

Rapport Individuel Itération 2 – Alexandre Baud (abaud)

Durant cette itération, je me suis intéressé principalement à la manière de gérer les sauvegardes, à travers la classe Environnement. Nous avons choisi de représenter l'environnement sous forme de tableaux, qui font la taille de la fenêtre, donc c'est la vue qu'a l'utilisateur. Premièrement, il a fallu choisir comment gérer les données, et plusieurs idées ont émergé : sauvegarder au fur et à mesure du jeu mais garder en mémoire les tableaux alentours pour limiter les chargements de changements de tableaux, mais cela impliquerait trop de chargements au total. C'est pourquoi l'idée retenue a été la plus simple : stocker dans un fichier le tableau duquel on vient de sortir et de charger le tableau dans lequel on entre s'il existe. Pour cela, j'ai décidé d'utiliser les entiers pour représenter l'abscisse et l'ordonnée d'un tableau, ce qui donne un monde quasi infini (la limite de représentation des entiers en java est de -2147483648 à +2147483647 ce qui donne assez de marge pour explorer le jeu). Pour ce qui est de la sauvegarde, la première idée était de stocker valeur par valeur le tableau mais j'ai découvert que l'on pouvait directement sauvegarder les objets sous forme sérialisée, ce qui permet de les stocker facilement. Enfin, un problème a été la reprise d'une partie en cours et pour cela j'ai mis en place une recherche du fichier le plus récent afin de récupérer à la fois le tableau ainsi que sa position car chaque fichier de sauvegarde possède ses coordonnées dans son nom.

J'ai également aidé à résoudre des problèmes lors des tests et découvert une librairie java du nom de *slick 2d*, qui pourrait nous être utile par la suite si nous rencontrons des problèmes dans nos implémentations car elle est dédiée à la création de jeux vidéos 2D.