

Rapport du projet informatique 2023 "Road to Master"

Debucquoy Anthony Matteo Di Leto

May 2023

Contents

1	Organisation	4
1.1	Choix	4
2	Points Forts	4
2.1	Parser de fichiers	4
2.2	Générateur de niveaux	7
2.3	Interface graphique	8
3	Points Faibles	9
4	Apports Positifs et négatifs	9
4.1	Anthony	9
4.2	Matteo	10
5	conclusion	10

Introduction

Lors de ce deuxième quadrimestre, le projet Informatique proposé par notre université fut partie intégrante de notre emploi du temps. Régulièrement nous nous sommes rassemblés pour nous organiser et trouver une direction dans laquelle nous voulions voir notre projet évoluer. Grâce aux objectifs fixés par nos enseignants, nous sommes - je le pense - maintenant plus apte à nous confronter à ce genre d'objectifs. Tant au niveau personnel qu'en tant que groupe. Il va sans dire que comme pour tout projets, notre chemin a été semé d'embûches. En l'occurrence, nous souhaitons faire part de l'abandon d'un de nos membre. Eddy Jiofak qui souhaite se réorienter. Nous lui souhaitons une bonne reconversion.

Objectifs

Voici l'objectif fixé par nos enseignants. (document de consignes)

Le but final de ce projet est de réaliser une application graphique en Java permettant de jouer au jeu "Cats Organized Neatly". Ce jeu est un jeu de type "puzzle" où le joueur doit placer des pièces de formes différentes pour combler l'aire de jeu. L'application devra permettre de sauvegarder et charger une partie et de créer des niveaux automatiquement.

1 Organisation

Lors de nos rassemblement pour le projet, toutes les idées émises se sont retrouvés sur un blog afin de pouvoir y accéder de manière efficace. Ce blog nous sert également à garder une trace de l'évolution du projet.

1.1 Choix

- le VCS git pour garder une trace de l'avancement du projet. Avec comme remote une instance privée de gitea nous permettant de vérifier les MR/PR plus efficacement.
- Une instance de DroneCI permettant de vérifier que le projet soit toujours compilable et que les tests ne soient pas ratés sans que nous nous en rendions compte.
- Javafx, comme recommandé par nos enseignants.
- Les pièces et niveaux sont stockées sous forme de matrice de booléen
- Un parser de fichiers efficace et donnant des fichier légers.

Shapes

Les pièces ainsi que la carte sont représentés par une matrice de booléen `boolean[][]`. Nous avons donc une classe `shape`, parent de `Map` et de `Piece` dans lequel nous stockons notre matrice. Ensuite, `Map` Contient une liste de `Piece`. Ces pièces contiennent une position représentée par la classe `Vec2`. Cette position est la position du carré supérieur gauche dans la `Map`. Avec toutes ces informations nous avons le nécessaire pour le moteur du jeu.

Il est facilement possible de manipuler la carte et les pièces. Il nous suffit alors de faire correspondre l'affichage avec ces différentes classes. Ce qui est entrepris par la classe `GameUI`.

Le tout est géré par la classe `Controller` qui permet de choisir entre l'affichage d'un menu ou d'une partie en cours.

2 Points Forts

2.1 Parser de fichiers

Pour la rétention des niveaux, plusieurs possibilités s'offraient à nous. Nous avons alors décidés d'accomplir une série d'objectifs propre à notre projet

avec un parser de fichiers dédié. Nous voulions que ce parser accomplisse les objectifs suivants:

- Les données du niveau seront encapsulées dans un header/footer pour laisser la possibilité d'enregistrer plus d'informations (images/musiques) dans un seul fichier dans le futur.
- La taille du fichier devra être aussi petite que possible, tout en gardant les informations nécessaires au bon fonctionnement du jeu.
- Il sera possible d'enregistrer l'état d'une partie en cours.

Ce parser est implémenté par la classe `BinaryParser`.

spécification

Header/Footer Les données du niveau commencent par les 3 caractères 'S', 'M', 'S' (ou 0x534D53) et se terminent par les 3 caractères 'S', 'M', 'E' (ou 0x534D45)

Taille de carte Le premier octet des données représente la largeur de la carte, le second sa hauteur.

Forme de la carte Chaque cellule de la carte est représenté par un 1 ou un 0. le 1 représente un emplacement libre, un 0 une cellule vide. La forme de la carte peut alors être répartie sur un nombre indéterminé d'octets. Nous pouvons déterminer ce nombre grâce à

$$\frac{\text{largeur} * \text{hauteur} (+1 \text{ si multiple de } 8)}{8}$$

en division entière.

Nombre de pièce L' (les) octet(s) qui forme(nt) la carte représente le nombre de pièce

Pour chaque pièces

Taille de la pièce La taille est représentée sur un seul octet sous forme de nibble¹. La première partie du nibble est la largeur. La seconde partie du nibble est la hauteur

Forme de la pièce Chaque cellule de la pièce est représentée par un 1 ou un 0. la manière de le représenter est exactement la même que pour la forme de la carte

¹<https://en.wikipedia.org/wiki/Nibble>

Dans le cas où le fichier sauvegarde l'état de la partie, à la fin, et pour chaque pièces dans le même ordre que l'apparition des pièces:

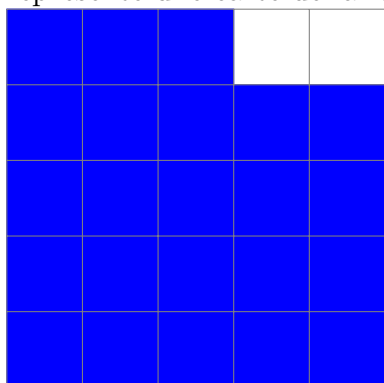
Position de la pièce 2 octets par pièces, 1 octet pour sa position en x et 1 octet pour sa position en y. Dans le cas où la pièce est flottante (n'est pas placée dans la carte.), les octets contenant les caractères F puis L (0x464C) remplacent les coordonnées

Exemple

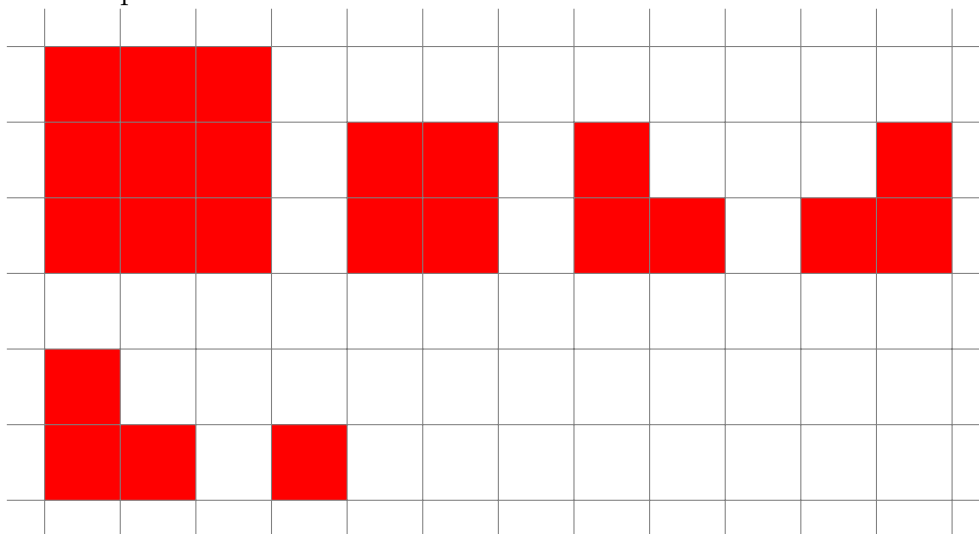
Voici le 'hexdump' du niveau 11

```
53 4d 53 05 05 e7 ff ff 80 06 33 ff 80 22 f0 22 |SMS.....3.."."|
b0 22 70 22 b0 11 80 53 4d 45 |."p"...SME|
```

représente une carte de la forme :



avec les pièces :



En plus de ce parser, et dans le cas où ce premier parser ne serait pas capable de stocker certaine carte (par exemple si une pièce mesure plus de 15x15). Nous avons également implémenté un parser très simple en utilisant l'interface `Serialize` de java. Ce parser est implémenté et fonctionnel, mais n'est pas utilisé dans le projet à l'heure actuelle.

Ces deux parseurs implémentent l'interface `FileParser`.

Finalement, La classe `FileParserFactory` permet une utilisation simple de ces parseurs. Celle-ci contient deux fonctions statiques.

- `Map loadMapFromFile(File)` permet de retourner la Map d'un fichier chargé.
- `void saveFileFromMap(File, Map)` permet de sauvegarder une map dans un fichier.

Dans le cas d'une sauvegarde ou d'un chargement, le parser est choisi en fonction de l'extension de fichier (`'.level'`, `'slevel'`, `'.serialized'`, `'sserialized'`).

L'avantage de ce system est que nous pouvons facilement ajouter d'autres parser de fichier dans le futurs.

2.2 Générateur de niveaux

Le générateur de niveaux a été conçu de sorte à proposer 3 difficultés différentes

- Niveau Facile
- Niveau Moyen
- Niveau Difficile

L'algorithme derrière est le même en voici le principe :

Gestion du plateau

Le joueur choisi une difficulté. En fonction de la difficulté choisie la grandeur du plateau de jeu sera différente. Si la difficulté choisie est facile ou moyenne, alors un curseur parcour les extrémités du niveau. Ce curseur sélectionne aléatoirement les cellules qui seront gardés ou non. Grâce à ça, la forme du plateau n'est pas trop carrée.

Nous nous sommes basé sur le même principe pour le niveau de difficulté difficile mais en plus d'une taille encore plus grande, le curseur parcours les extrémités avec une profondeur de 2 afin de faire varier la carte plus grande. Cela introduit le problème des cases isolés. c'est pourquoi une boucle vérifie chaques cellules et la supprime si celle si est isolée.

Gestion des pièces

Peu importe la difficulté du niveau voici le fonctionnement :

Une taille maximum des pièces a été fixée au préalable à 3x3. Par la suite, un curseur parcourt des cases de la carte préalablement conçue de manière aléatoire. Pour chaque case, l'algorithme teste pour chaque case de la pièce, si l'espace est disponible. Si ce n'est pas le cas, alors la pièce est modifiée afin de faire coorespondre la pièce et la carte.

L'avantage de cette méthode est que les niveaux sont tous très différents. Les désavantages sont que, par malchance, il est possible d'avoir énormément de pièce 1x1. Ainsi qu'il est plus difficile d'appliquer des textures et dessins - à l'image du jeu de base - sur les pièces.

Malgré tout, avec nos nombreux test, ce générateur de niveaux nous satisfait vraiment bien et la difficulté des niveaux coorespond bien aux attentes.

2.3 Interface graphique

L'interface graphique du jeu tien sur 5 classes différentes.

Controller

Classe principale. Elle s'occupe de la gestion des autres classe, et de la cohérence entre elles. Toutes les autres classes (présentes dans le package `Scenes`) sont des sous classe de `Parents`. Cela permet de les afficher grace à la méthode statique `switchRoot`. C'est aussi le point d'entrée du programme.

MenuAccueil

Classe s'occupant de générer la page d'accueil du jeu. C'est-à-dire la première page que vera l'utilisateur. Cette page permet d'accéder aux niveaux du jeu de base, mais également de générer les niveaux aléatoires. De plus un dernier boutons "Load Game" permet de revenir sur la dernière partie en cours du joueur.

MenuLevel

Classe s'occupant d'afficher les niveaux proposés dans le jeu, et qui, en fonction du jour choisir, change les boutons et les niveaux disponibles.

ScreenLevelFinish

Classe qui s'affiche à l'écran dès que le joueur a fini le niveau. Celle-ci propose également de réessayer le niveau ou de retourner au menu principal.

GameUI

Classe s'occupant de l'affichage d'un niveau. S'occupe dans un premier temps d'afficher le plateau au milieu de l'écran. Par la suite, les pièces sont dispersées à la gauche de l'écran et sont rendu disponible à l'utilisateurs. Ces pièces sont déplaçables à l'aide de la souris. Si elles sont lâchées sur un emplacement disponible du plateau, alors elle vont s'aligner avec ses cellules. Pour se faire, nous regardons si le centre d'une cellule (la plus en haut à gauche) est présente dans une cellule du plateau. Ensuite, on vérifie que toutes les cellules de la pièces ont bien la place dans le plateau pour se poser. si c'est le cas, alors la pièce est posée.

3 Points Faibles

Bien que l'interface graphique permet de naviguer de manière fluide dans le jeu, il y a clairement un manque d'animation et de dynamisme *i.e.* transition de page à une autre, apparition des boutons ainsi qu'un manque de musique. Toujours concernant l'affichage l'adaptation à la taille de l'écran peut être revue.

De plus suite à la perte de notre membre nous n'avons pas su gérer la partie du projet qui concerne le design/textures des pièces ainsi que l'histoire jeu préparée auparavant.

4 Apports Positifs et négatifs

4.1 Anthony

Personnellement, ce projet m'a permis de me plonger dans la conception d'un format de fichier personnalisé. C'est une chose que je n'avais pas encore fait jusqu'à maintenant. Et malgré mes efforts pour prévoir un maximum de choses à l'avance afin d'éviter de devoir modifier ma spécification pendant le développement. Je me suis vite rendu compte que je n'avais pas pensé à tout et que je devrais changer des choses pour pouvoir arriver à mes fins. Je pense que ce parser de fichier est vraiment améliorable mais je suis relativement fier du résultat.

J'ai pu présenter ce parser à Dr Quoitin qui a pu me conseiller sur différentes approches à ce problème. J'en prend bonne notes.

4.2 Matteo

Il est clair que je peux tirer plusieurs enseignement grâce à la réalisation de notre projet. Tout d'abord, j'ai pu en apprendre beaucoup plus concernant la P.O.O en java, mais aussi j'en ai appris d'avantage sur l'utilisation de la bibliotheque JavaFx.

De plus, durant la réalisation du projet, comme dit précédemment nous avons utilisé plusieurs outils et dont la plus grande découverte pour moi : Git. Qui révèle son intérêt pour les travaux de groupes, et qui selon moi se révélera tout aussi essentiel pour mes futurs projets scolaires ainsi que professionnels.

5 conclusion

En conclusion nous pouvons séparer notre travail en trois partie différentes

1. Le parser de fichier (gestion sauvegarder/charger partie)
2. Logique du jeu (Map,Vec2,Shapes)
3. Liaison à l'UI (Javafx)

Malgré notre travail concentré sur le bon fonctionnement du jeu avec un parser suivant nos objectifs, une utilisation de la P.O.O de manière très efficace, ainsi qu'une approche correcte de l'utilisation du framework Javafx, d'autre améliorations sont toujours possible ! En effet l'idée de rajouter une histoire, des trophées, un easter egg, des pièces spéciales ou un encore un table de score basée sur le temps. Reste possible afin de rendre notre jeu encore plus complet.