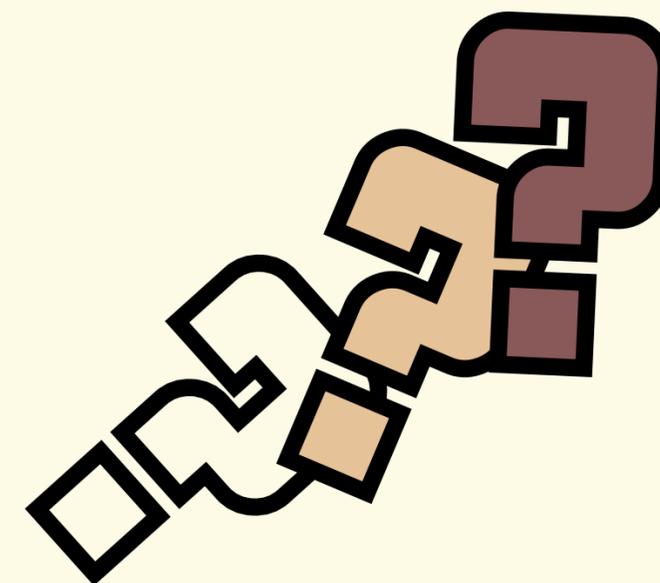




Soutenance – WorldOfFIUT

Errebache Ahmed & Choujaa Adam



1.

INTRODUCTION

2020

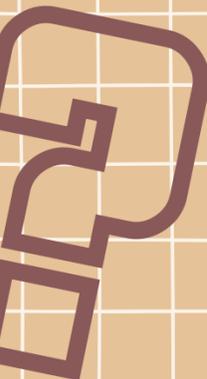
1.

Ce projet a pour objectif de créer un jeu interactif où l'utilisateur prend le rôle d'un personnage évoluant dans un monde virtuel. Il peut se déplacer à travers différents lieux et interagir avec ces derniers grâce à des commandes . Le but est de simuler un environnement accessible en langage C.

2. Architecture du Projet

WorldOfIUT.c : Programme principal qui gère l'exécution du jeu.

cmd.c / cmd.h : Gère l'interprétation des commandes utilisateur (look, go, help, etc.).



2. Architecture du Projet

game.c / game.h : Définit la structure du jeu et assure son initialisation et sa fermeture.

location.c / location.h : Gère les différentes zones du jeu et leurs connexions.



2. Architecture du Projet

mobile.c / mobile.h : Représente le joueur et permet son déplacement.

exits.c / exits.h : Définit les directions et permet la conversion entre texte et enum.

stack.c / stack.h : Implémente une pile pour une gestion efficace de la mémoire.



3.

Fonctionnalités du Jeu

- **help** : Affiche la liste des commandes disponibles.
- **look me** : Affiche les informations du joueur.
- **look around** : Décrit l'endroit où se trouve le joueur.
- **look <direction>** : Permet de voir ce qu'il y a dans une direction donnée.
- **go <direction>** : Déplace le joueur si la direction est valide.
- **quit** : Quitte proprement le jeu.

4.

Gestion de la Mémoire

L'un des défis de ce projet était la gestion de la mémoire. Nous avons utilisé des allocations dynamiques avec `malloc()` et `free()` pour optimiser l'utilisation des ressources.



4. Gestion de la Mémoire

Fonctions principales :

- **StackPush()** : Ajoute une zone du jeu à la pile.
- **StackPop()** : Retire une zone de la pile.
- **StackDestroy()** : Libère toute la mémoire associée aux zones du jeu.



la pile (Stack)

Pourquoi une pile ?
Pour stocker et libérer facilement les zones du jeu sans fuite mémoire.

5.

Les commandes

--> help

--> look around

--> go south

--> look around

--> go south

--> look around

--> go east

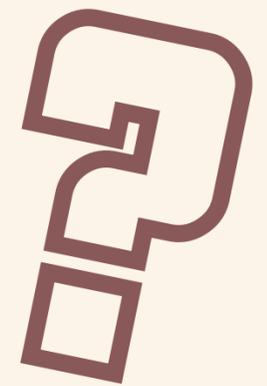
--> look around

--> quit

6. Défis et Challenges Rencontrés

Problème de compilation sous Windows

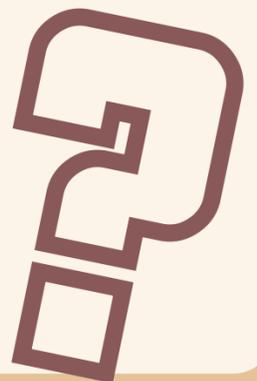
- Le Makefile n'était pas compatible sur Windows.
- Solutions testées : Compilation manuelle avec gcc et utilisation de MinGW.



6. Défis et Challenges Rencontrés

Problème avec `getline()` sous Windows

- `getline()` n'est pas toujours bien supporté sous Windows.
- Solutions possibles : Remplacement par `fgets()` ou inclusion manuelle via `#define _GNU_SOURCE`.





Soutenance – WorldOfFIUT

MERCI !

