

Résultats du 48h CPC n°2

Introduction

Les 48h CPC sont des mini-concours de programmation où les participants doivent concevoir un programme selon des critères imposés. Le thème de cette deuxième édition était le *mouvement* et mettait à l'honneur les *Fx-CG 10/20* et le *Basic*. De même, l'utilisation d'au moins 2 couleurs étaient obligatoires (le noir et le blanc ne comptaient pas comme des couleurs). Les programmes devaient être publiés sur le site Planète-Casio avant le 26 février 2012 à 23h59 GMT +1. L'accent était mis sur la qualité du code et l'originalité.

Le premier de ce 48h CPC gagnait une Graph 75 fournie par notre partenaire, Casio Education.

Pour les tests, Eiyeron et moi avons testé séparément tous les programmes. Bien sûr, durant ces deux semaines de tests, nous avons échangé nos points de vue. Les résultats présentés ci-dessous est le classement final décidé entre nous deux, les notes ont été réajustées, mais l'appréciation reste personnelle. Vous trouverez les tests d'Eiyeron sur la [page des résultats](#).

Résultats

| Nom | Auteur | Programmation | Originalité | Graphisme | Gameplay | Note finale |
|---------------|-------------|---------------|-------------|-----------|----------|-------------|
| Humanoid | Nitrosax | 2,5 /3 | 3 /3 | 1,8 /2 | 0,8 /2 | 8,1 /10 |
| Canyon | NeOTux | 2,5 /3 | 2,5 /3 | 1,5 /2 | 1,5 /2 | 8 /10 |
| Help him | Pierrotll | 2,5 /3 | 2 /3 | 1,3 /2 | 2 /2 | 7,8 /10 |
| Yetisport | Purobaz | 0,5 /3 | 2,2 /3 | 2 /2 | 1,8 /2 | 6,5 /10 |
| Gravityball | Smashmaster | 2,3 /3 | 1,5 /3 | 1,3 /2 | 1,3 /2 | 6,4 /10 |
| Ski race | Mfisch | 1,5 /3 | 2 /3 | 1,5 /2 | 1 /2 | 6 /10 |
| Lapin | Louloux | 2 /3 | 1,2 /3 | 1,2 /2 | 1 /2 | 5,4 /10 |
| School escape | TBO_Yeong | 2 /3 | 1,5 /3 | 1,3 /2 | 0,5 /2 | 5,3 /10 |
| Bull wrangler | Spenceboy98 | 1,5 /3 | 1,2 /3 | 1 /2 | 1 /2 | 4,7 /10 |

Tests

Humanoid

Humanoid est LE jeu de ce 48h CPC. Son principal défaut est qu'il soit difficilement accessible, il faut saisir le truc. Pour les autres critères, il se défend bien et est même le seul programme à avoir la note maximale en originalité !

Canyon

Les jeux de course sont peu présents, même en addins. Nous en avons désormais un sur PRIZM et il est plutôt réussi !

Help him

Un jeu de plate-forme où vous ne maîtrisez pas l'étoile, mais le décor. En interchangeant deux zones, vous créez un nouveau parcours afin que l'étoile arrive jusqu'au bout. D'apparence facile, la difficulté croît progressivement et vous devez faire de plus en plus preuve d'ingéniosité ! Un régal !

Yetisport

On ne présente plus les Yetisports. Les 8 mini-jeux s'inspirent du jeu original et on s'amuse bien ! Par contre, certains sont incomplets, comme le "Pingu Throw" où il manque des mines ou encore le "Yeti Avalanche" que je trouve trop simple. Globalement, Yetisport est une bonne surprise et l'auteur a su dépasser les limitations graphiques de l'interpréteur Basic. Quelques améliorations et c'est le Label ! Par contre, je doute fortement que Yeti Sport ait été codé en 48 heures d'où le 0,5/3 en Programmation. A essayer !

Gravityball

Gravityball est une adaptation sans prétention des jeux de gravité. Je ne mets que la moitié des points pour l'originalité, ce thème a déjà été abordé lors du 48h CPC édition test. Je suis resté bloqué 8° niveau car la balle tombait systématiquement dans le vide. 2-3 obstacles supplémentaires sont les bienvenus, histoire de varier un peu le gameplay

Ski race

C'est plus une démo d'un jeu de ski. Les graphismes sont simples. A améliorer.

Lapin

Arrivé au 11° niveau, l'affichage de ce niveau tourne en boucle. Tout en Locate, on arrive à avoir quelque chose de sympa, mais les niveaux manquent de diversité (interrupteurs, dés, téléporteurs etc...). Les sauts sont à améliorer.

School escape

Je suis du même avis que mon co-testeur Eiyeron, on ne sait pas trop pourquoi on doit s'enfuir cette école. Une fois que l'on connaît le chemin, il n'y a plus de surprise.

Bull wrangler

Trop de répétitions dans le code, donc facilement optimisable. Petit jeu sans prétention, quelques bonus/malus et une balle intelligente auraient d'avantage rythmés le jeu.

Conclusion

La deuxième édition du 48h CPC a rencontré un certain succès, notamment grâce à la communauté [Omnimaga](#) qui a accepté de publier une news pour ce concours. On a eu 3 participants non-francophones (même si Mfish est un visiteur régulier de Planète-Casio).

La Graph 75 mise à disposition par [Casio Education](#) a également été un élément motivant, les différentes participations sont globalement de bonne qualité et nous avons eu beaucoup de plaisir à les tester.

Enfin, je remercie de façon générale toute la communauté de [Planète-Casio](#) qui a permis la création du 48 hours Casio Programming Contest.

Félicitations donc à Nitrosax qui repart donc avec la Graph 75 grâce à Humanoïd !

Félicitations à tous les participants, nous espérons les revoir pour les prochains 48h CPC pour peut-être gagner une Graph 75 ou une Fx-CG 20.

Les 48hours Casio Programming Contest (abrévés 48h CPC) sont organisés tous les deux mois par Planète-Casio (www.planete-casio.fr) en partenariat avec Casio Education (www.casio-education.fr).

