

# Table des matières

---

## Table des matières

### Introduction

### Résumé du cahier des charges

1. But de l'application
2. Fonctionnalités à réaliser
3. Matériel et logiciels nécessaires
4. Livrable

## Introduction

---

Cette documentation est un rapport destiné au collègue d'expert en charge d'évaluer le projet. Il permet de présenter les différents aspects de la conception du projet FlappySharp. Le projet a été réalisé dans le cadre du Travail Pratique Individuel (TPI) pour valider mon CFC d'informaticien.

FlappySharp est un éditeur de jeux 2Ds qui permet aux utilisateurs de faire des jeux 2Ds qu'il pourra ensuite essayer. Pour ce faire, l'utilisateur peut créer des sprites à partir d'images qu'ils peuvent placer où ils veulent.

## Résumé du cahier des charges

---

### 1. But de l'application

Offrir à l'utilisateur de faire un jeu 2D facilement sans avoir besoin de coder. Il permet de faire un jeu en 2D du type flappy bird en posant les Sprites où on veut.

## 2. Fonctionnalités à réaliser

L'application permet de faire des jeux 2Ds du type flappy bird. Dès le lancement l'utilisateur peut créer un jeu 2D soit en utilisant les Sprites mis à disposition soit en créant des Sprites avec des images importées. À la fin de la réalisation de son jeu 2D l'utilisateur pourra jouer au jeu qu'il vient de créer. Il pourra aussi le sauvegarder pour y rejouer ultérieurement ou y faire des modifications.

Les fonctionnalités suivantes doivent être implémentées :

- Ajout de Sprite

L'utilisateur a deux possibilités d'ajouter un Sprite dans la scène :

- utiliser un des Sprites déjà existant : l'application propose déjà des Sprites qui sont par défaut. L'utilisateur peut donc les ajouter et les modifier.
- créer un Sprite : l'utilisateur peut aussi créer son propre Sprite. Lors de l'ajout une fenêtre s'ouvre et l'utilisateur doit indiquer les valeurs pour le Sprite tel que la position, la taille et les images.

- Modification des paramètres des Sprites

- modifier le nom du Sprite
- modifier la taille du Sprite
- modifier la liste d'image du Sprite
- modifier l'intervalle de temps pour l'animation du Sprite
- modifier le calque et le ZOrder du Sprite
- modifier la position du Sprite
- modifier le tag du Sprite
- modifier la rotation du Sprite

- Lancement du Jeu

- Une fenêtre s'ouvre et le jeu se lance

- Sauvegarder le projet

### 3. Matériel et logiciels nécessaires

- Ordinateur (Pc)
- Visual studio 2019
- Typora

### 4. Livrable

- Planning
- Rapport de projet
- Journal de travail

Lien pour les images qui seront déjà dispo sur l'appli:

[https://www.pngfind.com/mpng/iRmmbbJ\\_flappy-bird-atlas-png-atlas-png-flappy-bird/](https://www.pngfind.com/mpng/iRmmbbJ_flappy-bird-atlas-png-atlas-png-flappy-bird/)