

Rapport Individuel Projet Long TOB

LOUDYI Ayoub
Groupe IJ-5

Département Sciences du Numérique - Première année
2020-2021

1 Pour cette deuxième itération..

Réalisation Pour cette deuxième itération, je me suis penché sur la création de la classe Bomb.java et ses interactions avec la map. Dans un premier temps j'ai eu une difficulté à implémenter la notion de retard d'explosion en l'implémentant à l'intérieur de la classe Bomb.java, cependant ceci résultait en un arrêt de l'affichage avec continuation de procession des entrées, c'est-à-dire le joueur continuait à bouger, cependant on ne voyait pas ceci jusqu'au moment où la bombe explosa. Pour y remédier, j'ai décalé cette gestion de retard d'explosion vers la classe MovingObject.java, qui joue le rôle de la classe qui contrôle les actions de notre joueur. Dans la méthode update() de ce dernier, on vérifie à chaque itération (update) si les booléens bombDropped, qui renvoie si la bombe a été larguée ou pas, et le booléen bombStillDropped qui renvoie si la bombe est toujours sur le terrain (elle n'a pas encore explosée), le premier nous permet d'accéder à une conditionnelle if qui gère la création de la bombe, et la seconde la gestion du retard en vérifiant si l'écart de temps entre le larguage et le temps actuel est supérieur au retard voulu.

Travail à faire Finalement, en modifiant un peu les structure de Game-Map.java, MovingObject.java, Player.java, et Tile.java, l'implémentation de Bomb.java est réalisée et fonctionne bien. Pour l'instant l'image de la bombe est un carré orange, en attente de trouver une sprite appropriée. Avec ceci le game Engine est presque fini, il nous manque que l'implémentation des Ennemis. Après, réalisation de ces derniers je me rejoindrais l'équipe partie graphique du jeu pour régler quelques bugs dans l'affichage des sprites.