Journal projet ISN

18/01 : création de mini-jeu « labyrinthe à partir de l’exercice du cours le télécran avec en plus :

* Indication de la position avec un cercle vert
* Impossibilité d’aller plus loin que la fenêtre sinon retour à l’opposé

20/01 : nous avons décidé avec le reste du groupe de changer totalement de projet, notre objectif actuel nous paraissant trop compliqué au vu de nos compétences actuel et le langage python ne nous paraissait pas vraiment adapté à un tel projet.

Nous avons donc décidé de tous reprendre à 0 et de commencer un RPG. Valentin avait déjà commencé un RPG de son côté pour s’entrainer à la programmation, nous avons donc récupérer son code que nous avons grandement amélioré pour débuter notre tous nouveau projet.

Le projet n’est pour l’instant que sous la forme d’un menu, aucune image, uniquement du texte et des boutons.

24/01 : Nous décidons d’abandonner la bibliothèque Tkinter pour nos interface graphique que nous trouvons beaucoup trop limité par rapport à la gestion d’image, qui est une partie importante et non négligeable de notre projet.

Le choix de notre nouvelle librairie c’est porté sur Pygame, cette bibliothèque comme son nom l’indique est spécialisé dans les jeux vidéo mais à plusieurs défaut :

* Impossible de créer de boutons or actuellement notre jeu n’est codé qu’en bouton, il faut donc tous refaire
* La gestion du texte est plus longue que sous tkinter mais son positionnement est simplifié (le texte est considéré comme un rectangle)

En revanche la gestion d’image est grandement simplifiée dans cette bibliothèque

01/02 : Ce weekend nous avons réparti nos tâches :

* Nathan va majoritairement dessiner les personnages et les images que nous utiliserons pour nos tests (la plupart seront modifié plus tard)
* Valentin recodera l’auberge actuellement codé en Tkinter (combat d’ivrogne + regain de vie)
* Pour ma part je coderais la carte du monde

Pour la carte du monde nous reprenons une idée que nous avons découverte en cours : construire la carte à partir d’un fichier texte contenant des lettres qui seront chacune remplacé par une image.

Ainsi avec quelques images nous pourrons créer une map presque illimité.

Mais nous avons rencontré un problème : lors du déplacement du personnage sur la carte, celle-ci étant plus grande que la fenêtre, nous avons placé le personnage au centre de la fenêtre et c’est la carte en fond qui bouge. Or il nous était impossible de déplacer tous les blocs de la carte en même temps. Nous avons donc décidé de créer un programme qui à partir de tous les blocs assemblé créerait une unique image en .png qui serait notre carte. Cette carte étant généré en début de jeu, nous avons placé des zones généré aléatoirement sur cette carte, les biomes ont la même taille mais sont de types aléatoire (désert, forêt…)

Ainsi nous avons pu placer cette image en fond et déplacer notre personnage dessus.

Pour empêcher le joueur de sortir de la carte, celle-ci est entouré « d’eau » nous avons donc dû faire un système de collisions pour que le joueur ne puisse pas passer sur la zone bleu symbolisant l’eau.

Si nous avions les différents blocs en fond ça aurait été très simple d’empêcher le joueur de passer sur un type de bloc mais comme nous n’avons plus qu’une seule image nous avons dû trouver une autre solution.

C’est alors que j’ai pensé récupérer la couleur du pixel situé devant le personnage et de la comparer à la couleur de l’eau, si elles sont identique alors le personnage n’ira pas plus loin.

07/03 : J’ai revu totalement le système de collision avec l’eau, le précédent nous imposant trop de contraintes et n’étant pas sûr à 100%.

A présent le programme vérifie si notre personnage sort ou non de la carte. Cette carte ne contient plus l’eau, celle-ci est placée directement sous la carte.

15/03 : Ajout des statistiques des combats de l’auberge dans la sauvegarde

Permettre de sauvegarder en faisant F5 sur la worldmap

Création du menu de départ « nouvelle partie /charger partie » et gestion des temps de chargements (tout rassembler au même moment en prévention de la mise en place d’un écran de chargement.

22/03/2014 :J’ai créé une mini map qui est en réalité une réduction de la vrai map au format 1024\*768. Sur cette minimap j’ai placé un curseur indiquant la position du joueur, pour ce faire je récupère la position du joueur sur la grande map que je multiplie avec le coefficient de réduction utilisé pour obtenir la minimap.

De plus en permanence, la position du joueur est recroisé avec un biome ce qui nous permet de connaitre en permanence le biome dans lequel se situe le joueur.

29/03/2014 : J’ai commencé à créer la cinématique de début de jeu introduisant l’histoire

J’ai également géré les villages implanté sur la carte. J’ai eu quelques difficultés lorsque le joueur ressort du village et retourne sur la carte, en effet je devais déplacer le joueur suffisamment pour qu’il n’atterrisse pas sur le village et donc ne pas créer une boucle sans fin. J’ai donc créer une boucle TantQue qui vérifie si le joueur est sur le village et qui le déplace en conséquence.

05/04/2014 : J’ai ajouté une case à cocher permettant de passer l’animation de départ

J’ai également commencé la création de l’artisanat permettant de créer ses objets à partir de composants récupéré pendant les combats.

12/04/2014 :J’ai ajouté la possibilité de sauvegarder 3 parties distinctes grâce à 3 emplacements de sauvegarde, pour ce faire j’ai dû générer 3 fichiers de sauvegarde mais comme les cartes sont générés aléatoirement j’ai donc du sauvegarder séparément les cartes de chaque fichiers de sauvegarde en supprimant celle déjà présente sur cet emplacement (si il y en avait une).

J’ai automatisé l’artisanat permettant l’ajouts d’objets sans trop de difficultés et j’ai ajouté un système de vente d’objets.