

Sujets de SAé C2.S1 (– 2021/2022)

Les seconds sujets sont articulés autour d'une bibliothèque de moteur de jeux vidéo développés à l'IUT de Saint-Dié-des-Vosges.

Sujet 8 : Jeu de rôle

Objectif : concevoir et réaliser un jeu de rôle permettant à un personnage de se déplacer sur une carte comprenant de l'interaction avec des personnages non jouable, des monstres, la gestion d'équipements, des points de vie, des points de magie et de l'expérience.

Sujet 9 : Course de voiture

Objectif : concevoir et réaliser un jeu de course de voitures avec une piste, des voitures concurrentes, une gestion des dégâts, une gestion du temps, permettre d'enregistrer le classement.

Sujet 10 : Jeu de plateforme

Objectif : concevoir et réaliser un jeu de plateforme avec un personnage qui se déplace, des monstres, des plateformes et des murs fixes et variables. Gérer les points de vie et la fin de jeu.

Sujet 11 : Jeu de combat

Objectif : concevoir et réaliser un jeu de combat avec la gestion de 2 personnages par 2 parties du clavier. Il faudra gérer plusieurs comportements (coup de pied, position de défense, etc.), les hit boxes et la gestion des points de vies et la gestion des rounds.

Sujet 12 : Pac Man

Objectif : concevoir et réaliser un jeu du type de "Pac Man". Il faudra réaliser le labyrinthe, le déplacement du pac-man et des monstres, la gestion des pastilles, du temps et du score. Il faudra réaliser un écran d'accueil avec la visualisation des meilleurs scores, le lancement du jeu, les crédits, et la possibilité de changer les contrôles.

Sujet 13 : Space Invader

Objectif : concevoir et réaliser un jeu du type "Space Invader". Il faudra réaliser le déplacement du vaisseau, des ennemis, des missiles envoyés, des bombes reçues. Il faudra réaliser un écran d'accueil avec la visualisation des meilleurs scores, le lancement du jeu, les crédits, et la possibilité de changer les contrôles.

Sujet 14 : Snake

Objectif : concevoir et réaliser un jeu du type "Snake". Il faudra réaliser le déplacement du snake, la gestion des collisions, l'augmentation de la longueur et la gestion du score. Il faudra réaliser un écran d'accueil avec la visualisation des meilleurs scores, le lancement du jeu, les crédits, et la possibilité de changer les contrôles.