|  |
| --- |
| Cegep de Jonquière |
| Retour sur le cours de jeu vidéo |
| Feedback |

|  |
| --- |
| Matis Larouche  14/12/2020 |

Table des matières

[Introduction (Appréhension) 2](#_Toc58827462)

[Que pensez vous de la première partie du cours ? (Apprentissage C++) 3](#_Toc58827464)

[Impression sur la partie de projet 4](#_Toc58827465)

[Évaluation de … 5](#_Toc58827466)

[Conclusion 6](#_Toc58827467)

[Feuille de temps 7](#_Toc58827468)

# Introduction (Appréhension)

Au début, je voyais le cours de jeux vidéo comme étant un cours compliquer parce que je ne décortiquais pas le projet dans ma tête et je n’avais aucune idée comment arrivé à un projet final. Je me demandais comment j’allais m’y prendre pour faire un jeu par moi-même sans même considérer mes partenaires de travail. Je me voyais seul face à une montagne impossible à monter. Je me demandais comment avec mes connaissances actuelles j’allais arriver à monter quelque chose que je ne savais pas monter. Je ne croyais pas à la base qu’il allait y avoir de la théorie dans le cours de jeux vidéo, je croyais que le cours était totalement un cours ou on allait travailler sur un jeux vidéo du jour A au jour Z.

# Que pensez-vous de la première partie du cours ? (Apprentissage C++)

J’ai trouvé le c++ difficile parce que le .h et le .cpp sont séparer l’un de l’autre. Je ne savais pas ce qui allais dans le .h et qu’est ce qui allais dans le .cpp. Sinon j’ai eu de la difficulté à bien comprendre les pointeurs, j’y allais au « feeling » et si sa marchais temps mieux sinon je l’enlevais. De plus, à cause de la covid, à la session passée à la deuxième session de programmation, nous n’avons pas tout vue ce que nous avions à apprendre comme matière ce qui m’a pas aidé en programmation de jeux vidéo. Personnellement, je crois que pour aider les élèves qui ont plus de difficulté il serait préférable de voir la matière avec plusieurs petits laboratoires parce que si tu ne réussis pas parfaitement une partie du gros laboratoire, tu peux être bloquer plus loin dans une autre partie. Alors, au lieu d’avoir une seule lacune tu en as deux parce que la première te bloquait pour faire la deuxième.

Réflexion personnelle : j’ai investi assez de temps au cours pour bien le comprendre puisque je me présentais à tous les cours du début à la fin et à la maison je travaillais pour finir mes laboratoires du mieux que je peux malgré mes lacunes de la session passé qui se faisait sentir. En cours, j’étais quelque fois sur mon téléphone pour me vider un peu la tête et ne pas être à bout de travailler. Je préfère aller un petit peu sur mon téléphone une fois de temps en temps au lieu de prendre des pauses de 10 minutes.

# Impression sur la partie de projet

J’ai aimé faire du Game design, déterminer les étapes du projet avec mes partenaires et tout le concept du jeu. J’ai aimé faire les plans pour les niveaux du Plateformeur ainsi qu’aider mes partenaires de classe à prendre de bonne décision en montrant les points négatifs de toutes les idées pour les pousser a considéré les points négatifs au positif. Cependant, je trouve que le code à faire au niveau du jeux vidéo était beaucoup plus compliquer que ce que nous voyions en classe. Je n’ai pas vraiment travaillé sur le moteur de jeux alors il est difficile pour moi d’émettre une opinion, mais avoir eu a travailler sur un moteur de jeux déjà conçue nous aurais sauvé beaucoup de temps alors on aurais peut-être pu faire plus d’objectif que ce que nous avons réussis à atteindre au niveaux de la conception du jeux en lui-même.

Tâches accomplies durant le projet :

-plan graphique du Plateformeur

-plan graphique des menus

-tableau de calcule pour le Tycoon

-décision sur tous les concepts du jeux (style graphique, fonctionnement du jeu, histoire du jeu, période historique du jeu)

-décision sur le type de jeux Tycoon/Plateformeur

-intégration du code de son dans le projet

Réflexion personnelle : Mon rôle dans le projet était d’avantage secondaire puisque j’aidais surtout les gens dans leurs tâches que les gérer moi-même. En Game design je donnais mes idées et j’aidais à consolider les idées existantes. Je conseillais mes partenaires en Game design sur les points où je voyais des inconvénients ou sur des idées qui étaient vagues. Sinon dans le son j’ai d’avantage jouer le rôle de conseiller quand il était temps de coder. J’orientais les pistes à suivre et comment les faire en apportant mon point de vue sur ma compréhension des codes déjà existants. Je me donne 8.5/10 pour les efforts que j’ai mis et l’apprentissage que j’ai acquis tout au long du projet.

# Évaluation de Fabrice

J’ai travaillé avec Fabrice sur l’intégration du son dans le projet. Il ne travaillait pas beaucoup en cours mais à la maison il faisait du bon travail. Alors je me retrouvais à travailler seul la moitié du temps en cours mais d’un autre coté il faisait avancer notre travail beaucoup plus rapidement que si je l’avais fait seul. On échangeait nos idées pour comprendre comment arriver à nos fins. En somme, il était un bon partenaire puisque son omniprésence dans le cours n’influençait pas vraiment notre progression.

Je lui donnerais la note de : 8/10

# Conclusion

En bref, le projet de jeux vidéo était une expérience très enrichissante malgré la difficulté assez élevée. Nous n’avons pas réussi à atteindre tous les objectifs que nous nous sommes donnés mais nous l’avions déjà envisagé. De plus, le projet m’a permis de revoir ma vision de ce qu’était vraiment un projet de jeu vidéo. Si c’était à refaire j’essayerais le rôle de création des sons parce que le travail avait l’air amusant à concevoir.

# Feuille de temps

Semaine / Tâche effectué /

|  |  |
| --- | --- |
| Semaine #1  4h à l’école | Choix du thème du jeu, le type, le concept et le style graphique (Game design) |
| Semaine #2  4h à l’école | Choix du jeux , les objectif du jeux, le fonctionnement du jeux et création de tâches sur Trello ( Game design) |
| Semaine #3  4h à l’école | Croquis des niveaux et des menu à confectionner ainsi que la confection d’une feuille de calcul pour le Tycoon |
| Semaine #4  4h à l’école  2h à la maison | Apprendre à intégrer du son dans le projet et rechercher des piste pour y arrivé |
| Semaine #5  4h à l’école  3h à la maison | Apprendre à intégrer du son dans le projet, rechercher des piste pour y arrivé et commencer à essayer du code pour faire des test |
| Semaine #6  4h à l’école  2h à la maison | Tester le son dans le projet et le faire fonctionner au moins une fois |
| Semaine #7  4h à l’école | Rédaction sur le retour sur le cours de jeux vidéo |