

Rapport individuel itération 3

Lan Kerlau Groupe A

Projet Jeu de Rythme

Cette dernière itération a réellement été la partie durant laquelle le plus de travail a été abattu. Si nous avons commencé par une distinction claire des secteurs auxquels chacun d'entre nous allions contribuer, nous avons fini par découper la répartition du travail en petites tâches, en priorisant les plus importantes au fonctionnement du programme; cette souplesse en adéquation avec la méthode agile a permis un avancement plus rapide et plus agréable.

Durant cette dernière itération, j'ai donc aussi bien contribué au fonctionnement du jeu qu'à son affichage, aux menus, à des résolutions de bugs, etc. Tandis que durant la première itération je codais indépendamment sur un module son, sans réellement connaître la structure globale qui se dégageait, durant cette dernière partie j'ai pu avoir une bonne compréhension globale du fonctionnement du jeu, ce qui est plus enrichissant et permet bien plus facilement les petits ajouts ou modifications.

Je me suis tout de même concentré principalement sur la partie "gameplay" et son affichage :

- Apparitions en rythme de cercles mobiles de différentes couleurs parcourant l'écran de droite à gauche et plusieurs effets visuels liés à leur état
- Association à chaque couleur d'un input de l'utilisateur pour valider le cercle
- Indicateur visuel réactif aux input permettant de connaître le moment durant lequel il faut appuyer
- Ajout de différentes difficultés qui modifient la vitesse de défilement des cercles sur l'écran ainsi que la plage de durée durant lequel l'input est accepté
- Ajout d'une timeline permettant un affichage à 50 IPS
- Implémentation de différents effets de victoire et de défaite
- Implémentation de différents niveaux avec des background, musiques et personnages différents

Si le jeu est bien fonctionnel et que la base y est présente, je regrette cependant que par manque de temps, le code final soit laissé aussi fonctionnel et non plus très

orienté objet, ce qui peut rendre sa relecture fastidieuse et complexifier l'ajout de fonctionnalités futures dans la partie en jeu.

Dans sa globalité, ce projet a été très enrichissant, que ce soit dans la compréhension de Java en lui-même, que dans son aspect organisationnel. Il est plus que rentable de passer un peu de temps à bien configurer l'environnement de travail pour par la suite bien plus gagner en rapidité et en praticité. Enfin il est évident que la méthode agile a permis l'existence de la démo en changeant notre manière d'approcher le travail.