

ANNEXES

Notices

Notice d'utilisation du bookmark de Pine

Ajouter des adresses à votre bookmark.

-Lancer pine

-Entrer dans le bookmark : taper A

-Pour ajouter des adresses à votre bookmark faite @ = AltGr+0

-Remplissez les champs. Ils ne sont pas tous obligatoires, seul l'adresse mail et le nickname sont obligatoires. Une fois cette opération terminée, validez en tapant sur Ctrl+X.

-Recommencez ces deux opération tant que vous avez des adresses à ajouter.

Utiliser votre bookmark pour l'envoi d'e-mail.

-Écrivez votre mail.

-Dans le champs destinataire taper Ctrl+T. Cette opération vous permet d'accéder au bookmark.

-Tapez L. Vos adresses mails vous seront présenté sous forme de liste.

-Sélectionner les adresses d'expédition en tapant X. Lorsque vous tapez X devant une adresse une croix s'ajoute. Cette croix confirme votre choix.

-Tapez entrer lorsque vous avez choisi toutes les adresses d'expédition. Elles seront automatiquement ajouter aux mails.

-Envoyez votre mail en tapant Ctrl+X.

Notice d'utilisation pour le transfert de fichier entre les différents serveurs.

Transférer un fichier de Gevrey vers Bordeaux

SCP1 -- Protocole sécurisé de machin truc version 1

Syntaxe :

```
scp1 fichier compte@machine:  
scp1 libgraph.h prj11@bordeaux:  
(et entrer le mot de passe bordeaux)
```

Remarque : ne pas oublier les ':' à la fin sinon ça ne marche pas

Transférer un fichier de Gevrey vers Bordeaux

SCP1 -- Protocole sécurisé de machin truc version 1

Syntaxe :

```
scp1 fichier compte@machine:  
scp1 page.html a2matdes@gevrey:  
(et entrer le mot de passe gevrey)
```

Remarque : ne pas oublier les ':' à la fin sinon ça ne marche pas

Se connecter a un server

SSH1 -- Shell sécurisé de machin truc version 1

Syntaxe :

```
ssh1 compte@serveur  
(et entrez le mot de passe)
```

exemple :

```
Depuis gevrey,  
ssh1 prj11@bordeaux  
Depuis bordeaux,  
ssh1 a2matdes@gevrey
```

Notice d'installation de Staroffice.

Installation de staroffice sous linux.

-Lancer une console.

-Aller dans le répertoire /linux/office51 qui se trouve sur le cdrom.

-Lancer setup. En tapant ./setup.

-Pour la suite de l'installation suivre les éléments de l'installation.

-Après avoir fini cette installation redémarrer.

-Un dossier Office51 a été ajouter dans votre dossier root. Pour lancer staroffice taper ./office51

ANNEXES

Compte-Rendu de Réunions

Le 15 novembre 2001 : Définition des premières tâches.

Réunion en présence de M. Dabancourt.

Lors de cette réunion nous avons décidé d'effectuer des recherches sur différentes bibliothèques graphiques en C, afin de pouvoir choisir la bibliothèque qui possédera le plus de fonctionnalités liés à notre conception.

Critère de sélection de la bibliothèque:

- Graphique 2D.
- En C/C++.
- Fonctionne sous Linux.
- Utilise le X-windows de Linux.

A la fin de la recherche nous devons présenter notre bibliothèque en expliquant les avantages et les inconvénients, il faut avoir fait plusieurs tests sur différents OS.

Nous avons aussi à rechercher des codes source de jeux qui fonctionnent sous Linux afin de les étudier. Il faut aussi que tous les postes personnels soient équipés de Linux (Mandrake 8.0), afin de pouvoir développer tous sur la même plateforme.

A rendre avant la fin de la semaine de projet :

- Le cahier des charges.
- La répartition des tâches.

Le 26 novembre 2001: Mise en place d'une méthodologie de recherche.

Méthodologie de recherche:

- Description générale : Probabilité, compatibilité, Stabilité.
- Contraintes :
 - 2D et/ou 3D
 - Bibliothèque en C/C++
 - Fonctionne au moins sous Linux
 - Sous X-windows.
- Mode Opérateur : Comment l'installer?
- Sources : Quelques exemples de code.
- Test sous Linux et/ou Windows
- Notice d'utilisation simple
- Avantages & Inconvénients

Répartition des tâches :

Jean-Claude s'occupe de la bibliothèque SDL. Il doit l'installer sous Linux et trouver des renseignements pour savoir si SDL fonctionne en 2D ou 3D

Arnaud s'occupe GTK. Cette bibliothèque est fournie de base avec Linux, mais elle n'est pas disponible de base sous Windows. Arnaud a déjà produit quelques codes et il a fait quelques tests.

Thomas doit installer Allegro et faire le mode opératoire. Puis il doit regarder la portabilité du code Allegro sous Windows.

Moustapha et Gwenaël doivent faire des recherches sur internet ou dans des magazines spécialisés pour trouver des avis de professionnels sur les différentes bibliothèques.

Mathieu doit tester OpenGui.

Le 28 novembre 2001 : Réalisation du premier cahier des charges.

Descriptif du projet:

Un vaisseau évoluant dans une carte contenant des objets statique ou mouvant. Un scrolling permet d'évoluer dans la carte. Un tableau(niveau) est représenté par une carte et se termine par une arrivé, qui permet l'accès au tableau suivant. Si le vaisseau entre en collision avec un objet du tableau, alors il perd une vie et recommence au début du tableau courant. Si il n'a plus de vie alors il recommence au menu, le joueur peut recommencer le jeu au tableau 1.

But:

X-JAC devra fonctionner sous Linux (mandrake 8.0)et sous windows(si possible). X-JAC devra être fluide et rapide. Résolution minimale du jeu 320x200 en 256 couleurs.

Limites & Contraintes:

Le jeu est entièrement en 2D

Programmation en C/C++

Linux Mandrake 8.0 (KDE) pour les poste personnels

Bordeaux Linux Debian pour le poste de test du prototype.

Définition:

OpenGL: Librairie graphique en OpenSource

OpenSource : Le code source est disponible gratuitement.

X-Jac: X-Windows Jeu d'Action en C

X-Windows : Une interface graphique pour linux, gestionnaire de fenêtre sous Linux.

GUI: Interface graphique pour l'utilisateur final.

Utilisateur final; joueur de X-Jac.

Notice: manuel d'utilisation d'une ressource informatique ou documentaire.

Ressources:

Internet : [-www.allegro.cc](http://www.allegro.cc)

[-www.google.fr](http://www.google.fr)

Documentation Mandrake.

Livre de programmation : -GTK

-Prog d'App Por C/C++

Magazine : -Linux Mag.

Taches et Répartition

Il y a trois sortes de taches:

Taches à accomplir selon une échéance.

Taches effectuées correspond au développement du projet.

Taches en suspend. Les taches sont en suspend lorsqu'il y a un problème à régler.

Méthodologie

Le chapitre doit contenir la méthodologie à mettre en place pour exécuter certaines taches. La méthodologie de la première tache a été définit lors de la réunion du 26 novembre 2001.

Le 20 décembre 2001 : Rendu du cahier des charges.

Réunion en présence de M. Liegeard.

Lors de cette réunion, nous avons présenté le cahier des charges à monsieur Liegeard. Suite à notre présentation nous avons des corrections à apporter :

- Page de garde
- Pagination
- Nom des membres du projet
- Faute de frappes et d'orthographe.

Pour le 10 janvier 2002, il faut envoyer par e-mail à M. Liegeard, le planning et la liste des tâches.

Le 9 janvier 2002 : Sélection de la librairie de développement.

Chaque membres ayant étudié une librairie graphique, nous avons chacun fait un exposé de nos recherches selon la méthodologie.

Voir le rapport pour le résultat des recherches.

Le 18 janvier 2002: Première conception pour X-JAC.

Première Conception des objets à programmer pour le jeu X-JAC. Définition des tâches principales de programmation. Définition d'un système de couches qu'il faut scroller.

Le 31 janvier 2002: Définition des tâches.

Tout le monde doit lire la documentation allegro surtout la partie concernant les Bitmaps et le structure générale de Allegro !

Nous avons déjà un scrolling de base et une conception en couches. Chaque couches correspond a un type défini. La couche 0 correspond au Objet, la 1 au Sprite, la 2 au Propriété, la 3 et 4 au Fond. Les objets sont les décors non mouvant. Les sprites sont les vaisseaux ami ou ennemis, la couche propriété sert pour stocker les états des différents types d'objets. Le fond est l'image de fond qui ne bouge pas.

Répartition des tâches pour les vacances de février.

- Mustapha: Timer(image, Event), GUI.
- Arnaud: Scrolling de tiles, transparence.
- Thomas: Evenement, RLE-Sprites.
- Gwenaël: Schéma UML, Datafile.
- Jean-Claude:Datafile.
- Mathieu: Bitmap, charger les tiles.

Le 21 février 2002 : présentation du prototype.

Réunion en présence de M. Dabancourt.

Nous avons présenter notre prototype à M. Dabancourt. Le prototype que nous avons présenté, était constitué d'un scrolling et d'une simple GUI. Le scrolling présenté, était un scrolling de tile et il scrollé toutes les couches définis dans la conception de depart. Il faut rendre une feuille des taches expliquant qui a fait quoi. Il faut rendre à M. Liegeard la liste des taches et une explication du code.

Le 25 février 2002 : Les datafiles.

Pour le jeu nous avons voulus mettre en place un système de sauvegarde des tableaux, et nous avons voulus charger et sauver des niveaux. Avec Allegro, un outil de sauvegarde nous était donné. Mais il nous fallait quelques réponses concernant les structures que l'on pouvait sauver avec les datafiles.

Le 28 février 2002 : Préparation des soutenances.

Réunion en présence de M. Liegeard.

Rendre le rapport avant le 25 mars 2002.

Présentation du produit final le 21 mars 2002.

Pour la présentation les précisions se trouvent sur l'intranet de l'iut.

Le 8 mars 2002 : État d'avancement des travaux.

Nous avons une GUI utilisant le clavier. Un scrolling avec déplacement des tiles.

Définition des datafiles: Les tiles qui composent les couches scrollées, seront stockés dans un fichier .dat. Les fichiers .dat peuvent être construit avec Grabber, logiciel fournit avec Allegro sous Linux.

Au début du jeu on devra charger le niveau en mémoire grâce au datafiles. Puis on pourra sauver l'écran dans lequel le joueur a perdu, pour pouvoir lui recharger le même ecran.

Le 14 mars 2002 : Que nous reste-il a faire?

Il nous reste a faire :

- le découpage en module.
- le glissement d'une tuile sur une autre.
- propriété et déclencheurs.
- classe Option, joueur.

- les datafiles, pour la sauvegarde et le chargement d'un niveau.