
RAPPORT PREMIÈRE ITÉRATION DU PROJET LONG

KHOUKH MOHAMMED *Groupe de TP : AB – ENSEEIHT SCIENCES DU NUMÉRIQUE.*

TECHNOLOGIE OBJET / *Xavier Crégut*

Rapport individuel:

Dans le cadre de notre projet long du module TOB, l'objectif est de développer un jeu de combat en rythme en utilisant le langage Java. L'un des aspects essentiels de ce projet est la gestion des modules audio pour synchroniser la musique avec les actions du jeu, c'est la partie que j'ai essayé de développer lors de cette première itération.

J'ai commencé à travailler sur l'intégration des modules audio dans le jeu (deux modules : LecteurAudio.java et ContoleurLecteurAudio.java). Cela inclut la sélection et le chargement des pistes audio appropriées, ainsi que leur synchronisation avec les événements du jeu, tels que les actions des joueurs et des ennemis.

Voici les défis que j'ai rencontré lors de la réalisation de ces deux modules :

- Synchronisation audio : L'un des principaux défis auxquels j'ai été confronté est de garantir une synchronisation précise entre la musique de fond et les actions du joueur. Cela nécessite une approche minutieuse et des ajustements continus.
- Les autres modules n'étaient pas encore faits : on avait pas une structure modulaire bien définie au début de la réalisation du projet, ce qui a rendu la création des modules audio et de gestion de temps très difficile, au contraire les modules du menu ou du moteur graphique par exemple ne dépendaient pas d'autres modules
- Optimisation des ressources : on doit également assurer que l'intégration des modules audio n'affecte pas les performances globales du jeu, en termes de consommation de mémoire et de puissance de traitement.

mon code utilisait les classes MediaPlayer et Media de JavaFX pour charger et jouer les pistes audio. il permet également de détecter si le joueur appuie dans le rythme de la musique et d'ajouter des points au joueur en conséquence.

PROCHAINE ÉTAPE:

Perfectionnement de la synchronisation audio : Continuer à affiner l'intégration des modules audio pour garantir une synchronisation précise et fluide avec le gameplay. Implémentation des fonctionnalités avancées : Ajouter des fonctionnalités avancées telles que des effets sonores spéciaux pour les attaques réussies, des variations musicales en fonction du niveau de difficulté, etc.

CONCLUSION:

Pour l'instant, le projet progresse conformément aux attentes , avec des avancées significatives dans l'intégration des modules par tous les membres du groupe. Les défis rencontrés nécessitent une attention continue et plus d'organisation, mais nous sommes confiants dans notre capacité à les surmonter avec succès et réaliser un projet conforme aux attentes dans les délais.