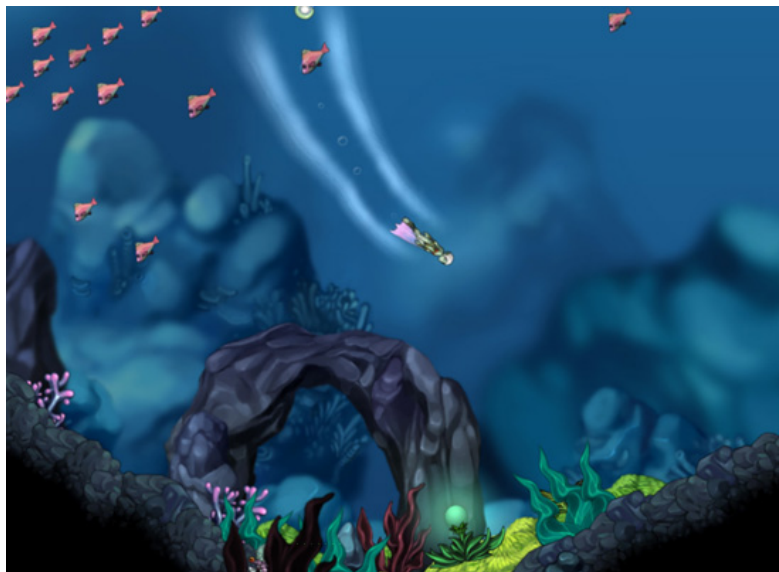


Prototype de sidescroller 2D

SECTION :	Conception et Réalisation de Jeux Vidéo
ENSEIGNANTE:	Selene Tonon
MATIÈRE :	Programmation Gameplay
DATE DE DÉBUT DE L'ÉPREUVE :	11-12 janvier 2023
DURÉE DE L'ÉPREUVE :	jusqu'au 5 février 2023, 16h



ÉNONCÉ DU SUJET :

Programmez un prototype pour un sidescroller 2D en javascript avec Phaser 3.

Vous vous servirez de git pour gérer les versions du projet. Le jeu doit être téléchargeable à partir de votre compte github. Vous devez pour cela veiller à ce que le dépôt soit public. La nomenclature du dépôt sera de type "GD1[A/B]_SIDE_[NOM]".

Vous intégrerez au rendu vos productions et attendus des autres matières, notamment LD, DA et 2D.

SUPPORTS AUTORISÉS :

- *Documentation & tutoriel de Phaser 3*
- *Supports & notes de cours*

TRAVAIL ATTENDU :

PROGRAMMATION :

- Contrôles au clavier et à la manette, au choix du joueur ou de la joueuse
- Indicateur de vie (coeurs ou jauge) & frames d'invulnérabilité
- Ennemis
 - o ET faisant perdre de la vie
 - o ET ayant un comportement déterminé
 - o ET que l'on peut faire disparaître
- Action déplacement, selon thème :
 - o rebond sur les parois rocheuses
 - o bouton d'accélération de la nage
 - o freinage d'urgence (exemple : jetpack) dans l'espace
- Altération déplacement, selon thème :
 - o inertie sur la glace & ralentissement sur la neige
 - o déplacement toutes directions (stick gauche manette) & résistance de l'eau
 - o gravité altérée, inertie du déplacement
- Obstacles causant instantanément la fin du jeu ("mort" du personnage)
- Power-up débloquent une nouvelle capacité (au choix, à expliquer)
- Scrolling vertical & horizontal, parallaxe

BARÈMES :

Critères d'évaluation	Notation
Chaque fonctionnalité	/2 pour un total de 16 points
Qualité maintenabilité et clarté du code, commentaires, utilisation de git tout au long du projet	/2
Jouabilité et cohérence appréciation globale	/2
Notes globales	chacune /20