

Compte rendu projet Portal 0.0

BIDAULT Matthieu, BADSTÜBER Elia, FOCHEUX Vital

January 11, 2024

Remerciements

Nous tenons à remercier notre enseignant de projet, M. BERNARD qui a su nous guider et nous conseiller tout au long de ce projet.

Table des matières

I	Introduction	3
II	Besoins et objectifs du projet	3
II.i	Contexte	3
II.ii	Motivations.	3
II.iii	Objectif et contraintes	3
III	Gestion du projet	4
III.i	L'équipe	4
III.ii	Planification et outils de gestion.	4
III.iii	Répartition des tâches	4
IV	Développement	4
IV.i	Différentes stratégie	4
IV.ii	Programmer en C++	4
IV.iii	Apprendre à utiliser la bibliothèque GF.	4
V	Bilan du projet	4
V.i	Résultats obtenus	4
V.ii	Apports technique	4
V.iii	Apports personnels	4
VI	Perspectives	4
VI.i	Améliorations possibles.	4
VI.ii	Nouvelles fonctionnalités.	4
VI.iii	Un plus dans nos CV	4
VII	Bibliographie	4

I Introduction

Dans le cadre du projet semestriel de troisième année de licence informatique à l'université de Franche-Comté, nous proposons de coder une version très simplifiée du jeu [Portal](#) qui sera afficher grâce à un moteur de type Raycaster à la façon du jeu [Wolfenstein 3D](#). Il a pour but de nous faire découvrir le monde du développement de jeux vidéo en nous faisant réaliser un jeu vidéo en C++ avec la bibliothèque GF.

II Besoins et objectifs du projet

II.i Contexte

II.ii Motivations

L'une des motivations principales de ce projet est de réaliser un jeu vidéo avec graphique comme à l'époque de [Wolfenstein 3D](#) mais avec des concepts de jeux plus récentes et qui plus est pourrai être un préquel de [Portal](#).

II.iii Objectif et contraintes

Les principaux objectifs de ce projet sont :

- Réaliser un jeu vidéo en C++ avec la bibliothèque GF
- Implémenter un moteur de type Raycaster
- Implémenter un système de portail
- Implémenter un système de collision
- Offrir une expérience de jeu simple et agréable à jouer.

Mais avec des contraintes :

- L'apprentissage d'un langage de programmation nouveau pour nous
- L'apprentissage d'une bibliothèque de programmation nouvelle pour nous
- L'apprentissage de la programmation d'un moteur de type Raycaster
- L'apprentissage de la programmation d'un système de portail
- L'apprentissage de la programmation d'un système de collision
- L'apprentissage de la programmation d'un système de jeu

III Gestion du projet

III.i L'équipe

III.ii Planification et outils de gestion

Pour la gestion du projet nous avons utilisé le site [github](#) qui est un outil de gestion de projet en ligne.

III.iii Répartition des tâches

IV Développement

IV.i Différentes stratégie

IV.ii Programmer en C++

IV.iii Apprendre à utiliser la bibliothèque GF

V Bilan du projet

V.i Résultats obtenus

V.ii Apports technique

V.iii Apports personnels

VI Perspectives

VI.i Améliorations possibles

VI.ii Nouvelles fonctionnalités

VI.iii Un plus dans nos CV

VII Bibliographie
