

# **Projet Méthodologie : COMET\_BUSTERS**

**Par :  
Albin PARMENTIER  
et  
Mathieu LEVY**



# Statistiques générales

- 2194 lignes de code
- 55 Commits
- 5984146415 erreurs corrigées
- 3 Fichiers :
  - com\_bust.c : 37 fonctions
  - physique.c : 34 fonctions
  - physique.h

# Le jeu :

```
struct Sprite_t{
    int type;
    int col;
    int lig;
    double x;
    double y;
    int current;
    int size;
    int nb_sprite;
    int decomp;
    int numero_object;
    int nombre_max;
    int life;
    double vx;
    double vy;
    SDL_Rect position;
    SDL_Rect image;
    SDL_Surface *sprite_picture;
};

typedef struct Sprite_t sprite_t;
```

Variable de position

Variable de direction  
et vitesse

Variable de  
Caractéristique

Variables SDL



# Le Multitouche :

```
void HandleEvent2(SDL_Event event, sprite_t *space_ship, double *accel,  
                  int *quit, int Table_move[5], sprite_t *tirs, bool *can_piou)  
{
```

Dès que la touche est relâchée  
Il arrête l'action

Appel des fonctions de déplacement  
et tir.

```
case SDLK_DOWN:  
    Table_move[1] = 1;  
    break;  
case SDLK_LEFT:  
    Table_move[2] = 1;  
    break;  
case SDLK_RIGHT:  
    Table_move[3] = 1;  
    break;  
case SDLK_SPACE:  
    Table_move[4] = 1;  
    break;  
default:  
    break;  
}  
break;
```

Dès que la touche est enfoncée  
Il démarre l'action

```
case SDLK_LEFT:  
    Table_move[2] = 0;  
    break;  
case SDLK_RIGHT:  
    Table_move[3] = 0;  
    break;  
case SDLK_SPACE:  
    Table_move[4] = 0;  
    *can_piou = true;  
    break;  
default:  
    break;  
}  
break;  
}  
//application des commandes  
if(Table_move[0] == 1){  
    *accel = CONS_ACCEL;  
}  
if(Table_move[1] == 1){  
    *accel = -CONS_ACCEL;  
}  
if(Table_move[2] == 1){  
    ship_turn_left(space_ship);  
}  
if(Table_move[3] == 1){  
    ship_turn_right(space_ship);  
}  
if(Table_move[4] == 1 && *can_piou == true){  
    create_piou(tirs, space_ship);  
    *can_piou = false;  
}  
}
```

# Gestion du travail en binôme :

- Difficultés rencontrées :
  - Ne pas pouvoir commit sur svn chez soi.
  - Difficultés de pouvoir coder chez soi
  - Nécessité de prendre des rendez-vous
  - Répartition du travail
- Point positif :
  - Travail efficace et rapide



# Bilan :

- Nous avons aimé :
  - Avoir un jeu fonctionnel à la fin
  - Chercher et résoudre les problèmes
- Nous n'avons pas aimé :
  - Devoir utiliser SVN.
  - La salle 310.
  - Tout les logiciels/biblio non disponible...  
(valgrind, SDL\_mixer etc)



# ANNEXE :

- Github : <https://github.com/tamell/ProjectCometBusters>
- Sites utiles :
  - OpenClassroom
  - SdlDoc
  - Doc francophone ubuntu
  - Google image
  - Et d'autre sites.