

Rapport Individuel Troisième Itération :

LOUDYI Ayoub

Résumé bref:

Dans cette itération, je me suis penché sur la fin du Moteur de Jeu en implémentant l'explosion de la bombe, la destruction de la bombe, l'implémentation des ennemis et l'explosion de ces derniers. La mécanique de Perte de la partie quand le joueur est dans le rayon de l'explosion. Une petite contribution sur la mécanique de pause, et sur le package affichage.

Problèmes rencontrés :

Dans un premier temps le timer de la bombe était un attribut de la classe Game où l'on gérait ce qui arrivait dans un tour précis, cependant en partant de ce pas lorsqu'on a plusieurs bombes sur le terrain, le timer précédent est écrasé et les bombes précédentes sont isolées de toute interaction. La solution apportée est de stocker nos bombes dans un array et affecter à chacune son propre attribut bombTimer et explosionTimer.

Un autre problème qu'on a rencontré était sur le niveau du chargement des Sprites, au départ on chargeait directement nos images depuis le répertoire de ressources et ceci pour tout les blocs, ce qui engendre une latence dans le jeu, une solution proposée était de charger d'abord les images dans une variables fait pour ce rôle, ensuite accéder à cette variable pour afficher notre map, au lieu de les charger une par une à chaque fois, ceci nous a permis d'utiliser des images Sprites sur toute notre map, mais a résulté en un temps de chargement avant le lancement du jeu.