



# CAR RACE GAME

Projet Web 2018 – Blanche Faivre & Mohamed Askia

# IMPLÉMENTATION

Blanche :

- Gestion d'évènements :
  - Entrée : début du jeu
  - flèches : déplacement de la voiture joueur
  - barre espace : lancer de missiles
- Différents niveaux : vitesse, voitures rouges
- Déplacements joueur
- Menu initial et affichage score final
- Destruction des voitures ennemies
- Boutons play/pause et replay
- Plusieurs vies



## Mohamed :

- SoundWave
- Cadence de la musique
- Ajout des voitures folles
- Récupération de vies
- Prise en compte de la destruction des voitures (score)



# POINTS FORTS

- Jeu infini tant qu'il reste des vies au joueur
- Augmentation automatique des niveaux au cours du jeu
- Musique accélérée au cours du jeu
- Possibilité de mettre pause ou de recommencer une partie en cours de jeu



# POINTS FAIBLES

- Les niveaux ne sont pas assez marqués : monotonie au bout de plusieurs parties
- Peu de variations au cours du jeu (choses à attraper, ou objectifs à réaliser)
- Manque quelques sons. Lorsque le joueur percute une voiture ou récupère un missile par exemple.



# PROBLÈMES RENCONTRÉS

- Peu d'idées de jeux
- Manque de temps pour implémenter un jeu complet



Merci de votre attention !