

Enzo lacoste

Conclusion Projet

Pour notre projet nous avons décidé de faire plusieurs jeux et de les regrouper dans un petit menu. Certain prévus à l'origine n'ont pas été réalisés et d'autre au contraire ont vu le jour alors qu'ils n'étaient pas de la partie au départ.

Un frein à la conception

Un des problème de la conception d'un jeu python est la barrière du langage informatique. En effet il n'est pas aisé de programmé dans un autre langage que celui usuel. Les indentations peuvent être un gros problème quand on n'est pas averti de leur importance. Il faut alors essayer de se renseigner comme on peut sur ce que l'on veut faire parfois sur internet mais il faut alors faire attention à ce que l'on trouve car la grande majorité marche mal ou ne marche pas.

Un méthode à utiliser

Une des méthodes essentielles à utiliser et qui est un problème majeur est la création de classes. En effet la classe est un outil spécial très pratique pour l'assemblage de jeu avec menu, il suffit alors de faire une classe qui gère chacune un objet spécifique comme l'écran ou la case. La classe doit d'abord se « construire » avec une fonction `__init__` qui initialise la classe. Mais pour faire un jeu il faut une interface créée par Tkinter. Le module Tkinter est aussi un défi à relever. En effet ce module doit gérer la fenêtre ainsi que les canevas si l'on veut avec quelques graphismes, de plus les boutons ainsi que le texte avec les label sont gérer par ce module. Pour aller plus en profondeur pour effectuer certaine actions en boucle il faut que les fonctions s'appellent elle même avec un temps de pause appelé `after`. Pour aller encore plus loin nous pouvons parler des méthodes de `CallBack` qui servent à renvoyer des valeurs et des données d'une classe inférieure à une classe supérieure. Par exemple la classe `Ball` renvoie les points quand un but est marqué et renvoie les points a la classe `ScreenPong` qui les affiche.

PS : les coordonnées du second pad dans pong peuvent ne pas être les même sur votre ordinateur, veuillez à bien les modifier de plus le Pong est fortement inspiré du code de Yohann et Lucqman.