

SneakyTron

...

Guilhem Heinrich & Mellany Mohamed El-had

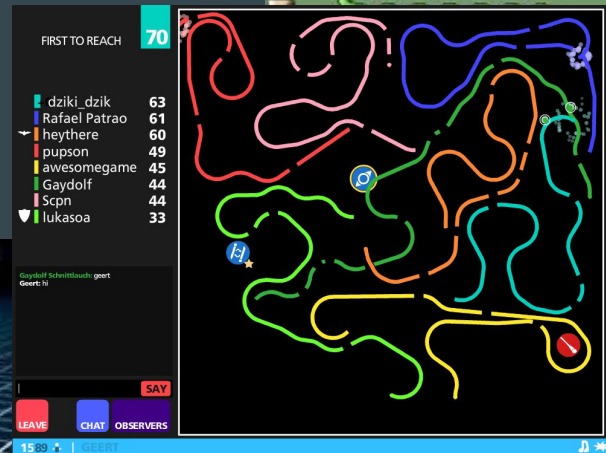
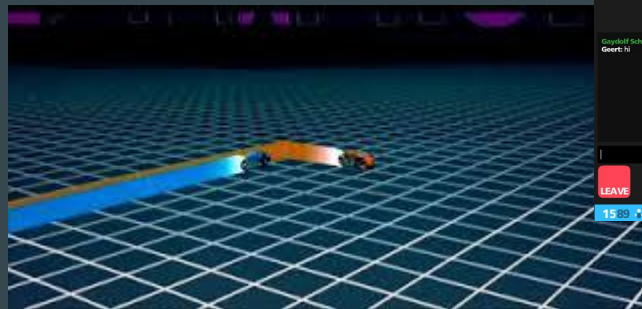
Plan

1. Objectifs
2. Structure du jeu & Gameplay
3. Physique
4. Ce qu'on n'a pas pu faire
5. Conclusion

Objectifs

Mélanger Snake et Tron

- Multijoueurs
- 2D
- Effet “néon”
- Bonus généré aléatoirement



Structure du jeu & gameplay

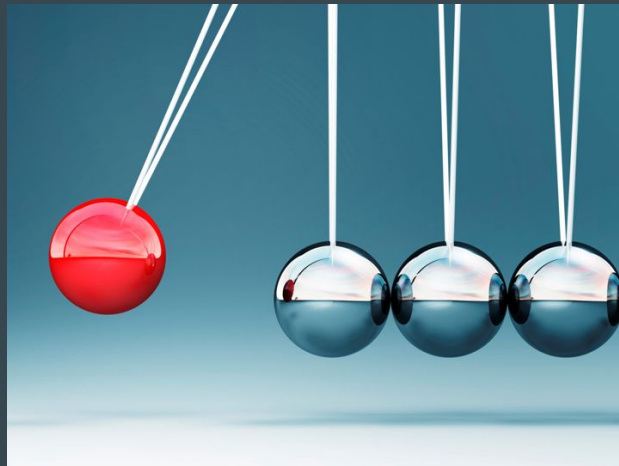
- Head
 - Déplacement automatique
 - Controlleur
- Tail
 - Taille max
 - Ajout de point
- Système particules
- Condition de victoire

Physique

- box2D
 - Gestion des collisions
 - Possibilité d'ajouter des effets physiques avec les bonus



Box2D

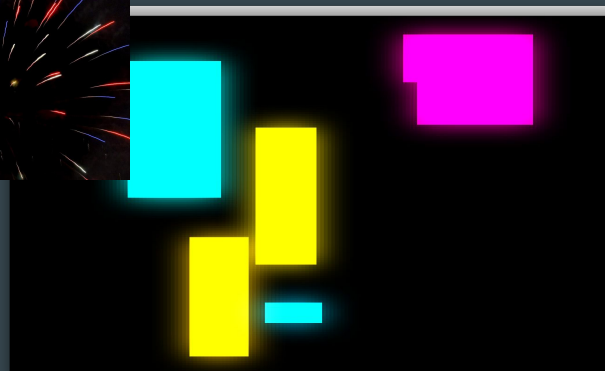


Ce qu'on n'a pas pu faire

SHADER



GamePLAY



Conclusion