.java
- Sprite.java
- SpriteSheet.java

III - Fonctionnalités mises en place

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

- D'afficher la fenêtre du jeu.
- D'afficher des images et des sprites à l'écran.
- De traiter des sprites et des spritesheets.
- De gérer la partie mise à jour graphique à chaque frame.
- De créer des rectangles, qui seront utiles tout au long du projet.

IV - Travail à venir

Par la suite, je me chargerais de l'implémentation des fonctionnalités spécifiées dans les épiques "Gestion de l'input" et "Création des zones de jeu". L'objectif sera alors d'avoir un système d'input qui fonctionne, et la possibilité d'avoir une interface graphique pour simplifier la création des cartes et environnements de jeu.