

Département Electronique et Informatique Industrielle - 3ème année

## Compte Rendu Réunion 3 – Projet de Langage C : Gravity Switch

### PROJETS DE LANGAGE C – MODALITES

#### **Choix de l'IDE:**

Nous avons choisi de développer notre projet sur Code Blocks car c'est l'IDE que nous avons manipulé en TP et que nous connaissons. L'utilisation d'un autre IDE comme CLion nous demanderait ce un temps d'adaptation trop important

#### **Librairies :**

Nous utiliserons principalement la bibliothèque SDL, qui est parfaitement adapté aux jeux 2D car elle permet la gestion de l'interface en manipulant des images, du son et du texte ( Des variables tels que SDL\_Surface, SDL\_rect mais aussi des fonctions très pratiques). La SDL permet aussi de gérer les événements comme l'appui sur les touches du clavier et la gestion de la souris.

Concernant les test unitaires ils seront réalisés avec CMocka déjà utilisé en TP. Valgrind sera utilisé pour tester les fuites mémoire et gcov pour tester la couverture du code.

#### **Structure :**

Le nom permettant d'identifier un joueur sera celui de l'avatar choisi parmi une sélection. Les bonus récupérés par le joueur appartiendront à la structure du personnage qui l'a récupéré. Dans la dernière version proposée, il faudra vérifier que les bonus récupérés sont bien compatibles avec l'avatar du joueur.

Concernant la MVC nous devons l'utiliser comme suit : c'est un événement (appui touche) qui déclenche un appel d'une fonction du moteur du jeu qui elle même appelle une fonction du personnage permettant de mettre à jour l'affichage.

#### **Conclusion :**

Le temps devient un facteur de plus en plus contraignant, il faut accélérer la réalisation du projet sans quoi il nous sera impossible de terminer toutes les fonctionnalités proposées dans notre cahier des charges.

**Prochaine réunion :**

**21/03/19 17 heures.**

L'objectif de cette prochaine réunion est de présenter une ébauche fonctionnelle de l'interface de jeu

Pour le **12/03** nous devons envoyer un diagramme des structures .h contenant les fonctions principales.