

Rapport personnel de la première itération du projet long Bomberman

Dans cette première phase du projet, on a divisé la charge du travail en trois, une équipe sur le menu, une autre sur le Game Engine ,et une dernière sur les visuals. Je me suis occupé personnellement de tous ce qui est en rapport avec la partie graphique du projet, après la création du map, je me suis lancé dans la recherche des sprites pour nos blocs du jeu, soit les destructibles, soit les indestructibles, pour le personnage aussi, je me suis occupé de programmer son graphique de manière qu'il suit les 4 directions possibles à lui, même si l'instanciation des bombes n'est pas encore faite, j'ai configuré son graphique aussi, ajoutons à cela que j'ai ajouté le script de la musique qui permet de la lancer lors du lancement de la partie du jeu. J'ai trouvé pas mal de difficultés, spécifiquement en ce qui concerne le visuel et l'audio dû au fait qu'on les a jamais traités avant dans le cours. Il reste quelques bugs à résoudre, nécessairement en ce qui concerne la taille de l'image des blocs et leurs dimensions dans la map, aussi le fait que le jeu lag trop si on utilise la musique.