

# Présentation du projet

Information sur le jeu :

Type : Shoot them up  
Nombre de joueur : 1  
3 niveaux  
7 ennemis

But du jeu :

Détruire le ennemis qui  
s'approchent et rester en vie  
jusqu'à la fin du jeu.

# Affichage

```
Function Draw(){  
    Affiche Arrière plan  
    Affiche Poussières  
    Affiche les plans du décors de 4 à 1  
    Affiche les projectiles(joueur)  
    Affiche les projectiles(ennemi)  
    Affiche les ennemis  
    Affiche le vaisseau du joueur  
}
```



# Projectiles

Le joueur a 2 types de projectiles :

Caractérisés par leurs :

sprites, dégâts, fréquence d'apparition, vitesse, déplacement.



Ennemis ont 5 type de projectile :

Caractérisé par leurs :

sprites, dégâts, fréquence d'apparition, vitesse, déplacement, nombre de tir.



# Collision

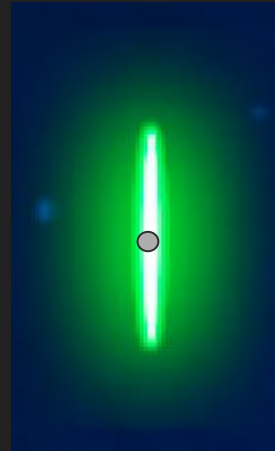
Surface de collision des ennemis et du joueur :

Rectangle de 4 points



Point de collision des projectiles :

1 point



# Paramétrabilité

```
let ennemie_1 = new Enemy(0, 0, 0, 0, 1.5, 'Normal', 50, './sprites/Enemy_n_2.png', projectile_1_ennemie, 0.075, 1);
```

```
let wave1_1 = new wave(1, [ennemie_1]);
```

```
let level_1 = new levels([wave1_1, wave2_1, wave3_1, wave4_1], './sprites/space_9.jpg', 2, './Image/lvl1.png');
```

## Points à améliorer :

Ajouter des bonus

Dériver toutes les classes d'une class Objet

Utiliser le moins possible de setInterval()