

Rapport Individuel - Itération 2

GOUNEAU Joceran (jgouneau)

Comme indiqué dans le précédent rapport, j'ai rejoint l'équipe s'occupant de l'implémentation de l'environnement. Je me suis en particulier occupé de la classe Minimap qui gère le carré de décor courant dans lequel le joueur se situe.

J'ai remarqué un problème avec la première solution d'implémentation proposée qui consistait en un tableau d'éléments de décor et qui présentait des difficultés pour la gestion des collisions (entre le personnage et le décor et entre les éléments de décor) lorsque l'on prenait en compte des éléments n'occupant pas qu'une seule case. J'ai donc proposé et travaillé sur une solution avec Alice PIGNEUX, consistant en la gestion par Minimap de deux éléments : un inventaire du décor mis en place par Alice ainsi qu'un tableau 2D représentant les cases occupées par ce même décor, permettant ainsi la gestion des collisions, par moi-même.

Nous avons ensuite écrit les fonctions de Minimap permettant la gestion et la mise en relation de ces deux objets ; j'ai également créé une exception CollisionException permettant la gestion des cas d'éléments de décor placés sur des cases occupées ou extérieures à la Minimap.

Je compte également apporter quelques modifications à la fonction de génération aléatoire de Minimap de telle sorte que celle-ci laisse systématiquement au moins un point d'entrée sur chaque coté de la Minimap ; un mur de décor empêcherait en effet en l'état actuel des choses l'entrée du joueur sur cette dernière.