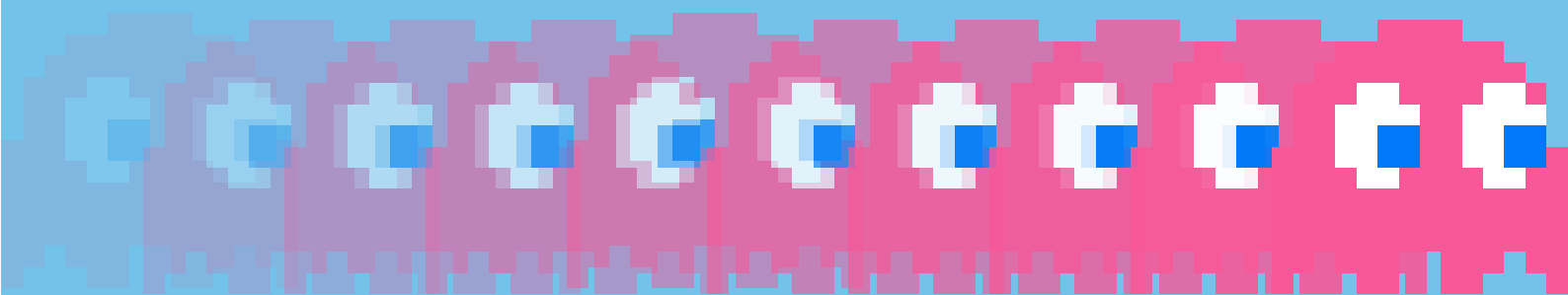


# CLYDE

Marie Lamouret  
Mélodie Ling

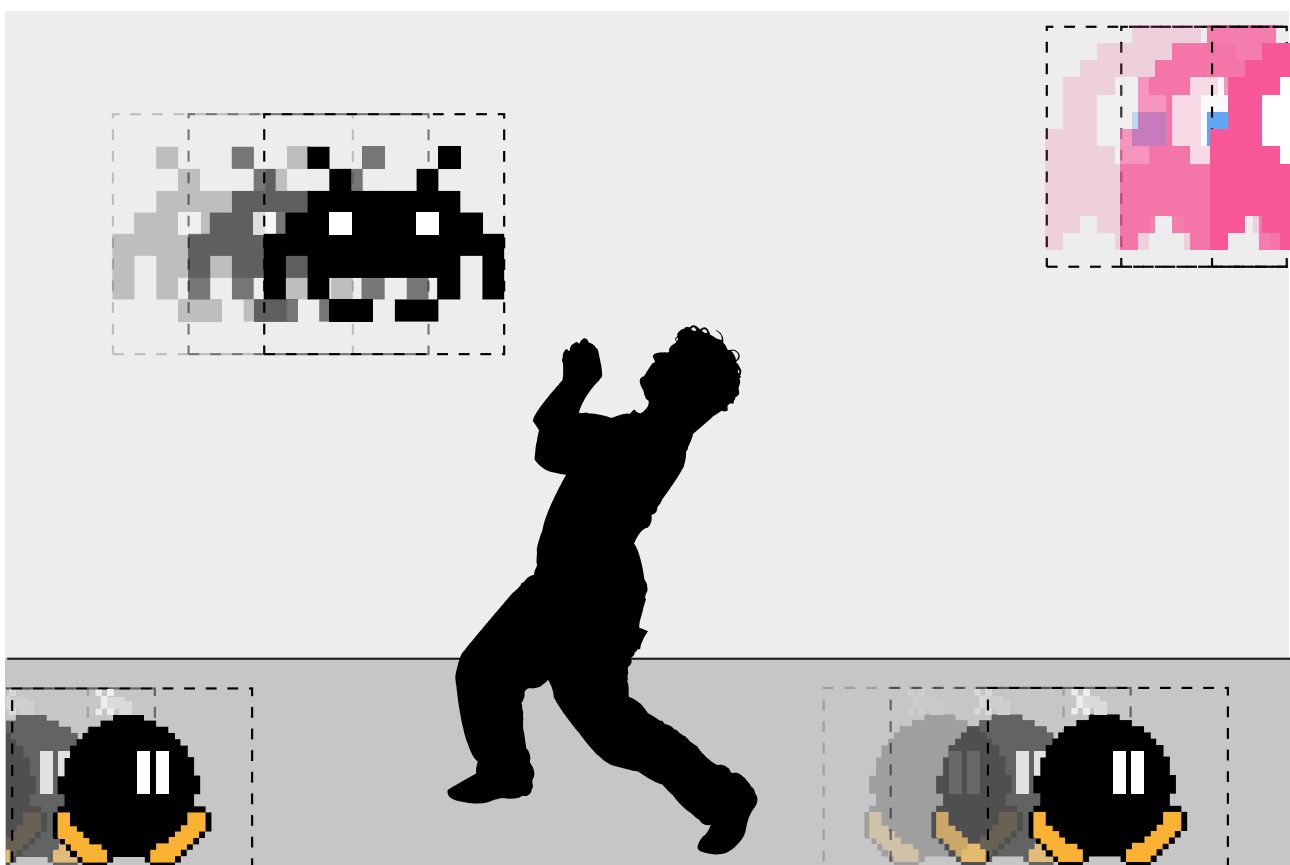
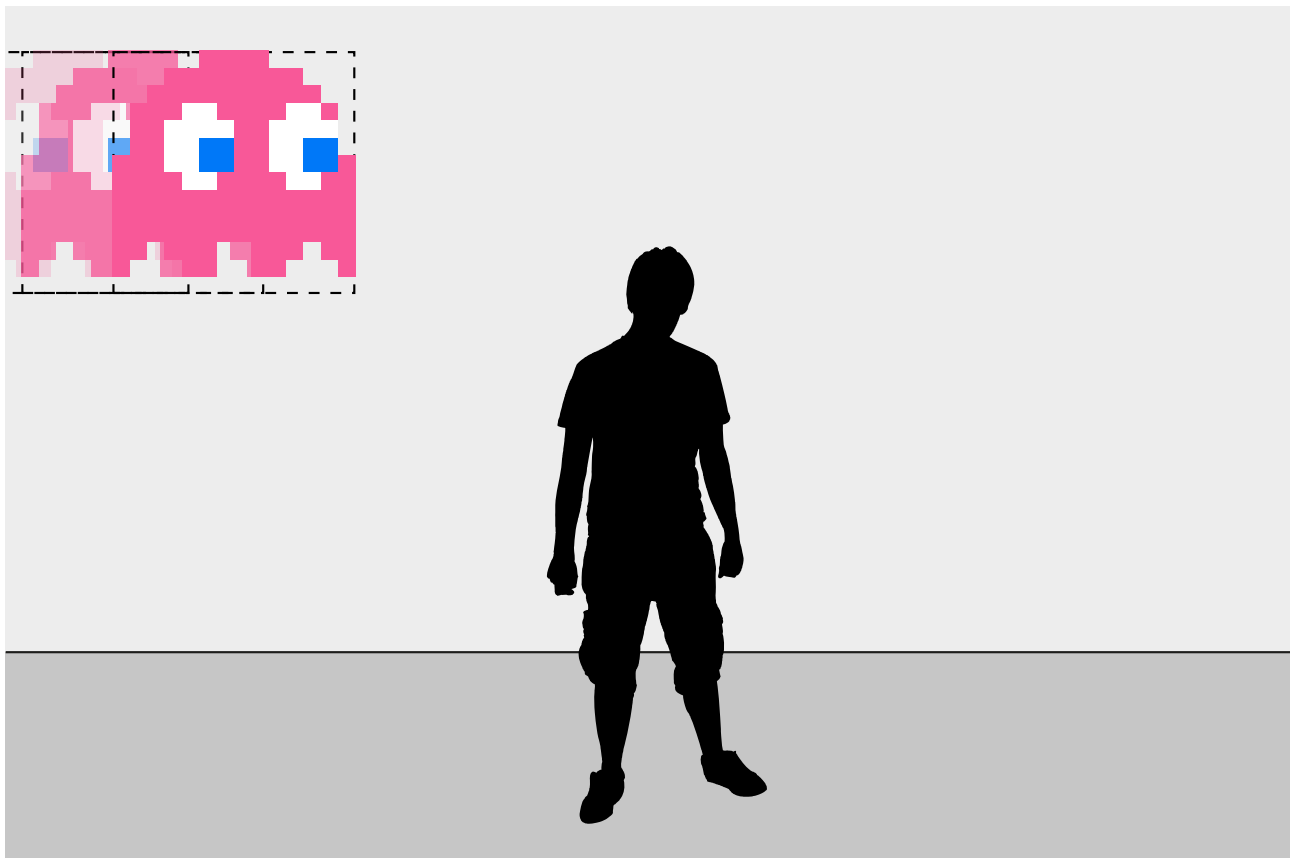


CLYDE est un jeu qui interroge notre rapport à l'espace virtuel. Grâce à une webcam, le joueur est intégré à l'espace de jeu. L'utilisateur doit éviter les obstacles (Clyde, le fantôme du jeu Pac-Man) qui défilent de gauche à droite sur l'écran. Nous voulions plonger le dans un environnement constamment modifié, qui relève de l'univers rétro-game « 8 bits ». Pour réaliser ce jeu, nous avons utilisé la librairie OpenCV, qui permet d'utiliser la webcam sous Processing. Nous devons intégrer l'image de l'utilisateur à un décor mobile, reconnaître son corps et gérer l'interaction du joueur avec le décor.

Lors de la réalisation, nous avons rencontré quelques difficultés d'ordre technique avec OpenCV qui fonctionne très mal sur Windows. Nous nous sommes donc inspirées du module Vue (Mouvement\_Detection), et l'avons adapté à nos besoins. Aussi, nous avons cherché des instructions permettant de mettre en mouvement les embuches. Puis, nous avons utilisé des images que nous avons importées dans des rectangles pour modéliser les obstacles. Nous souhaitions en utiliser plusieurs, mais l'utilisation d'un tableau nous a compliqué la tâche. Nous nous sommes alors limitées à une seule icône. Enfin, en nous servant des blobs (qui repèrent les mouvements du corps), nous avons repéré les intersections entre le joueur et les obstacles. De cette façon, nous pouvons contrôler son avancée dans le jeu (s'il perd ou gagne) avec un système de points. D'autre part, nous souhaitions intégrer des étoiles bonus, qui permettraient d'accélérer la vitesse de défilement des obstacles, mais nous les avons finalement remplacées par des pièces qui donnent des points. Lorsque le score arrive à zéro, le joueur perd la partie.

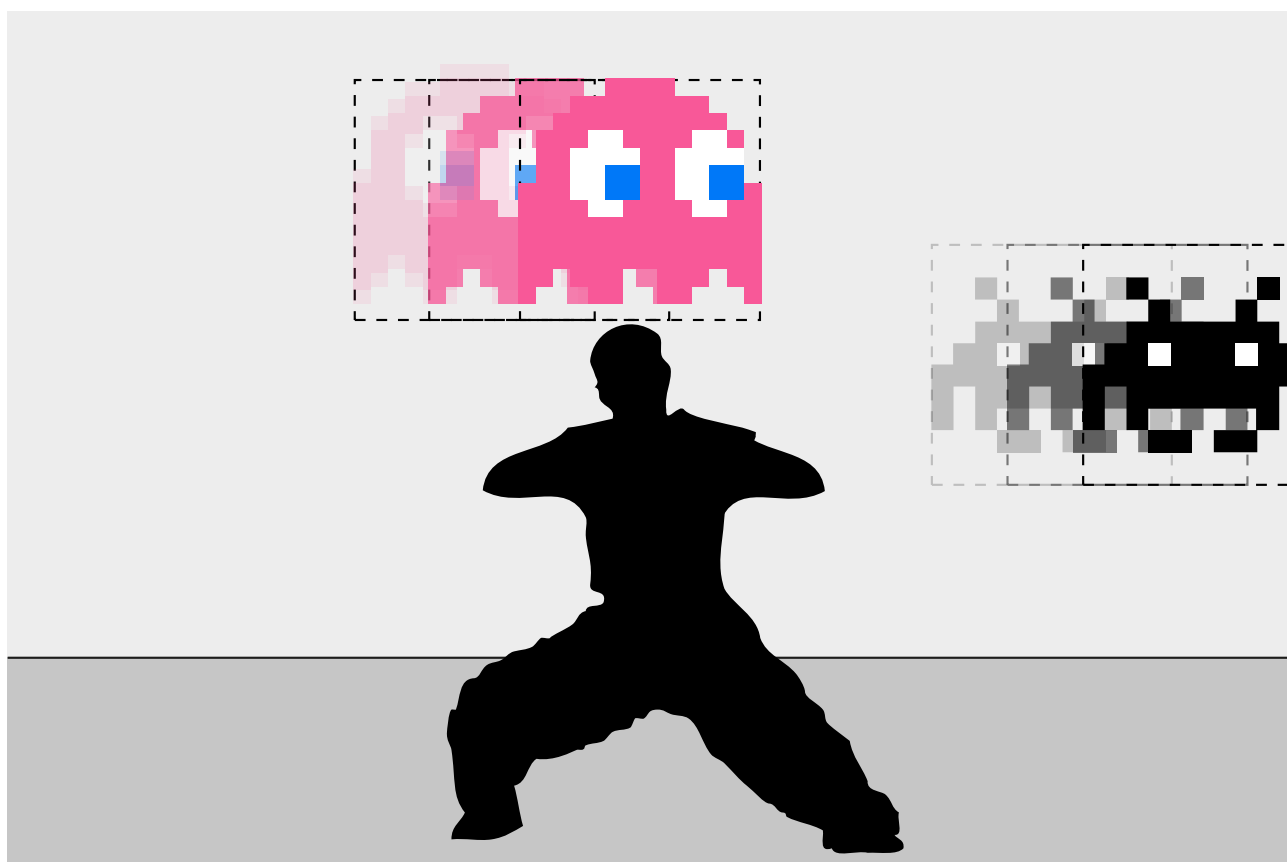
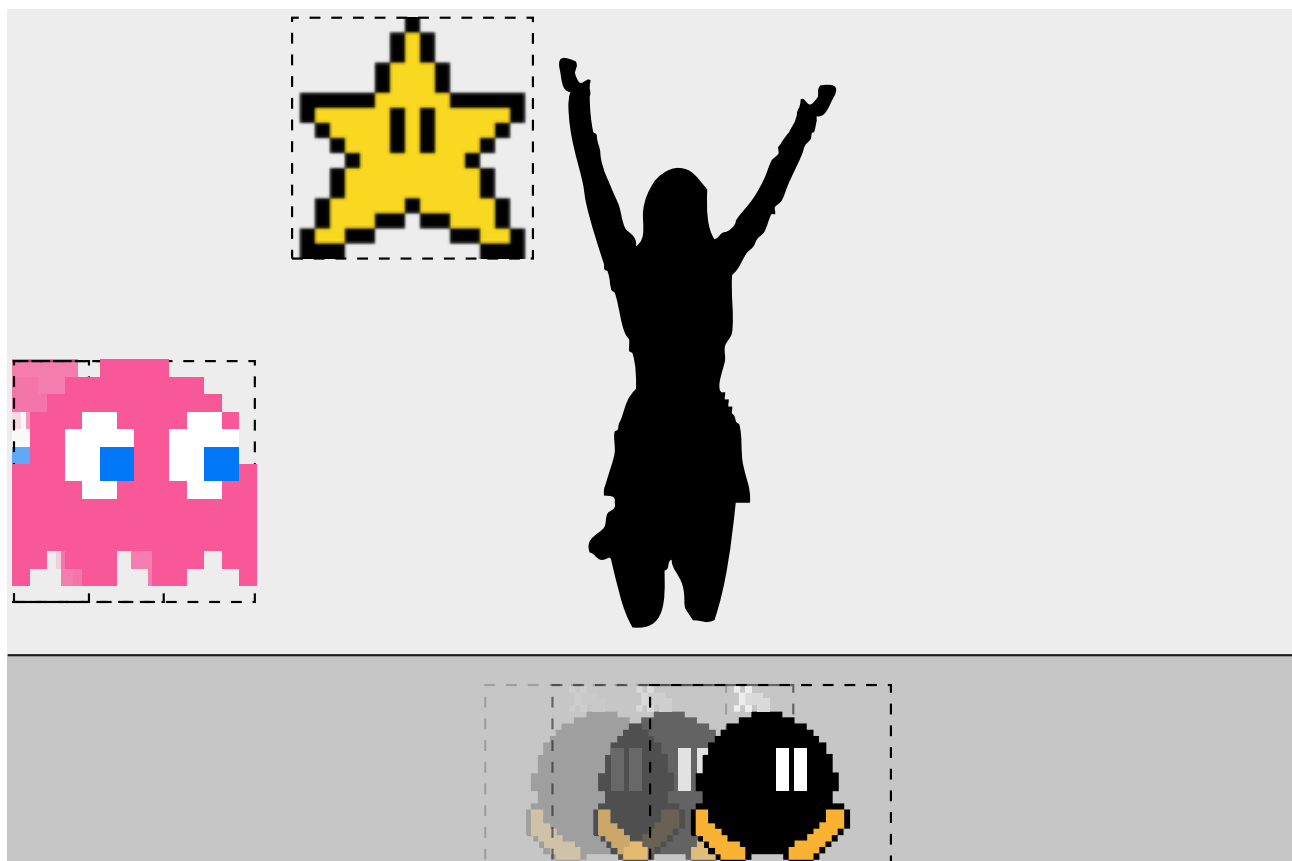
# Note d'intention





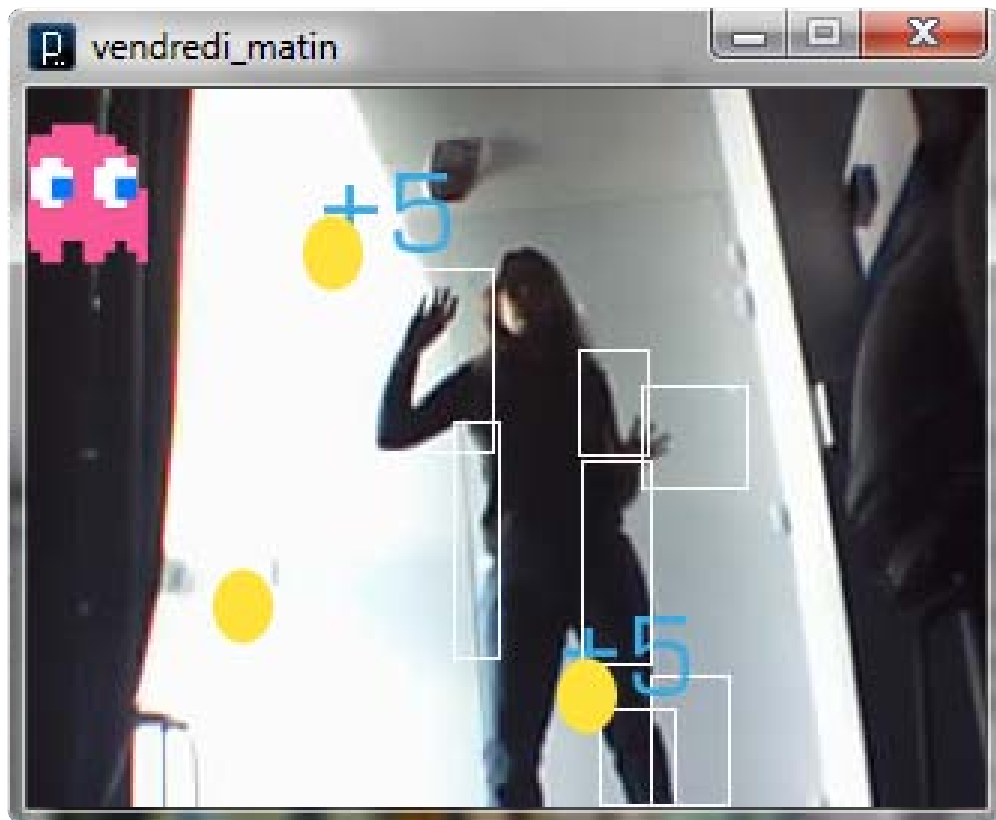
# Principe du jeu





# Principe du jeu





# Screenshots

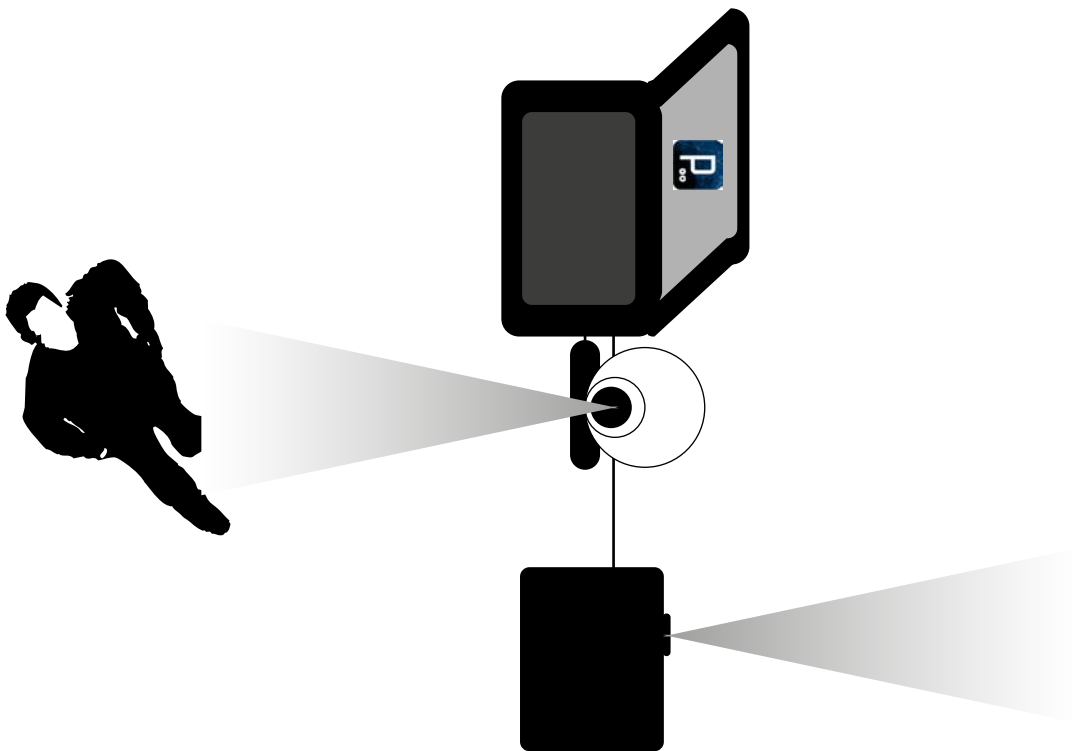




# Photographies



Une webcam, reliée au logiciel Processing, film et détecte les mouvements du joueur. Les images du jeu sont alors projetées sur un écran via un vidéoprojecteur.



# Dispositif



<http://fr.flossmanuals.net/Processing/>

<http://ubaa.net/shared/processing/opencv/>

<http://processing.org/>

<http://opencv.willowgarage.com/wiki/>

Processing, Casey Reas & Ben Fry, chez The MIT Press.

Librairies utilisées :

- OpenCV

Dans module\_vue :

- Mouvement\_Detection (Blops, Flaps)

# Sources





