



RAPPORT INDIVIDUEL DE LA PREMIERE ITERATION

LOTFI Mohamed Hamza
Groupe IJ-5

Département Sciences du Numérique - Première année
2020-2021

1 Introduction

Ce rapport décrit d'une manière courte et précise les activités réalisées lors de cette deuxième itération. Les détails nécessaires à la compréhension seront présentés dans la première version du rapport général du projet.

2 Réalisations et avancement

Lors de cete itération, j'étais en charge de la barre HP qui représente la barre des points de vie restants pour le joueur. J'ai avancé dans le côté visuel (qui est biensur à améliorer encore), mais il nous reste l'implantation du Listener lié aux points de vie du joueur.

Je m'occupais également des "sprites" des objets du jeu avec l'aide de mon collègue Chouaib. Nous avons réussi au tout début à mettre en place des sprites d'une taille de (64x64) pour le joueur. Mais nous avons décidé d'annuler cette stratégie car d'une part nous n'étions pas convaincus par leur forme, et puis car il était difficile de trouver des sprites (64x64) appropriés pour les blocs de la carte. J'a donc recherché des sprites qui seront compatibles avec nos attentes, et finalement ceux qui correspondaient étaient de taille (32x32). J'étais donc obligé de reconfigurer le moteur de jeu pour qu'il soit compatible avec la nouvelle taille choisie car au début, il était configuré sur la taile (50x50).

Finalement, j'ai défini un LayoutManager pour gérer l'emplacement des différentes composantes dans la fenêtre de jeu, et pour rendre le travail sur ces différentes composantes plus flexible et indépendant.