

Rapport Projet Casse-Brique

Partie I- Répartition des tâches

Pour commencer ce projet nous avons fait une réunion de groupe afin de déterminer la partie du projet qui correspondait à chacun.

Thomas a pris la partie utilisateur, score, sauvegarde.

Jérémy a pris la partie graphique c'est-à-dire les affichages de chacun des éléments sur le terminal et le déplacement de certains objets.

Vincent a pris la partie collisions pour les rebonds sur les briques et aussi la partie fichier de configuration.

Anya a pris la partie menu du jeu avec de l'aide pour la sauvegarde et pour les briques.

A la fin de la répartition des tâches chacun avait donc sa partie à réaliser et nous aurions tout mis en commun.

Au final la gestion du groupe ne s'est pas déroulée comme prévu certains membres n'étaient pas motivé par ce projet...

Nous avons donc (Thomas et Jérémy) décidé de réaliser ce projet malgré l'absence de travail des deux autres collègues.

Partie II- Création des différentes classes

Nous avons ensuite commencé la création des différentes classes nécessaires au bon fonctionnement du jeu.

Jérémy a créé premièrement la classe raquette en s'aidant des différentes fonctions de la librairie `nurses` (voir annexe) plus particulièrement d'une fonction qui permet de positionner un curseur dans une fenêtre (`mvwprintw`) avec des coordonnées `x` et `y` pour placer la raquette au bon endroit sur l'écran, l'affichage (méthode `print`) de la raquette a été réalisée via un `char` à qui il a défini une couleur avec les fonction `attron` et `attroff`.

Après test il a réalisé que la fonction `mvwprintw` déplacer bien l'objet mais sans effacer la position du précédent, il donc réalisé une méthode `errase()` qui efface l'ancienne position de la raquette.

L'assignation des touches clavier c'est fait par le main avec le `switch` du `getch` et c'est aussi ici qu'il a défini les limites du terrain afin que la raquette reste bien dans le terrain et n'en sorte pas.

La classe raquette a donc été réalisée entièrement sans problèmes particulier.

Il a continué en faisant la classe balle pour laquelle il a suivi la même méthode mais le déplacement de la balle n'était pas autant simple que celui de la raquette car elle se déplaçait beaucoup trop rapidement il donc crée un délai afin que la balle aille à la vitesse qui nous correspondait le mieux.

Thomas s'est chargé des rebonds de la balle sur les briques et les murs du terrain.

Jeremy a ensuite créé une classe brique et une classe tableau de briques qui positionne sur l'écran toutes les briques et qu'on peut parcourir afin de savoir si la balle touche une brique ou non.

Il a ensuite fait un menu de jeu avec plusieurs choix : charger une partie, lancer une partie, quitter le jeu, l'aide.

III-Test des différentes classes

Nous avons donc après création des classes réuni tout notre travail et liée via une méthode tous les fichiers afin de s'en servir dans la main.

Nous avons donc déclaré tous nos objets dans la main ainsi que les méthodes que l'on voulait employer selon la situation par exemple appuyer sur espace pour lancer la balle, positionner la balle sur la raquette, dimensionner le terrain en fonction de la taille de la fenêtre.

Les premiers tests ont donné lieu à beaucoup de problèmes tel que la balle qui s'affiche sans s'effacer malgré une méthode erronée, elle ne rebondissait pas comme on le voulait ou alors ne faisait qu'un aller-retour.

Nous avons aussi eu des problèmes avec les briques qui ne voulaient pas s'effacer ou encore le nombre de balles qui ne diminuait pas.

Au final après test nous avons dû corriger tous ces problèmes et nous avons essayé le jeu qui se comporte correctement aujourd'hui seul quelques bugs persistent (une fenêtre qui ne veut pas s'effacer lorsqu'on quitte.)

IV-Pour finir

Au final malgré l'absence de travail de nos deux camarades (Anyà et Vincent) qui n'ont réalisé AUCUNE classe et ne nous ont pas accordé une minute pour travailler en groupe, nous avons su nous organiser à deux (Thomas et Jérémy) afin que le projet soit réalisé le mieux possible. Il demeure donc quelques problèmes avec les briques par exemple pour lesquelles nous n'avons pas eu le temps de créer une résistance et que nous n'avons donc pas pu finir à 100%. Dans l'ensemble nous pensons

que le travail a été réalisé car notre jeu a une jouabilité assez bonne et nous sommes content d'avoir réussi à le réaliser malgré le manque de travail d'équipe. Nous sommes quand même déçus de ne pas avoir pu travailler à quatre dessus car le résultat n'en aurait été qu'amélioré.