

Rapport Individuel

LE GALL Alexandre – Groupe B

Introduction

Lors de cette itération, j'ai pu créer les pages nécessaires à l'affichage de différents éléments sur le menu du jeu. Notamment la réalisation de **PageJeu**, qui permet de lancer le jeu avec de la musique. J'ai ensuite réalisé la conception des entités du jeu (personnage et ennemi). J'ai alors ajouté des barres de vie pour avoir une idée sur la santé du joueur et de l'ennemi. Enfin, j'ai pu rajouter des bruitages et effectuer un redimensionnement des éléments graphiques en fonction de la taille de la fenêtre.

Détails des tâches réalisées

1. Création des pages du menu

- Conception de plusieurs pages pour le menu du jeu, notamment la **PageMenuPrincipal**, **PageCredits**, **PageParametres** et **PageNiveau**.
- Chaque page a été stylisée pour offrir une expérience utilisateur cohérente avec le thème du jeu.

2. Réalisation de **PageJeu**

- Développement de la page principale du jeu qui permet de lancer une session de jeu avec une musique de fond.
- Gestion des interactions de l'utilisateur, des événements clavier et de l'affichage dynamique des éléments du jeu.

3. Conception des entités

- Conception des entités principales du jeu, à savoir **Personnage** et **Ennemi**.
- Ces entités incluent des attributs et des méthodes pour gérer leurs états et leurs interactions.

4. Ajout des barres de vie

- Implémentation des barres de vie pour le joueur et l'ennemi afin de visualiser leur santé respective.
- Les barres de vie sont mises à jour dynamiquement en fonction des événements du jeu.

5. Ajout de bruitages

- Intégration des effets sonores pour améliorer l'immersion et le feedback du joueur pendant le jeu.

- Les bruitages sont synchronisés avec les actions clés, comme les attaques et les dégâts.

6. Redimensionnement des éléments graphiques

- Implémentation d'un mécanisme de redimensionnement pour que les éléments graphiques s'ajustent automatiquement à la taille de la fenêtre.
- Cela inclut la mise à l'échelle des images, des boutons et d'autres composants de l'interface utilisateur.

Conclusion

Ces contributions ont permis de structurer le jeu de manière cohérente et d'améliorer l'expérience utilisateur grâce à des éléments graphiques et sonores bien intégrés. Les fonctionnalités implémentées offrent une base solide pour les itérations futures et l'ajout de nouvelles fonctionnalités.