

# Rapport Projet NSI

Membres du groupe : Ali Soumah, Mohamed-Nasser Boudaouia, Rayan Antir

## Objectif du projet :

L'objectif du projet est de coder un jeu de course sans fin en 2D tel que le jeu du dinosaure de google. Le personnage est animé, il peut sauter mais il ne peut pas se déplacer. Les ennemis (boules de feu) se déplacent de droite à gauche et sont opposés au personnage. Cette opposition donne l'impression que le personnage se déplace. Le personnage dispose de 3 vies, il doit esquiver les ennemis et plus il reste en vie, plus le score est élevé. La difficulté augmente en fonction du score ; les ennemis arrivent à une plus grande vitesse.

## Cahier des charges:

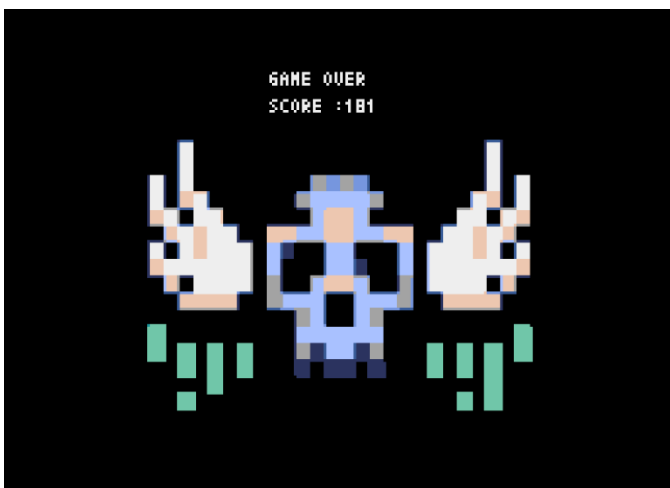
Tache	Statut
Importation des modules(pyxel, random, math)	Fait
Création des variables globales	Fait
Création d'une fonction qui fait sauter le personnage	Fait
Création d'une fonction qui fait apparaître des ennemis à des intervalles de temps	Fait
Création d'une fonction qui déplace les ennemis de droite à gauche à une vitesse x qui augmente en fonction du score	Fait
Création d'une fonction qui supprime un ennemi au contact du personnage et qui en conséquence enlève une vie au personnage	Fait
Création d'une fonction qui met à jour les variables 30 fois/seconde	Fait
Création d'une fonction qui crée les objets 30fois/seconde	Fait
Importation du personnage	Fait
Importation des décors	Fait
Création des musiques	Fait
Création des ennemis	Fait

## Documentation:

Aperçu du jeu :



Lorsque le joueur n'a plus de vie :



Comment jouer ?

Pour commencer à jouer, il suffit d'appuyer sur la touche ESPACE. Cette touche vous permettra de sauter afin d'esquiver les boules de feu

## Difficultés rencontrées:

Le module pyxel était une totale découverte pour tous les membres du groupe, nous avons donc du regarder la documentation et des tutoriels pour mieux comprendre ce module. Nous avons aussi eu du mal à créer la fonction qui permet de faire sauter le personnage. Après plusieurs recherches, nous nous

sommes rendus compte que le système de saut était assimilé à une force. La prise en main de l'éditeur pyxel pour créer les modèles et les musiques nous a aussi posé des problèmes.