

AP2

Projet S3

« Labyrinthe »

Johan Garcia, Thomas Lerchundi

19/11/2013

Sommaire

- Présentation du jeu
- Organisation du code
- Conclusion
- Démonstration du jeu

Introduction

- Création d'un jeu de type Labyrinthe
- Utilisation du langage Java(avec la bibliothèques Processing)

Présentation du jeu

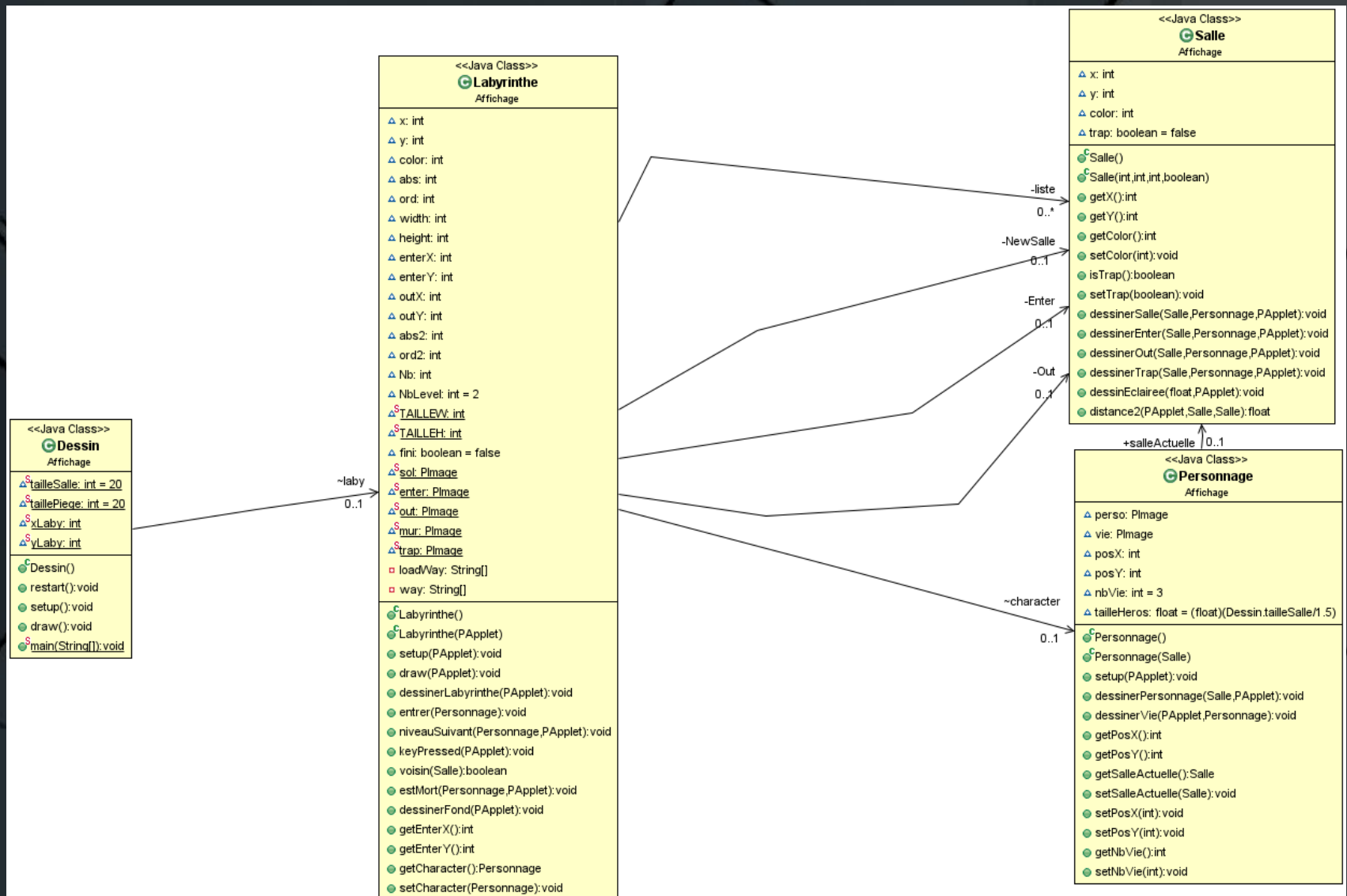
- Génération d'un Labyrinthe
- Joueur qui entre dans le Labyrinthe
- Recherche de la sortie

Présentation du jeu

Fonctionnalités supplémentaires :

- Gestion des niveaux
- Salles Piégées

Organisation du code



Organisation du code

```
public void draw(PApplet p){
    dessinerFond(p);
    character.dessinerVie(p, character);

    for(Salle s : liste){
        switch(s.getColor()){
            case 0 : if(s.isTrap())
                        s.dessinerTrap(s,character,p);
                    else
                        s.dessinerSalle(s,character,p);
                    break;
            case 1 : s.dessinerEnter(Enter, character, p);break;
            case 2 : s.dessinerOut(Out, character, p);break;
        }
    }

    character.dessinerPersonnage(character.getSalleActuelle(),p);
    estMort(character, p);
    niveauSuivant(character, p);

    // p.text("x : "+character.getPosY(),20, Dessin.yLaby-10);
    // p.text("y : "+character.getPosY(),100, Dessin.yLaby-10);

}
```

Difficultés rencontrées

- Organisation à 2
- Gestion du temps
- Maîtrise de la bibliothèque Processing

Conclusion

- Entraînement au travail de groupe
- Meilleure maîtrise de Java et de la bibliothèque Processing
- Pour finalement mieux comprendre l'utilité de la POO