

Développement d'un jeu Bomberman sous Android et iOS

TER

KLOB

K.COUSEIN L.PITIOT O.BONVILA B.TARDIEU
Encadrant: L.DERUELLE

Université Montpellier II

27 mai 2011

Sommaire

- 1 Introduction
- 2 Présentation
- 3 Application
- 4 Réutilisabilité
- 5 Discussion
- 6 Conclusion

Introduction

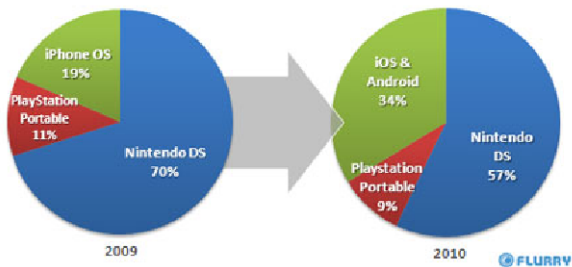


Présentation

Les jeux sur smartphone

Le marché des jeux vidéos sur console portable connaît une réelle expansion :

U.S. Portable Game Software by Revenue



FLURRY

Présentation

Android

Le système d'exploitation possède :

- Noyaux linux pour exploiter le matériel
- Bibliothèques connues et open source (OpenGL ES, SQLite,...)
- Machine virtuelle Java (Dalvik virtual machine)
- API Java riche (package de Java SE, open source ou spécifique au système)



Présentation

Android

Les possibilités de développement sont :

- Langage principal Java, développement en C/C++ possible
- Kit de développement multiplateforme
- Développement sur téléphone ou sur émulateur
- Déploiement des applications peu coûteux



Présentation iOS

Le système d'exploitation possède :

- Noyau dérivé de Mac OS X
- Bibliothèques connues et open source (OpenGL ES, SQLite,...)
- Pas de machine virtuelle. Code compilé en C.
- API Objective-C riche (Core OS, Cocoa Touch,...)



Présentation iOS

Les possibilités de développement sont :

- Langage principal Objective-C, développement en C possible
- Kit de développement disponible sur Mac OS seulement
- Développement sur emulateur seulement.
- Déploiement des applications coûteux

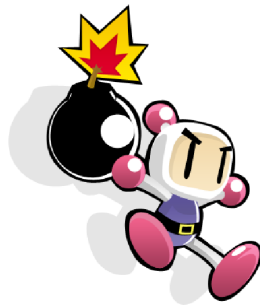


Présentation

Bomberman

Histoire

- Jeu d'action.
- Première apparition en 1987.
- Développé par Hudson Soft.
- Développé sur plusieurs consoles.
- Succès grâce au mode multijoueur sur certaines consoles.



Présentation

Bomberman

Principe :

- Le joueur incarne un poseur de bombes.
- But du jeu : détruire ses ennemis.
- Multiples bonus (Bonus de vie, de bombes, de vitesse,...).
- Multiples malus (Obligation de poser des bombes,...).



Présentation

Rapport avec l'enseignement

Ce TER nous a permis de mettre en application les connaissances acquises dans nos parcours d'enseignements.

Aspect technique

Intelligence artificielle
Communication mobile-serveur
Serveur d'application
Conception de logiciel

Aspect pédagogique

I2A
CASAR
DIWEB
Génie Logiciel

Application

Chargement de l'application

Premier chargement :

- 1 Création de la base de données
- 2 Récupération de toutes les ressources dans le fichier XML
- 3 Instanciation des objets grâce aux ressources récupérées
- 4 Copie des cartes dans le répertoire d'installation du téléphone
- 5 Initialisation de la base de données
- 6 Affichage de la page de création de compte local

Base de données



.XML

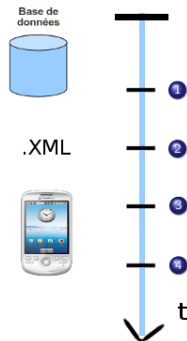


Application

Chargement de l'application

Chargement standard :

- 1 Chargement de la base de données
- 2 Récupération de toutes les ressources dans le fichier XML
- 3 Instanciation des objets grâce aux ressources récupérées
- 4 Instanciation du dernier utilisateur



Application

Les menus

Objectifs de conception :

- Interface claire
- Facile d'utilisation
- Navigation intuitive
- Ergonomique



Application

Types d'objets

Deux types d'objets :

- Non animés (tile) : une seule et unique image



- Animés (sprite) : une sequence d'images (animation)



Application

Tile mapping

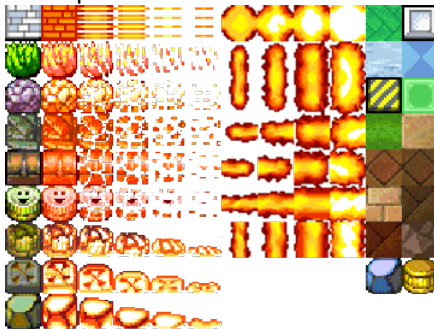
Pourquoi ?

- 1 Tire ses origines des jeux des années 80
- 2 Faible consommation des ressources
- 3 Performances des smartphones limitées

Application

Tile Mapping

Principe :



Application

Gestion des ressources

XML

- Code portable
- Syntaxe extensible (Générique)
- Ajout/suppression d'éléments facile

Application

Editeur de cartes

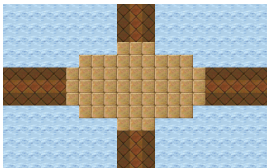


Application

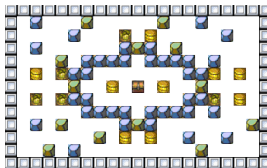
Moteur de rendu (Editeur de cartes)

Deux matrices :

1^{er} niveau



2^{ème} niveau



Application

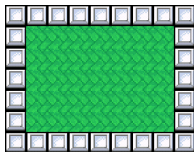
Jeu



Application

Moteur de rendu (Jeu)

Bitmap d'objets
inanimés

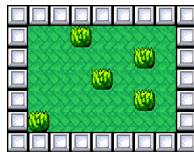


+

Table de hashage
d'objets animés

=

Resultat



Application

Moteurs de rendu

Complexité en nombre d'objets à afficher

	Editeur de carte	Jeu
Meilleur des cas	337	1
Pire des cas	534	198

Application

Moteur Physique

Carte des colisions :

Application

Intelligence artificielle

Niveaux de difficulté

- ① Facile
- ② Moyen
- ③ Difficile



Application

Pathfinding

Algorithme A*

- ① Heuristique (de Manhattan)
- ② Coût de déplacement
- ③ Premier chemin trouvé
- ④ Rapidité (Dijkstra)

	A	B	C	D	E	F	G
1	94 B2	80 B2	74 C2				
2	24 70	20 60	24 50				
3	74 B3	60 B3	54 B3				
4	14 60	10 50	14 40				
5	60 B3	F Père	40 B3		82 F4	F4	82 F4
6	10 50	G H	10 30		72 10	68 0	72 10
7	74 B3	60 B3	54 B3		74 E5	68 E5	88 F4
8	14 60	10 50	14 40		54 20	58 10	68 20
9	94 B4	80 B4	74 C4	74 C5	74 D5	74 E5	102 F4
10	24 70	20 60	24 50	34 40	44 30	54 20	72 30

Application

Pathfinding

Algorithme de parcours en largeur

- 1 Pas de case d'arrivée nécessaire
- 2 Tous les chemins possibles
- 3 Premier chemin trouvé
- 4 Rapidité

Application

Outils

- Servlets
- Serveur d'application
- JSON
- MySQL



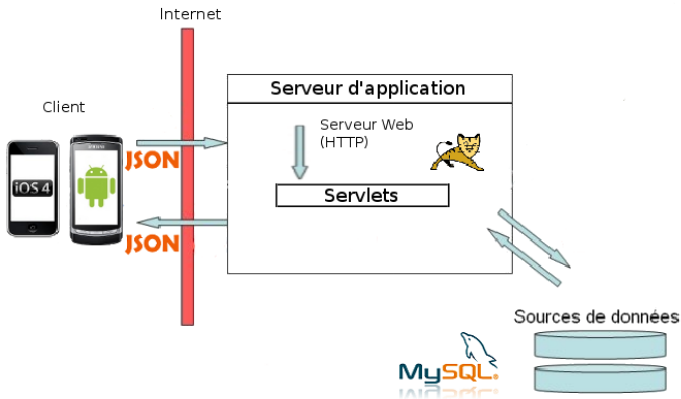
Remarque :

- Pas de moteurs de rendu
- Pas d'intelligence artificielle
- Moteur physique

Application

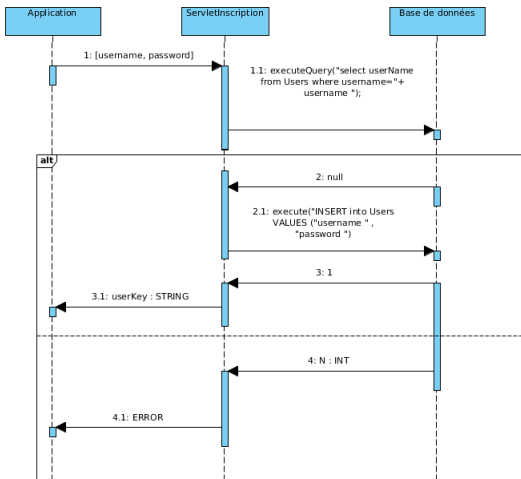
Principe

Schéma de fonctionnement :

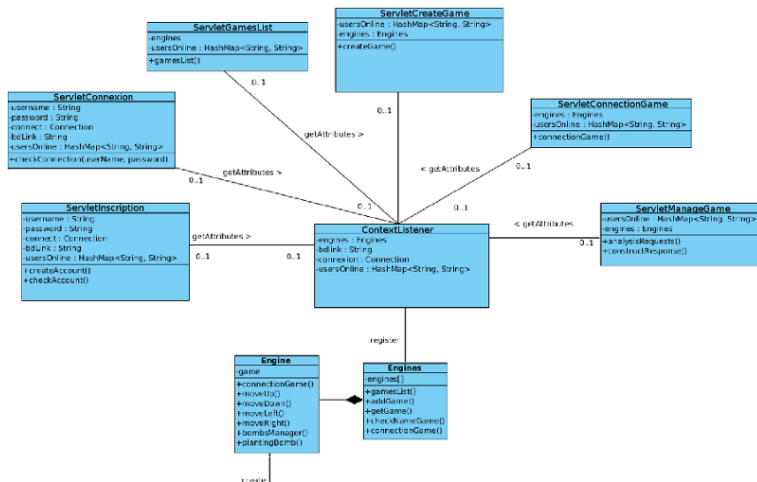


Application

Exemple



Application Modélisation

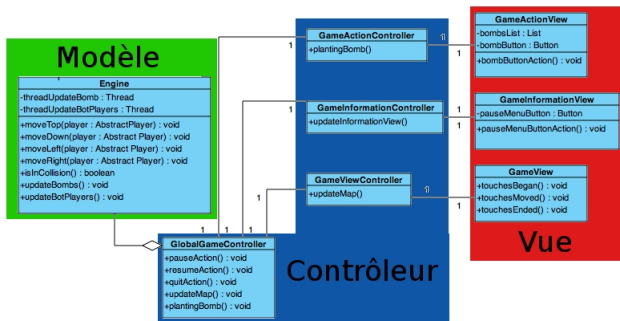


Réutilisabilité

Généralités

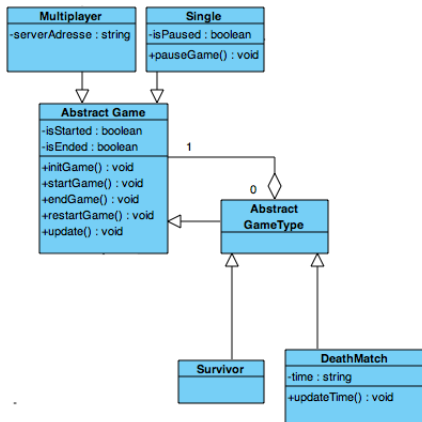
- Documentation et code en anglais
- Internationalisation du jeu

Réutilisabilité MVC



Réutilisabilité

Nouveaux types de parties



- Design pattern décorateur
- Permet l'extension du modèle

Réutilisabilité

Personnalisation

XML L'utilisation du XML permet d'ajouter ou de personnaliser facilement :

- Des objets (bonus, blocs, bombes, etc ...)
- Des images (themes)
- Des sons

Réutilisabilité

Fonctionnalités

- Nouvelles servlets = nouvelles fonctionnalités
- Même hiérarchie de classes que du côté client

Discussion

Difficultés

Android	iOS	Serveur
	Ressources limitées	Déploiement local
	Nouvelle plate-forme	Servlets
	Nouveau langage (Objective-C)	Communication avec la base de données
Multi-touch	Gestion manuelle de la mémoire	

Discussion

Problèmes

Android et iOS :

- Tester l'application
- OpenGL ES

Serveur :

- Déploiement internet

Discussion

Améliorations

- Mode histoire
- Ajout de bonus / malus
- Rajout de types de parties
- Gestion des scores
- Nouvelles bombes

Conclusion

Apports en relation avec nos parcours d'enseignement

I2A	CASAR	DIWEB	GL
Recherche opérationnelle	Communication mobile-serveur	Servlet	Conception d'une application
A*	Mise en place d'un serveur	BDD	MVC
Parcours en largeur	Sécurisation du réseau	XML	Design pattern décorateur
Moteur de jeu		IHM ergonomique	

Conclusion

Ce que cela nous a apporté

- Découverte de la programmation mobile (SDK Android, SDK iOS).
- Apprentissage d'un nouveau langage (Objective-C).
- Découverte de la programmation de jeux vidéos.
- Communication mobile-serveur.
- Travail en groupe.