

Le Mans Université
Licence informatique 2^e année
Module 174UP02 – Rapport de projet
Dig & Rush

Matthieu BOULANGER
Ania GAROUI
Yohan HARISON
Jacques-Gérard MPONDO TOUTOU

15 avril 2024

Table des matières

1	Introduction	3
2	Organisation	3
2.1	Sous-partie 1	3
2.2	Sous-partie 2	3
3	Conception	3
3.1	Objectif du jeu	3
3.2	Règles du jeu	3
3.3	Conception des graphismes	3
3.4	Conception des personnages	4
3.5	Conception des niveaux	4
3.6	Conception des mécaniques	4
3.7	Analyse des difficultés	4
4	Développement	4
4.1	Sous-partie 1	4
4.2	Sous-partie 2	4
5	Conclusion	4
A	Lexique	5
B	Tests unitaires	5
C	Exemple de débogage	5

1 Introduction

Cette introduction présentera le sujet qui sera traité et le travail avec une présentation du plan adopté

Ce document présente un projet de jeu XXX réalisé dans le cadre de la formation de L2 informatique de l'université du Mans pendant la d-période de janvier à avril 2024. Ce projet a été développé en langage C avec la librairie SDL. Ce jeu fait ceci cela...

Nous présenterons dans une première partie notre jeu, des scénarios d'utilisation et les principales fonctionnalités puis dans une deuxième partie la gestion du projet ensuite dans une troisième partie les éléments principaux de conception (algorithmes, structures de données, ...) ensuite nous présenterons l'architecture de notre application (structuration du code en fichiers) enfin nous montrerons les principaux résultats. Enfin nous présenterons en conclusion les points forts et les limites de notre travail, les écarts entre la planification prévisionnelle et le déroulement réel de notre projet et les leçons tirés de cette expérience. En annexe nous présenterons un exemple de débogage et des tests (jeux d'essai et cas de test d'un exemple au moins - le fichier .c étant dans le git dans un répertoire dédié « test »)...

2 Organisation

2.1 Sous-partie 1

2.2 Sous-partie 2

3 Conception

Développé en C en utilisant la bibliothèque SDL, notre jeu a d'abord connu une phase de conception.

3.1 Objectif du jeu

3.2 Règles du jeu

3.3 Conception des graphismes

Les graphismes de DigRush sont fortement inspirés du jeu mobile Once Upon a Tower. Pour l'interface du jeu, nous avons opté pour une palette de couleurs vivantes dans les tons bleu, vert et blanc pour attirer et retenir l'attention des joueurs. En ce qui concerne le menu, les tons violet, rouge nous semblaient plus

adaptés à l'esprit de notre jeu.

3.4 Conception des personnages

3.5 Conception des niveaux

3.6 Conception des mécaniques

3.7 Analyse des difficultés

4 Développement

4.1 Sous-partie 1

4.2 Sous-partie 2

5 Conclusion

A Lexique

PNJ	Personnage Non Joueur
terme 2	définition 2

TABLE 1 – Définitions des termes techniques employés dans le document

B Tests unitaires

C Exemple de débogage