

Rapport - Arkanoid

David de Meester de Ravestein

August 3, 2025

Introduction

Rapport dans le cadre du projet du cours INFO-F202. Reprend les informations essentielles liées au développement du jeu Arkanoid.

Table des matières

1 Environnement et Prérequis	2
2 Compilation et execution	2
3 Tâches réalisées	2
4 Relations classes	2
4.1 Modèle	2
4.2 Vue	3
4.3 Controller	4
5 Logique de jeu	4
6 MVC	4
6.1 Modèle	4
6.2 Vue	4
6.3 Controller	5
7 Copilot	5

1 Environnement et Prérequis

Pour pouvoir profiter du jeu, il faut être sur Linux, avoir GCC ou Clang et Cmake d'installés. Cmake est un environnemnt de build qui est vachement pratique pour les projets de taille moyenne.

2 Compilation et execution

Voici les commandes à taper pour compiler et executer le jeu;

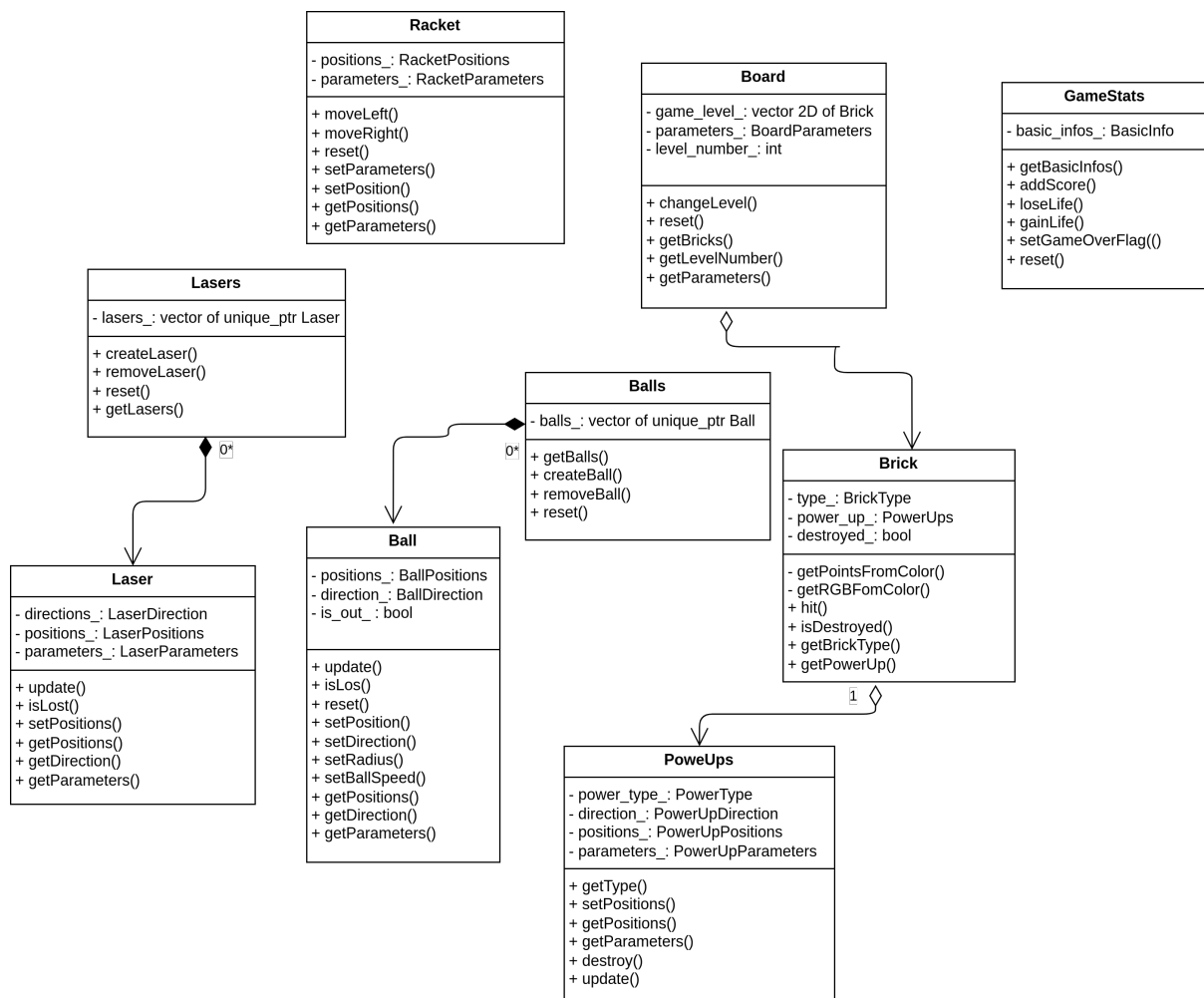
```
mkdir build && cd build
cmake ..
cmake --build .
```

3 Tâches réalisées

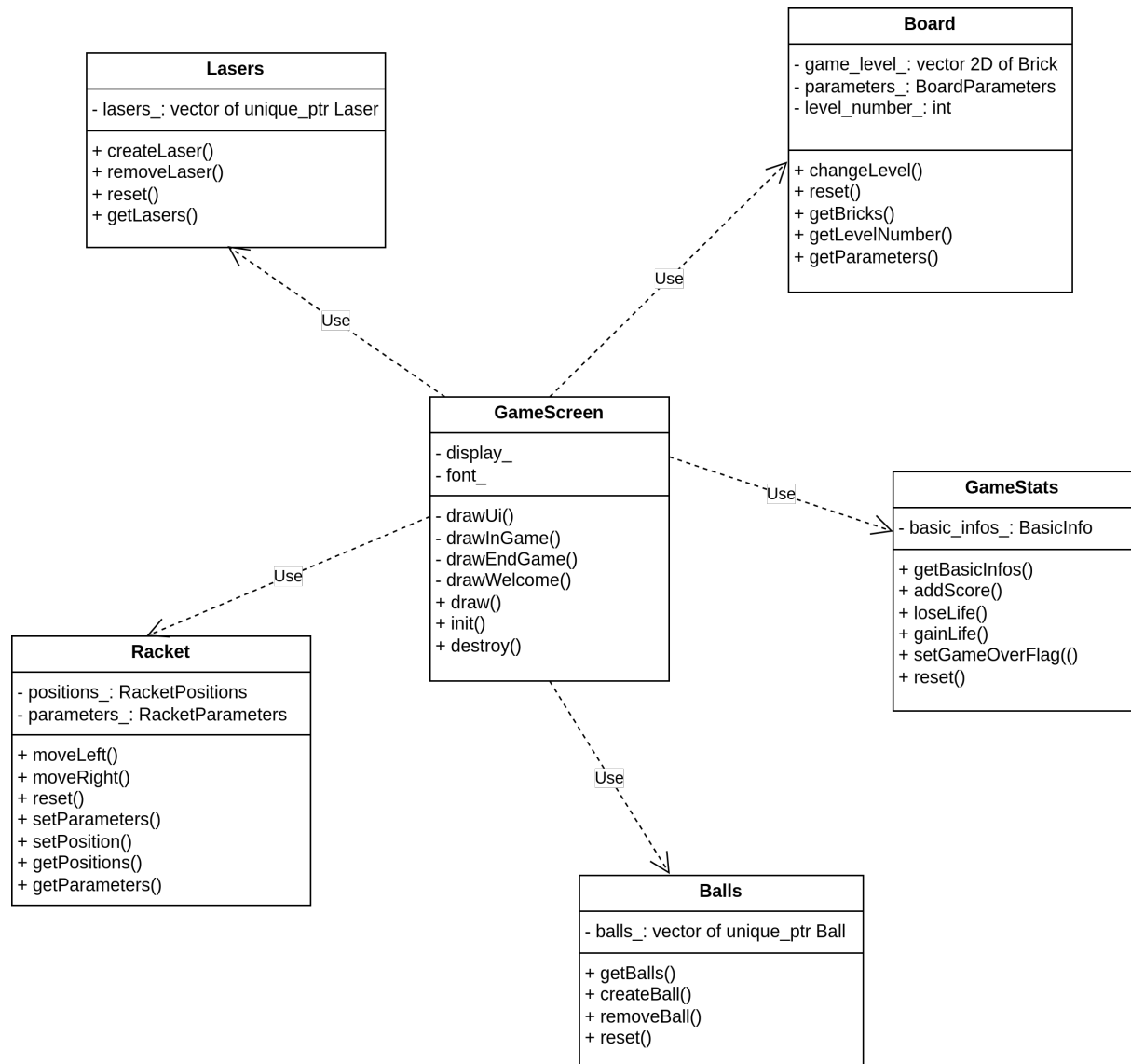
- Toutes les tâches de bases ont été accomplies.
- Toutes les tâches additionnelles ont été accomplies.

4 Relations classes

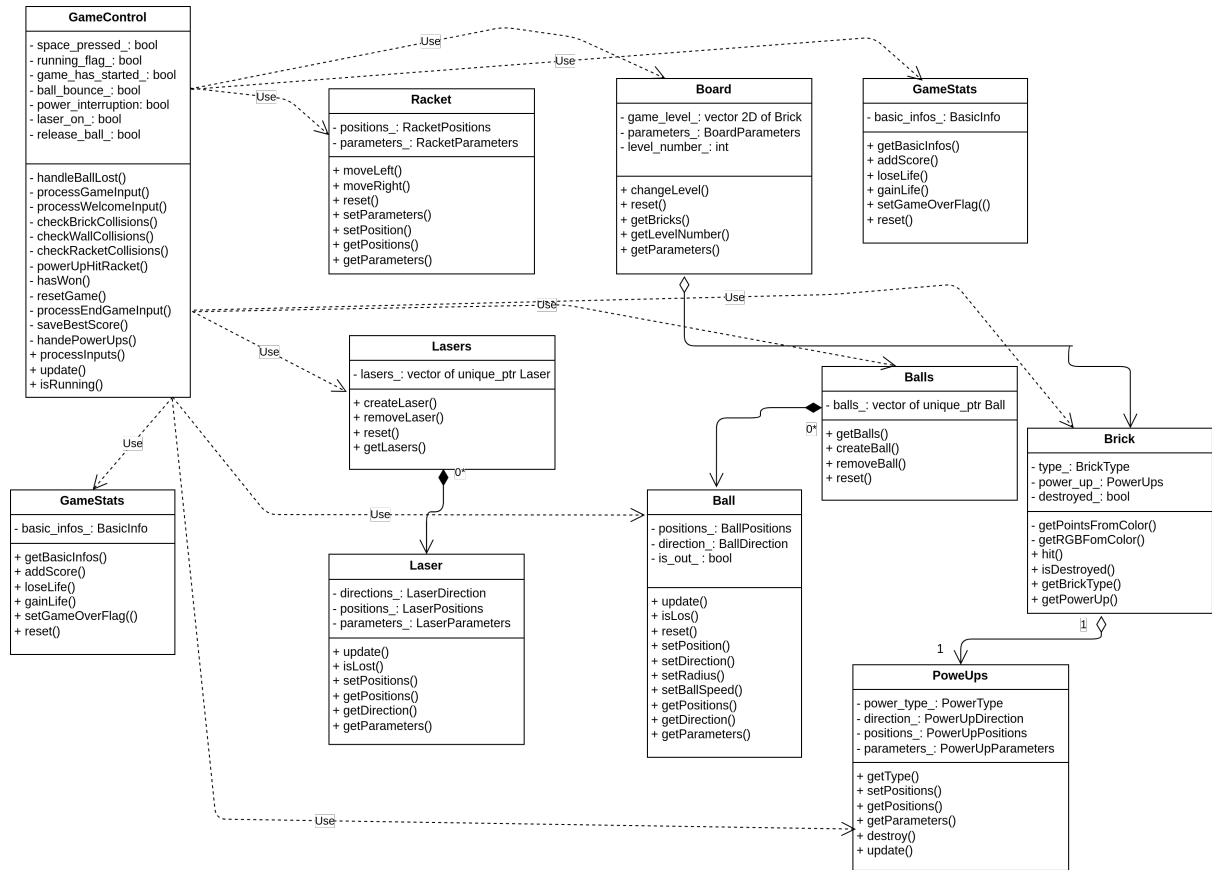
4.1 Modèle



4.2 Vue



4.3 Controller



5 Logique de jeu

Le jeu commence par initialiser les composants Allegro, indispensables au bon fonctionnement du jeu. Ensuite vient la boucle principale, les inputs utilisateurs sont gérés grâce à Allegro et le modèle se modifie en conséquence, la raquette change de position et on met à jour le mouvement de la balle en fonction de sa direction et de sa vitesse. Tant que la variable `release_ball_` est à `false`, la position de la balle est accrochée à la raquette. Une fois que le contrôleur a pris les inputs et a changé le modèle, il est temps d'afficher. La vue s'en occupe grâce aux fonctions `draw` dédiées aux différents états de jeu. Dans le contrôleur, à chaque `update` on vérifie le vecteur 2D qui représente les briques, et on regarde si il y a eu collision avec la balle. On fait de même pour les collisions avec le mur, le plafond et la raquette puis on affiche. Ainsi la boucle est bouclée et reboucle jusqu'à ce que l'on change d'état de jeu et quitte le jeu, la boucle principale.

6 MVC

La structure de code respecte le principe Modèle, Vue, Contrôleur. Les fichiers sont triés dans les dossiers correspondants et l'utilisation des fichiers respecte la catégorie dans laquelle il s'y figure.

6.1 Modèle

Le Modèle s'occupe de tous les objets manipulés et affichés du jeu.

6.2 Vue

La Vue s'occupe de prendre les objets du modèle et de les afficher grâce à la librairie Allegro.

6.3 Controller

Le Controller s'occupe de prendre les inputs utilisateur et de modifier le modèle en conséquence ainsi que de mettre à jour les objets au cours du temps.

7 Copilot

Github Copilot a été utilisé lors du développement du jeu. Je me suis retrouvé seul à devoir construire le jeu et copilot m'a aidé à être plus agueri lors de prise de décisions. Il m'a également été utile pour la documentation et le refactoring qui permet une maintenance et une lisibilité de bien meilleure qualité.