

Rapport Individuel Projet Long TOB

LOUDYI Ayoub

Département Sciences du Numérique - Première année
2020-2021

Pour cette première itération..

- **Travail individuel :** Pour cette première partie j'ai été affecté à la conception et développement du moteur du jeu. J'ai principalement travaillé sur les paquet physique, gameObjects et map. Et un peu sur les autres paquets concernant le moteur du jeu. On a rencontré comme mentionné dans le rapport général une difficulté au niveau du traitement des collisions joueur-terrain. Je me suis inspiré de 1 quand à la détection de la futur position du joueur afin de décider si oui ou non il y aura collision avant de passer à un modèle qui gère les 4 sommets de notre carré (future hitbox du joueur peut-être un rectangle tout dépendra le forme de sprite qu'on prendra) pour détecter si l'un d'eux entre en collision avec le terrain. Une deuxième difficulté fût la difficulté d'accès à GameMap depuis certaine classe, alors on opta pour des instanciations avec des valeurs fixes (non définies par des constantes -des commentaires dans le code spécifie ce problème-), qu'on tentera de tacler dans la prochaine itération.

- **Travail en groupe :** J'ai travaillé en trinôme avec le groupe moteur du jeu dans la conception de ce dernier en coordination avec les groupes de gestion des menus "UI" et "Visuals" pour lier notre travail en commun, malheureusement notre traitement des sprites à fait en sorte qu'ils soient un peu buggés et n'affiche qu'une sprite sur 4, donc on a abandonné cette affichage pour la première itération en attendant de faire plus de recherche dessus.

- **Bibliographie :**

Détection de collision sur un jeu de plateforme 2D en java
{1} : "<http://underpop.online.fr/j/java/help/collision-detection-creating-a-2d-platform-game-java.html.gz>".