Martin Robinson

Bilan tp3

Projet bonhomme tetris

Je suis particulièrement fière d’avoir trouvé un concept de jeux nouveau. Je n’ai pas eu de mal à le concrétiser et le jeu est amusant à tester. Oui bien sûr j’ai butté sur quelque problème qu’il m’a fallu résoudre. Par exemple, la norme ISO du C++ interdit les classe *template* qui hérite d’un *template* non défini.

Template <class t>

Class child :public parent<t>{

};

Même si le compilateur de Microsoft l’accepte, il n’est pas en norme. J’ai aussi explorer le *friendship* entre deux classes, qui est une alternative à *inheritance* et qui m’a permi de faire ce que je voulais faire malgré les *templates*. Maintenant j’ai une classe générale et une classe SDL qui s’occupe de l’affichage.

De futures améliorations.

Au début j’avais l’intention de tout stocker dans le tableau char[] mais après j’ai opter pour une liste d’objet avec des coordonnées parce que je trouvais ça lourd qu’a chaque frame il faille faire une recherche d’un caractère spécifique dans la tableau char[] pour trouver ou sont les petits robots. Après avoir tout codé en fonction d’avoir une liste, je me trouve avec un code très complexe et difficile. Les permutations et transformations ont ajouté une complexité que le tableau char[] aurait évité. J’ai comme projet future de réécrire cette partie. Pour remédier à la performance je vais utiliser une classe string que j’ai fait durant la grève, cette classe garde toujours la string intact et garde une liste de modification à côté et vérifie s’il y a une modification de disponible avant de retourner le caractère demandé. Ce qui va accélérer grandement la recherche des robots dans le tableau vu qu’ils sont les seul caractères à bouger dans le tableau. Ceci simplifiera également le *levelscrolling* avec un classe qui retourne une portion de tableau.

Pour ce qui est des instructions :

La librairie est installée dans le projet. Dans tous les ordinateurs que je me log avec visual studio , j’ouvre le projet et la librairie y est déjà. Je vais inclure le projet entier pour que vous puissiez simplement ouvrir le « .sln » et tout vas compiler.

À défaut que ça fonctionne, mon projet dépend de SDL et SDL\_mixer. C’est tout. Il compile avec succès autant sur windows que linux.

Comment jouer :

Esc pour quitter

Enter pour commencer la partie

Les lettres Q W E

A S D

Z X C

Vont changer le robot de forme s’il a la place pour le faire, c’est comme ça il se déplace

Et la touche SPACE pour que le robot tombe en morceau. N’importe quelle touche de transformation pour revenir

Le nom du jeu est difficile à prononcer

@\*!#?@ça sonne comme un modem