

Compte rendu du ProjetTP_IFI : Casse-brique

- **Difficultés rencontrées :**

- ❖ Collisions correctes entre la balle et les briques (sur l'axe X) : résolu.
- ❖ Exception sur un « **SpriteBatch** », **OutOfMemoryException** : résolu.
- ❖ Adaptation du jeu selon différentes résolutions graphiques : non-résolu.

- **Bilan :**

Nous avons pris la décision de ne pas réduire la taille de la raquette lorsque le mur est détruit. En effet, nous ne trouvons pas cela pertinent de recommencer le jeu éternellement. Ainsi, à la destruction totale du mur, le jeu affiche le score que vous avez effectué. A partir de cet état du jeu, vous pouvez recommencer une partie en appuyant sur espace grâce à la méthode **« Démarrage () »**.

De plus, nous avons fait varier le départ de la balle selon différentes parties pour que ces dernières ne soient pas redondantes. Par ailleurs, nous avons insérer le score **(+10 par brique et -25 par balle perdue)**, et les balles restantes de l'utilisateur.

Nous avons rendu les contours de la balle et de la raquette transparent pour que ces derniers s'insèrent parfaitement dans le jeu.

Nous avons rencontré quelques difficultés dans la réalisation de ce projet. Nous avons longtemps réfléchi sur la gestion de la collision avec les briques et les différentes angularités que pouvait prendre la balle lors de ces collisions. En effet, dans le script de base, les collisions sur l'axe des X ne correspondait pas à un casse brique ordinaire. Pour remédier à ce différent, nous avons repris les informations sur la raquette « infosRaquette » et les positions relatives « posRel [] » et ainsi effectuer des conditions de collisions.

Cependant, nous n'avons pas réussi à adapter notre jeu selon différentes résolutions graphiques. Malgré nos différentes recherches sur internet et nos tests, nous n'obtenions aucune adaptation de la raquette et des briques. Dans ce sens, les briques dépassaient de la fenêtre de jeu parfois et rendait ce dernier impossible à finir.