Carnet de bord

Jeudi 29 Janvier : Documentation sur Pacman (règles du jeu, fonctionnement…)

Dimanche 1 Février : Mise en oeuvre du Diagramme de Gantt

Répartition des tâches – qui fait quoi

Mélina: fantomes

Chloe: Pacman

Jeudi 5 Février: commencement de la creation des gifs

Choix de faire 2 pacmans à choisir avant le jeu avec lequel on joue

Samedi 7 Février: Mélina se renseigne sur le Javascript, se documente, suit des cours sur internet

Jeudi 12 Février: Création des gifs

Commencement du début du programme (les bases)

Semaine des vacances : recherches sur le programme, savoir comment on va le metre en place etc

Continuation du programme (les bases)

Jeudi 5 Mars: bilan des vacances

Nous avons commencé à programmer les déplacements des fantômes et du pac man

Nous avons fini la structure du labyrinthe avec tableaux (plutot que canvas)

Nous devons nous renseigner sur la mise en page (pixels, taille de l’écran, taille des images…) la plupart des gens ont des écrans supérieurs ou égaux à 1024x768

Pixels de resolution, donc on prendra pour dimensions moyennes de l’écran : 1280 x 800, et donc pour notre jeu, nous prendrons 600\*600, car c’est le format qui est le plus compatible aux ordinateurs. Plus d’ordis sont proches de 600px de hauteur que de 1200px.

19 images par 20, donc 600/20 = 30, donc 30 pixels de largeur, et de hauteur.

Jeudi 12 mars: nous réfléchissons… aux déplacement des pacs

Jeudi 19 mars: nous avons fini les images du pac seulement

On a mis en place les touches, savoir que si on appuie sur une touche alors un mouvement arrive

Nous galérons toujours autant

On a associé les images au maze

DONC : on veut que le pac n’aille que dans les décors = 0, donc on analyse des cases autour

If x+1;y =0, alors il peut y aller (ou si x+1;y > 0, alors il peut pas y aller)

Et de meme pour la bouffe, si y’ de la bouffe, il la bouffe, sinon nada pasa

Et aussi pour les fantomes, si x;y du fantome = x;y du pac, pac dead ou fantome dead

Bref on va manger bye!

ALORS:

Jeudi 2 Avril 2015 : alors, aujourd’hui, on s’est fait chier.bref. Mélina a passé 1h à faire les fantomes, qu’elle n’a pas fini. Sinon, j’ai essayé d’afficher le maze, mais il y a un bug, mais je sais pas où(j’ai foiré quelque part mais j’assume juste pas). Conclusion : C’EST FOIREUX.

Concrètement, on a (Presque) fini les images. On a essayé d’afficher le lab avec child, comme le prof nous a montré, mais ça ne fonctionne pas

On va essayer d’afficher le maze avant de finir les déplacments du pac et des fantomes

On a réussi à afficher le maze, HOURRA. En utilisant append.child

Maintenant, on a les déplacements du pac, mais on essaye de lier l’image des pacs avec ses déplacement. Les déplacments sont bien (je crois), mais il faut verifier avec l’image de pac, car sinon on visualise que dalle.

On a réussi à afficher l’image du pac mais celle-ci reste en haut à gauche de la page.

De meme pour les fantômes, on a Presque les déplacments, mais il faut aussi associer l’image aux déplacements.

Ah et le groupe des autres pacmaneux sont à chier, ils sont aussi nuls que nous et nous induisent en erreur. En plus leur design est moche.

Jeudi 7 Mai:

* Rédaction du cahier des charges
* Fonction rencontre : lorsque les coordonnées sont les mêmes, changement de gifs (fantômes) ou ajout de points (food)
* Déplacement d’un fantôme