

Séance 2 :

A noter : Un petit projet fini est bien + enrichissant qu'un projet ambitieux stoppé à 20%

Pour cette séance nous avons décidé de commencer les bases : Les trois classes principales sont :

- La balle
- Les Briques
- La Raquette

Durant cette séance notre choix de bibliothèque a changé : nous avons décidé de passer sur la bibliothèque SDL pour la gestion de la fenêtre et OpenGL pour le rendu.

Nous avons coupé la séance en 2 parties de 1h30 :

Durant la première partie, je me suis penchée sur la paramétrisations de la fenêtre du jeu avec la bibliothèque SDL pour initialiser le jeu. Ainsi que sur plusieurs tutos pour se préparer au projet de conception d'un jeu : Quels outils devons-nous avoir avant de commencer à « coder concrètement » et quelles connaissances ? Durant la deuxième partie de cette séance, je me suis penchée sur le contenu du jeu : Les thèmes qui seront abordés concrètement dans le jeu :

- Thème final : On a les briques & on a un boss caché derrière les briques qui a un cycle de gauche à droite (dès qu'il arrive au bout de l'axe Ox, il va dans l'autre sens). Le but est de le toucher avec la balle, si on le touche on a gagné. Plus on détruit de briques + on gagne de points.
- Thème 1 : Chez les pharaons. https://www.youtube.com/watch?v=jcYg8lB6_c
- Thème 2 : Jungle
- Thème 3 : Neige + pingouins morses + éléphants de mers + mamie nova des neiges : <https://www.youtube.com/watch?v=3FFtmNIXQ48>

Durant la séance : Petit chat s'est entraîné à coder pour apprendre à manipuler les objets. De plus, il s'est renseigné sur les bibliothèques & les moteurs graphiques.

Durant cette séance, Pectin : Comment modéliser chaque classe/ objets du jeu : Comment créer la balle, comment modéliser la raquette et les briques.

A noter : Ajouter dans nos lignes de codes des **commentaires** explicites pour que les autres membres du groupe aient accès aux lignes de codes en sachant ce qu'on fait.

Ce qui est à faire cette semaine :

Télécharger : <http://uml.developpez.com/telecharger/>

Gribouiller des schémas de classes, des bouts de code en cours de route, aller à l'essentiel.

Logiciel de versionnage de sources : <http://www.nongnu.org/cvs/>

<http://subversion.tigris.org/>

Télécharger Blender pour créer le background : <https://www.blender.org/>

Si on manque de temps, les médias gratuits pour le développement sont sur :

<http://jeux.developpez.com/medias/>

Parcourir certains sites de développement : <http://www.developpez.com/>

<http://jeux.developpez.com/> (+1)

<http://www.flipcode.org/>

Explorer le code de jeux open-source : http://www.games-creators.org/wiki/Liste_des_jeux_libres

Askip ce site présente bien : <http://www.esgi.fr/ecole-informatique/programmes/formation-jeux-video.html>

<http://www.3is.fr/animation-numerique/programme?gclid=CPOwtcvZuMsCFZcy0wodiD4Fwx>

Regardez si des trucs vous intéressent :

<http://www.jiraf.org/modules.php?name=News&file=article&sid=134>

Référence de A & Z de la conception & développement d'un jeu :

<http://www.dablog.fr/2012/01/apprendre-developper.html>

Avons-nous besoin d'un WAMP ? Si oui installons easyPHP : <http://www.dablog.fr/2013/08/installer-easyphp-devserver.html>

Pour ceux qui veulent créer un jeu 2D très facilement : Scratch (logiciel de progra pour débutant) :

<http://logiciels-libres-tice.org/spip.php?article670>

Aller sur : programmersheaven.com

<http://jeux.developpez.com/tutoriels/>

<http://cpp.developpez.com/cours/>

<http://gamedeveloper.com/>

Se renseigner sur « unity 3D », « ori and the blind forest ».

Pour la séance prochaine : retoucher les trois photos pour le background du jeu.

Durant cette semaine, jéréemie va finir les tutos sur la partie objet.

Je vais terminer la musique Jungle et je vais photoshoper les images.

Skype Bertin : Thomas Bertin

Séance 3 : Obligation de commencer les lignes de codes #baba.