

Projet C++ Moteur graphique et Audio

Carpentier Andréa
M2 ILJ

Année 2020-2021

Compilation et Exécution

Le projet comporte une makefile, utilisez juste la commande “ make “

```
(base) andrea@andrea-21:~/Bureau/MGA/SFML_Plateformer$ make
```

```
(base) andrea@andrea-21:~/Bureau/MGA/SFML_Plateformer$ make
g++ -o Displayable.o -c Displayable.cc -O
g++ -o Plateforme.o -c Plateforme.cc -O
g++ -o Personnage.o -c Personnage.cc -O
g++ -o Armes.o -c Armes.cc -O
g++ -o Collectable.o -c Collectable.cc -O
g++ -o Ennemi.o -c Ennemi.cc -O
g++ -o Animation.o -c Animation.cc -O
g++ -o Niveau.o -c Niveau.cc -O
g++ -o Main.o -c Main.cc -O
g++ -o jeu Displayable.o Plateforme.o Personnage.o Armes.o Collectable.o Ennemi.o Animation.o Niveau.o Main.o -O -lsfml-graphics -lsfml-window -lsfml-system -lsfml-audio
(base) andrea@andrea-21:~/Bureau/MGA/SFML_Plateformer$
```

Puis tapez “ ./jeu “

Contenu du projet

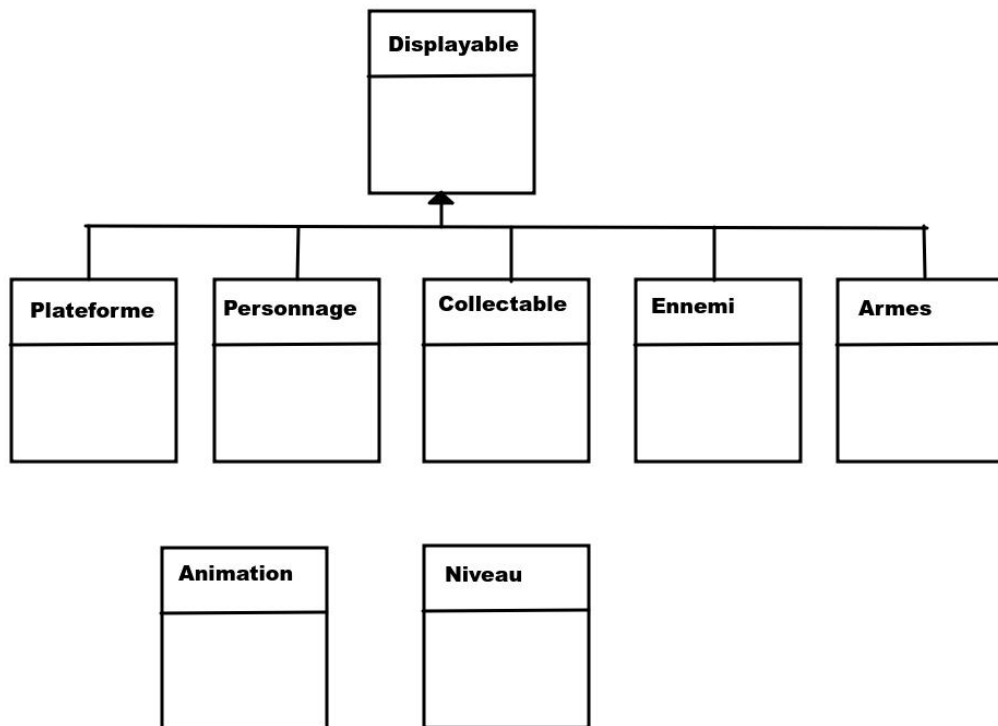
Fichiers

- Displayable.hpp et Displayable.cc
- Plateforme.hpp et Plateforme.cc
- Personnage.hpp et Personnage.cc
- Armes.hpp et Armes.cc
- Collectable.hpp et Collectable.cc
- Ennemi.hpp et Ennemi.cc
- Animation.hpp et Animation.cc
- Niveau.hpp et Niveau.cc
- Main.cc
- MakeFile
- ReadMe.pdf

Dossiers

- Font : contient la police utilisée pour les text.
- Images : contient les sprites du personnage, des décors, des élément UI
- Sons : contient les éléments sonores et music de fond.
- SFML-2.5.1 : la bibliothèque SFML

Architecture générale des classes



Contrôle

Menu :

- **Touche 1** du pad numérique : lance le niveau 1
- **Touche 2** du pad numérique : lance le niveau 2
- **Touche 3** du pad numérique : lance le niveau 3

Dans un niveau :

- **Flèche de droite** : déplacement du personnage vers la droite
- **Flèche de gauche** : déplacement du personnage vers la gauche
- **Flèche du haut** : (uniquement au niveau 3) lance un couteau
- **Barre espace** : saut
- **Echap** : affichage du panel pause
- **Touche N** : (à la fin du niveau) lancement du niveau suivant

En pause, dans un niveau :

- **Echap** : retour menu
- **Entrée** : reprendre le niveau