

Retour d'expérience

Depuis les dernières vacances, nous nous sommes lancés dans la réalisation d'un mini jeu de rôle en groupe de 4. Nous basant sur des jeux de rôle classiques, nous l'avons appelé "LambdaRPG" car celui-ci ressemblait à d'autres jeux et manquait peut être d'un peu d'originalité. Cependant, il permettait une grande liberté de création, que ce soit pour les personnages, les classes auxquelles ils appartiennent, leurs attaques, ainsi que les dialogues. C'est pourquoi nous avons fait le choix de faire de nombreux personnages (4 personnages par classes, soit 16 au total) aux attaques multiples et variées (chaque personnage possède 4 attaques communes à sa classe ainsi que 4 attaques spéciales).

Avant d'arriver à la version finale, nous avons fait de nombreuses tentatives et du coup de nombreuses modifications et ajustements. Ne connaissant pas le calcul des dégâts dans les autres jeux, nous avons essayé de nombreuses méthodes de calcul, de nombreuses équations mais à chaque fois cela aboutissait à des parties déséquilibrées. Ayant terminé le corps du programme plus tôt que prévu, nous nous sommes plus longuement penché sur cette partie qui est cruciale au déroulement du jeu et avons choisi de nous inspirer du calcul de dégâts dans le jeu "Pokémon" en ajoutant une part d'aléatoire qui fait varier entre 90 et 100% les dégâts de l'attaque . C'est pourquoi nous avons rajouté dans les paramètres des personnages des états ainsi que l'esquive lors de l'attaque du joueur qui est basé sur l'aléatoire ce qui a considérablement augmenté les lignes de code dans le main ainsi que dans les méthodes des attaques.

Pour permettre la réalisation de ce projet, nous avons utilisé le logiciel Github qui permet de pouvoir réaliser différentes branches pour les différentes versions et de pouvoir modifier depuis partout la dernière version du programme ce qui nous a grandement facilité la réalisation du jeu puisque plusieurs personnes travaillaient chez eux et ne pouvons donc pas transmettre leur modifications. Cependant nous avons rencontré plusieurs problèmes liés à notre manque de connaissance du logiciel que nous utilisions pour la première fois. En effet, plusieurs fois, ayant modifié le même personnage, les superpositions de versions empêchaient la deuxième personne de synchroniser son travail et l'obligeait à réitérer son travail.

Le seul regret que nous avons eu lors de la création du jeu est l'absence de graphisme. Cette partie n'étant pas au programme de première année, nous n'avons pas réussi à en faire une, bien que nous ayons essayé de nous renseigner sur différents sites et forum. Pour rendre l'expérience de jeu plus agréable nous avons essayé de faire au mieux avec ce que nous savions faire, en se limitant de ce fait à un affichage terminale mais en essayant d'aérer au maximum l'écran.

Le projet était un bon moyen de nous permettre de mettre en pratique toutes les connaissances que nous avons apprises durant l'année. Nous avons pu aborder l'informatique d'une manière qui nous intéressait plus que les réalisations faites en classe car cela nous permettait d'être libre dans notre réalisation et de faire quelque chose qui nous plaisait et nous correspondait.