

Rapport personnel **Projet : k – ASI - Brique**

Objectif : Transformer les effets du Pong-ASI 2 pour le k-ASI-brique 3.

Mon rôle : les effets de la balle

Mon rôle a été d'adapter le programme effets.asm fourni par les ASI4. Ce programme a été conçu pour gérer les effets appliqués à la balle par la raquette. Dans le cas du Pong-ASI, la raquette était verticale.

Dans notre cas, la raquette est horizontale. Il a donc fallu que je déchiffre et comprenne le code pour pouvoir implémenter mes effets en x et plus en y. Grâce à un code bien commenté, j'ai pu changer les directions que pouvaient prendre la raquette (gauche ou droite au lieu de haut et bas). Malheureusement, les effets ne marchaient pas sur le Pong.

Nous avons donc décidé que le rebond sur la raquette serait obligatoirement géré par la fonction effet. En effet, dans le Pong, on appliquait le rebond puis la fonction effet était appelée. En gardant le même principe d'algorithme pour les effets, nous avons remarqué lors de certains tests une accélération de la balle, mais la balle n'a malheureusement jamais changé de trajectoire.

Dans le cas du Pong, le fait que les effets ne marchent n'avait pas trop d'incidence. Par contre dans le cas du casse-brique, s'il n'y a pas d'effet possible alors la balle garde toujours la même trajectoire et le joueur pourrait savoir dès le début s'il va toucher toutes les briques. Par ailleurs, l'ordre de destruction des briques est toujours le même sans effet.

Qu'ai-je appris ?

D'abord, il a fallu comprendre le principe mis en place pour le Pong-ASI en lisant le code. Je me suis rendu-compte que j'ai beaucoup de mal à m'approprier un code que je n'ai pas moi-même implémenté. Heureusement, Frédéric SUARD est resté à ma disposition et m'a donné quelques explications.

En plus de cette constatation, ce projet m'a permis de réviser, d'appliquer et de compléter mes connaissances en assembleur.

Ayant débuté le vendredi avant les vacances de Noël, nous avons du définir les rôles à se répartir et s'organiser en quelques heures, sachant qu'on ne se verrait pas pendant les vacances.

Ce projet m'a permis de réaliser à quel point la communication dans un groupe est importante : nous avons tous le même fichier données.asm, et au moment de mettre en commun, il a fallu spécifier, pour chacun d'entre nous, quelles étaient les variables à conserver ou à rajouter.