

Retour sur expérience : JPO

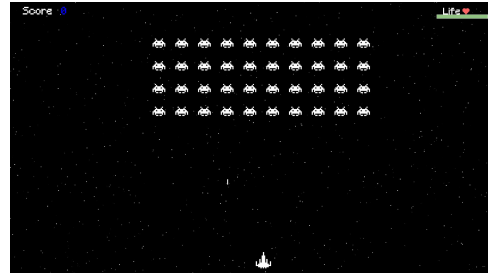
Cahier des charges :



- Créer un jeu à compléter sous Processing
- Document TD pour le terminer
- Correction du TD
- Accessible à tout niveau
- Propreté du code
- Découpage en sous fonctions
- Découverte d'un IDE
- Rendre un rapport résumant rapidement l'ensemble du projet



Livrables :



Nota Bene :

Pour simplifier votre travail, l'ensemble des éléments dont vous aurez besoin aujourd'hui se trouve dans l'onglet Exercice de Processing. Vous pouvez aller voir le reste du code pour essayer de le comprendre mais c'est facultatif.

Exercice 1 : [★]

Une petite seconde d'inattention et en un instant vous perdez tout espoir. Vous venez de perdre votre vaisseau dans l'espace.

Comment empêcher le vaisseau de sortir de l'écran ? 😊

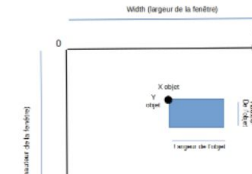
Vous trouverez la fonction `sortieEcran()`. Elle gère les déplacements du vaisseau défenseur pour qu'il reste dans l'écran.

```
void sortieEcran(){
  /*
  if (spaceShip.x < 0) { //sortie à gauche de l'écran
    spaceShip.x = 0;
  }
  if(spaceShip.x + DEFENDER_WIDTH > width){ //sortie à droite de l'écran
    spaceShip.x = width - DEFENDER_WIDTH;
  }
  */
}
```

Vous supprimerez `/*` et `*/` qui se trouvent dans la fonction. Essayez de comprendre l'utilité de ce morceau de code, puis testez-le pour vérifier que le vaisseau n'échappe pas à votre vigilance.

Exercice 2 : [★★]

Aide :



Technologie et Outils :

Pour réaliser ce projet **Processing** a été utilisé afin d'obtenir le rendu graphique et initier de futurs étudiants à son usage.

Le document a été rédigé sur un drive pour permettre une avancée plus rapide et organisée.



Compétences développées :

Ce projet a permis de solidifier les connaissances de Processing en obligeant l'équipe à user d'un **code simple et accessible** pour tous. La capacité à **travailler en groupe** et à se répartir le travail a été de mise pour rendre le travail dans les délais.

Ce projet m'a aussi permis d'apprendre à **rédigier** simplement et efficacement.

