UPDATED (Fond)

Rendu Rétro Gaming

Groupe : Esteban LOUERAT, Camille MICHAUD-MELI

Récapitulatif des fonctionnalités que j’ai pu mettre en place :

* Menu principal avec 2 options
  + Jouer -> Lance le jeux
  + Scores -> (Je n’ai pas encore réussi à faire marcher la sauvegarde) Affiche les high scores
* Possibilité de sauter comme dans geometry dash, accélération au début du saut, puis inertie en haut du saut, puis redescente avec accélération.
  + Gestion du sol pour ne pas passer à travers et bloquer le fait de pouvoir sauter sans toucher le sol
* Au saut -> Lecture du son « ok »
* Gestion de collisions avec les spikes (triangles)
  + Apparitions aléatoires définies entre 2 balises
  + Si le joueur les touche
    - Lecture du son « cancel »
    - Affichage de l’écran de fin
      * Affichage du score en clignotement
      * Possibilité de rejouer en appuyant de nouveau sur a
      * (Je n’ai pas réussi à tester avec l’émulateur) La console est censée avoir ses lumières qui s’allument en rouge sur l’écran de fin
  + Si le joueur ne les touche pas, augmente le score de 1
    - Quand le score passe une nouvelle dizaine
      * Changement de la couleur du score ainsi que du joueur
      * Accélération de la vitesse des spikes
      * Réduction des intervalles d’apparitions des spikes
* Fond tiré de geometry dash

Ce que je n’ai pas réussi à l’heure de ce mail à faire fonctionner :

* Sauvegarde, le peu de documentation et l’émulateur ne m’ont pas permis de tester si la sauvegarde était fonctionnelle ou non
* Bouclier d’invincibilité, je voulais mettre en place des bonus tout les 10 points marqués permettant une vie supplémentaire au joueur (signalé par un bouclier bleu autour de lui)
* Plateformes, la possibilités d’avoir des plateformes rendant le jeu plus vertical
* Musique d’ambiance (gros souci avec les musiques qui avaient un son horrible, je n’ai pas réussi à savoir pourquoi)
* La création de niveaux différenciés et gérés par fichier texte, et en poussant plus loin, un éditeur de niveau

Ce que j’ai utilisé pour le jeux :

* Structures, enums, array
* Récupération de variables systèmes (taille de l’écran)
* Boucles for, if, switch case, etc.

Je suis d’un naturel très stressé, donc je me permet de vous demander ici si le travail vous parait suffisant. A défaut, je suis entièrement prêt à le recommencer du début ou à continuer celui-ci. Je ne sais pas du tout comment vont être noté les projets et j’espère avoir fourni un travail un minimum correct.

Même si ce n’est pas le cas, merci pour le cours. C’était super intéressant et ca change du java 24/7 qu’on fait à l’IPI.

Camille