

Rapport personnel de la deuxième itération du projet long Bomberman

Dans cette deuxième phase du projet, j'ai essayé de fixer les plusieurs bugs qui résidaient encore en ce qui concerne la partie visuelle et auditive. Pour les sprites, j'ai changé la méthode d'implantation des sprites en se fixant sur l'implémentation d'un package qui gère la partie visuelle du jeu, ça a amélioré la gestion des collisions entre le personnage et les murs même si ça bug un peu toujours, j'ai utilisé un sprite temporaire jusqu'à ce que je trouve des sprites 64 pixels qui marchent parfaitement avec mon code.

J'ai aussi implémenté le package audio qui gère l'audio du jeu, et aussi le package game.Settings qui contient des classes qui gèrent les paramètres de l'audio concernant le volume et la vitesse de la musique pour que l'équipe qui gère le menu puisse facilement intégrer un bouton qui gère l'audio, le problème du bug du jeu lorsqu'on active la musique a été résolu et cela marche parfaitement maintenant.