Examen DE Fin Session EN Jeu Video

Noah Plourde-Marcoux

Table des matières

[Introduction : 2](#_Toc26880941)

[Le C++ : 2](#_Toc26880942)

[Partie 1 Du Cours : 2](#_Toc26880943)

[Impression : 2](#_Toc26880944)

[Ma Participation : 3](#_Toc26880945)

[Partie 2 Du Cours : 3](#_Toc26880946)

[Impression : 3](#_Toc26880947)

[Ma Participation : 3](#_Toc26880948)

[Mon Rôle : 3](#_Toc26880949)

[Conclusion : 4](#_Toc26880950)

# Introduction :

Personnellement, j’ai vraiment apprécié le cours de jeux vidéo. C’était un cours beaucoup plus relax, qui donnait tout de même des maux de tête, mais qui donnait envie de venir à nos cours le mardi. Je n’avais aucune attente face à ce cours autre le fait que nous allions faire des jeux vidéo et c’est une des principales raisons qui me donnait vraiment envie de venir à ce cours. Je me doutais qu’on allait faire du travail d’équipe et des projets, mais je ne m’attendais pas à travailler avec le professeur, ce qui a tout de même été une très amusante expérience.

# Le C++ :

Avant de commencé le C++, je pensais que ça serait relativement la même chose, mais finalement j’ai découvert que le C# est vingt fois moins compliqué que le C++. Le fait que la tête et le corps du code soit séparé m’a beaucoup perturbé au début, mais plus on en fait, plus ça devient normal. Au moins ce n’était pas un total changement de langage, passé de C# à C++ est très faisable, la base est assez ressemblante, un INT reste un INT. Par contre, un des points plus compliqué de passé d’un à l’autre est vraiment le fait devoir m’être des pointers. Jusqu’à temps que je réalise que les pointeurs sont des références, j’ai eu de la difficulté. Je crois qu’il serait bien d’en parler plus puisqu’ils sont extrêmement importants. Il y a aussi le fait que pas toutes les erreurs sont affichées avant de compilé le code qu’y m’a beaucoup énervé. Le fait qu’il faut « include » certaine chose comme pour les strings ou les vecteurs m’a vraiment causé des maux de tête au début. Il faudrait coller au mur du fond une pancarte avec « include<iostream> » et « using namespace std » écrit dessus pour aider ceux qui viennent de commencer le C++. Sinon, je crois que le cours nous a très bien appris comment coder en C++.

# Partie 1 Du Cours :

## Impression :

D’après moi, la première partie du cours était essentiel pour comprendre la deuxième. Je pense que de faire plusieurs petits laboratoires est plus efficace que d’en faire un gros, mais j’aurais aimé avoir plus de travaux en petit groupe. En petit groupe, c’est plus facile de se séparer la tâche d’après moi. En plus ceux qui comprennent plus dans un groupe peuvent aider ceux qui comprennent un peu moins. De plus, travailler en groupe pratique la communication. En théorie, ça peut fonctionner, mais comme on le sait tous en pratique c’est souvent une autre histoire. Sinon, je crois que les exemples étaient corrects et en C++ l’Internet est en majorité ton ami alors si on avait des problèmes hors du cours, on pouvait presque toujours trouver nos réponses en ligne. Un des désavantages d’avoir un cours aussi amusant est que j’avais davantage envie de travailler dans le cours qu’à la maison. C’est plus facile de travailler quand tu peux poser des questions à Bruno.

## Ma Participation :

D’après moi, j’ai investi un nombre de mon temps à ce cours, je suis arrivé en avance à chaque cours sauf un et resté jusqu’à la fin dans presque chacun des cours. Je travaillais la majorité du temps. Hors du cours j’ai mis de moins en moins de temps. Plus les laboratoires de Xavier devenaient compliqués moins j’avais de temps pour les jeux vidéo.

# Partie 2 Du Cours :

## Impression :

J’ai vraiment apprécié la deuxième partie du cours. Ça faisait depuis l’année dernière que j’attendais le cours de jeu vidéo et je n’ai pas été déçus par la deuxième partie du cours. Au début, j’ai dû m’adapté au nouveau langage dans ce nouveau langage ce qui n’a pas été facile. Lire la documentation était loin de l’amusement, mais je comprends pourquoi c’était essentiel au projet. Un des parties que j’ai moins aimé du projet est que du débogué comme un faut à chaque semaine. Le fait que Bruno détruisait mes classes (Entity en majorité) à chaque semaine et qu’ensuite je devais la réparer et comprendre ce que Bruno venait de faire m’a fait vraiment beaucoup chier. Au moins, ça me faisait faire quelque chose de différent sur la même chose chaque semaine. Malgré le fait que c’est assez énervant de se faire briser du code j’ai apprécié le défi. Tout compte fait, je comprends pourquoi Bruno à changer mon Entity de cette manière puisque maintenant elle beaucoup plus utile.

## Ma Participation :

Dans ce projet, j’ai travaillé sur le Game Engine. J’ai créé la première version de Entity, qui est maintenant totalement différente. De plus, j’ai fait les platform qui sont basé très fortement de Entity Pré-Bruno, mais qui fonctionnent très bien. J’ai aussi, et majoritaire, travaillé sur les collisions. Je crois j’ai passé au moins cinq cours seulement pour les faire fonctionner et c’est surement la partie du projet dont je suis le plus fier. Même si elle ne marche pas parfaitement, le fait qu’elle fonctionne me rend heureux.

## Mon Rôle :

Je crois que mon rôle a été quand même relativement important. J’ai quand même fait la base pour la classe la plus grosse du projet et j’ai conçue, même si elles ne sont pas parfaites, les hitbox du projet. Je crois que si un étudiant devait me donner une note, il me donnerait probablement entre 7 et 8. Pour l’effort donné 10.

# Conclusion :

En général, je trouve que ce projet était une très bonne idée. J’ai appris beaucoup de sur le C++ en, surtout, beaucoup de chose sur le travail d’équipe. J’ai aussi appris que git est très sensible. Je vais surement travailler sur le projet dans les semaines qui suivent et me trouver une nouvelle tâche quand les collisions marcheront à la perfection et je serais intéressé de voir les possibilités si nous nous joignons avec les élèves d’IMM.