

Projet TOB – Rapport Collectif – Itération 1

Pour cette première itération du projet TOB, qui consiste en la création d'un jeu de rythme, nous avons été contraints de nous y prendre avec un peu de retard par rapport aux autres équipes. En effet, notre communication n'a pas été assez efficace et nous nous en sommes rendus compte bien trop tard. Cependant, ce problème a pu être réglé et nous avons alors tous commencé à avancer sur le jeu. Bien que la plupart du temps passé sur le projet a été sur la recherche de la documentation pour l'utilisation des nouvelles bibliothèques, nous avons pu produire certains modules, qui restent encore à compléter.

En cela nous avons, pour l'instant avancé sur le moteur graphique, les modules de gestion du son ainsi que les modules de combats.

Moteur Graphique

Pour le moment, le moteur graphique se compose d'une classe MoteurDeJeu et d'une classe PanneauDeJeu.

MoteurDeJeu

Cette classe se compose de la définition de la classe MoteurDeJeu ainsi que de quatres fonctions :

- demarrer (lance la fenêtre)
- run (s'occupe de mettre à jour le jeu pour qu'il puisse afficher différents éléments lorsque différentes actions sont réalisées)
- mettreAJour (aide juste à la mise à jour)
- rendre (permet d'afficher à l'écran)

PanneauDeJeu

Cette classe utilise MoteurDeJeu et est composée essentiellement d'une fonction, qui est en cours de création actuellement.

Gestion du son

Les modules audio incluent 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. Le 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 .

Modules de Combat

Dans ces modules, j'ai cherché à établir les bases d'un système de jeu robuste axé sur le combat. Le module Combattant vise à définir les entités de combat, tandis que le module Attaque permet de créer diverses attaques avec des dégâts et des probabilités de toucher uniques. Le module Defense complète le système en introduisant des méthodes de défense pour réduire les dégâts subis. Enfin, le module Sort apporte une dimension supplémentaire en permettant la création de sorts offensifs et défensifs avec leurs propres caractéristiques. En combinant ces modules, mon objectif était de construire un système de combat complexe et équilibré pour enrichir l'expérience de jeu.