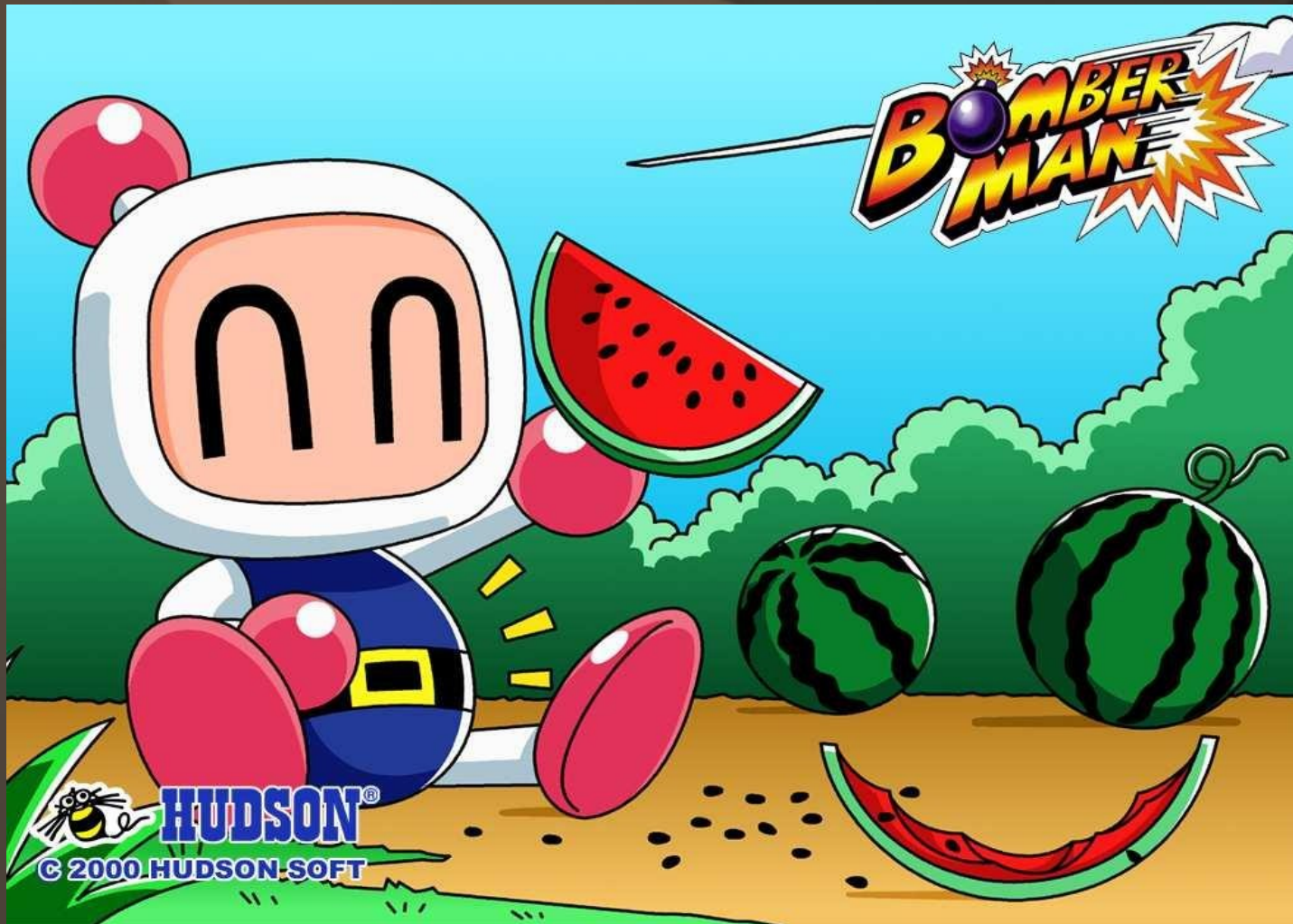


Bomberman - Synthèse



Sommaire

- I) Qu'est ce que Bomberman
- II) Notre projet : Bomberdose
- III) Aspects techniques
- IV) Objectifs

I) Qu'est ce que Bomberman

- 💣 1983 : première édition par Hudson Soft
- 💣 Aujourd'hui, 60 jeux dérivés
- 💣 +10 000 000 copies vendues
- 💣 Jeu original, un des pionniers du multijoueurs

I) Qu'est ce que Bomberman

Gameplay :

Les joueurs doivent poser des bombes afin de tuer leurs adversaires et de se frayer un chemin entre les murs du labyrinthe, le gagnant est celui qui reste le dernier sur le plateau.



II) Notre projet : Bomberdose

- 💣* Réutilisation du gameplay du bomberman en réseau (multijoueurs)
- 💣* 4 objets importants :
 - 💣* Les joueurs
 - 💣* Les bombes
 - 💣* Les murs (Cassables / incassables)
 - 💣* Les bonus

II) Notre projet : Bomberdose

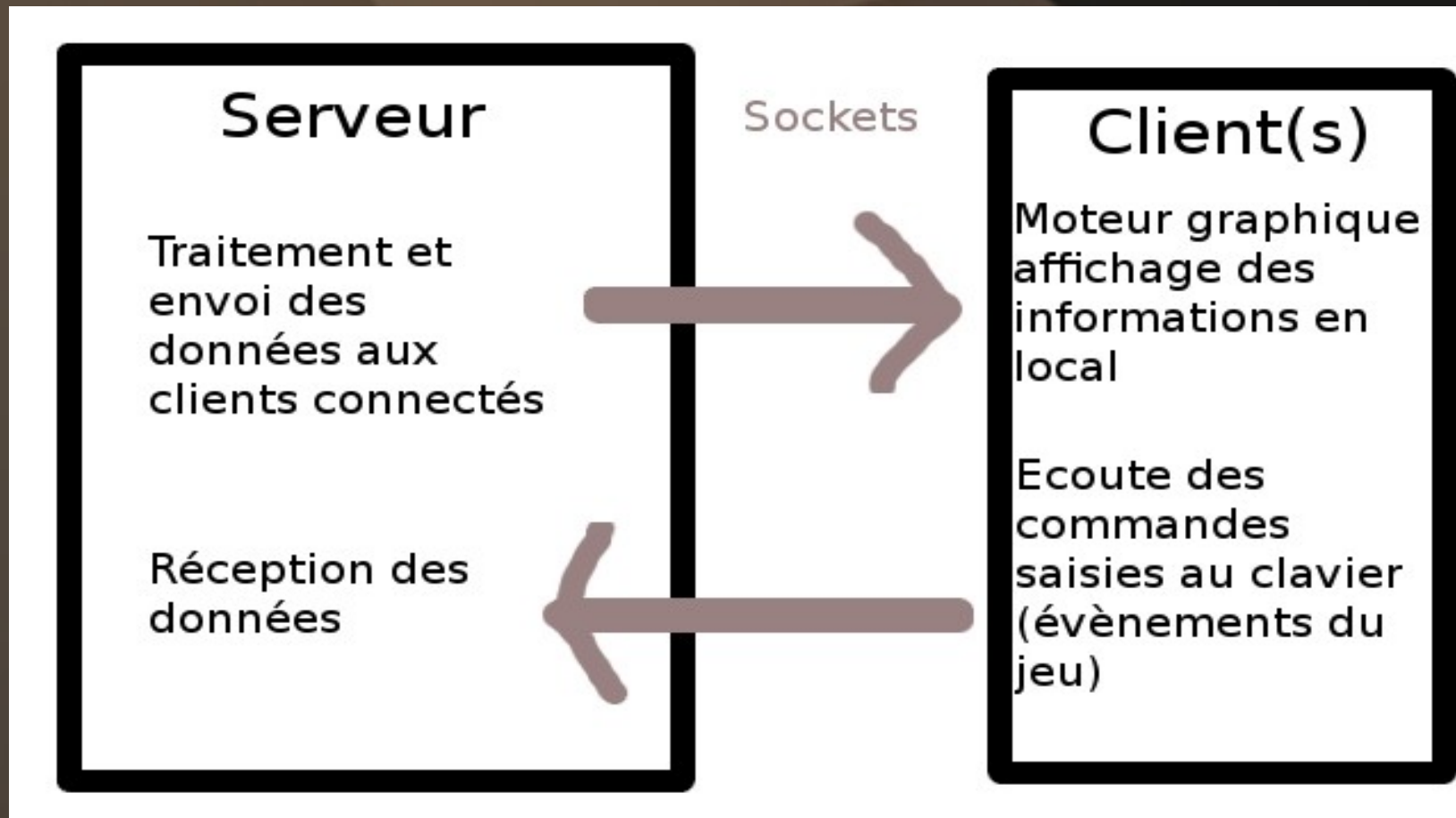
- 💣*Fonctionnalités à développer :
 - 💣*Affichage en temps réel
 - 💣*Déplacement des joueurs (collisions)
 - 💣*Pose et explosion de bombes
 - 💣*Ramassage de bonus
 - 💣*Partie Client / Serveur (voir Aspects Techniques)

III) Aspects Techniques

- 💣* Langage C++, orientation temps réel
- 💣* Bibliothèque SFML (Simple, Fast, Multimedia Library)
 - 💣* Audio, Graphismes, Entrée/Sorties, etc
- 💣* Architecture Client/Serveur : sockets

III) Aspects Techniques

💣* Esquisse d'architecture client/serveur :



IV) Objectifs

- 💣*Nouveau langage : C++
- 💣*Création d'un logiciel en réseau
- 💣*Travail en équipe : coordination par SVN (Système de contrôle de version)
- 💣*Créer un jeu extensible et maintenable