



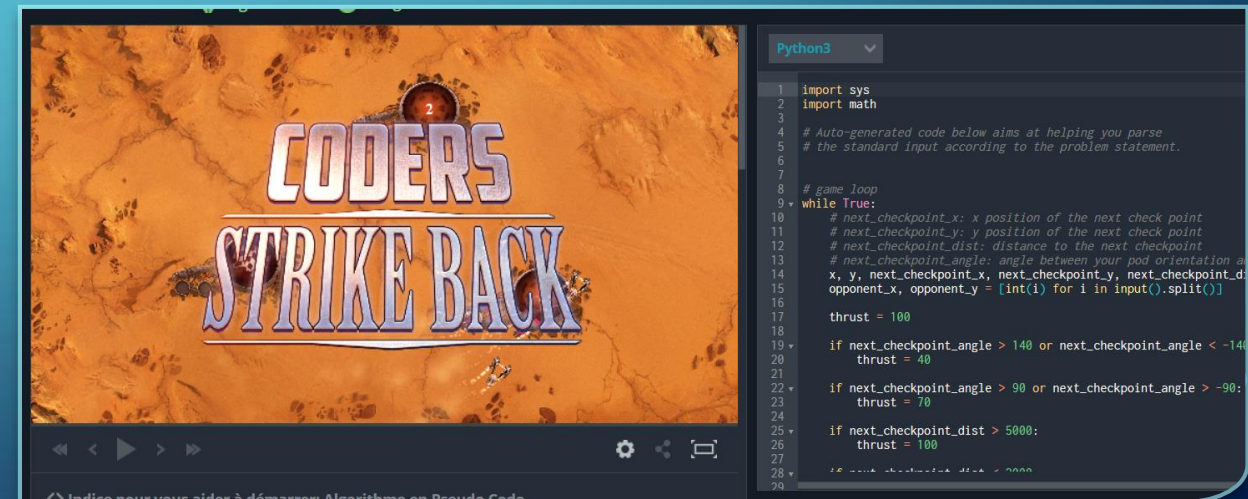
THE CODING OF ISAAC

Dépôt github : <https://github.com/CharlesGaldin/The-Coding-of-Isaac>

Ulysse Mavrocordatos
Paul Guiton
Charles Galdin
Arthur Finalteri
Baptiste Girard-Carrabin

QUOI ?

- Jeu rogue-like 2D en vue du dessus inspiré par The Binding of Isaac
- Le joueur se déplace grâce à des lignes de code comme dans codingame.com



POURQUOI ?

- Découvrir comment coder une IA simple
- Apprendre / réviser l'utilisation de boucles, conditions en Python
- S'amuser !!

PAR QUI ?

- Des débutants de la programmation qui veulent apprendre de manière ludique
- Des programmeurs expérimentés qui veulent se défier pour créer le programme le plus performant

LE PROJET

- CODE_OF_CONDUCT.md
- CONTRIBUTING.md
- LICENSE.md
- README.md
- assets
- game
 - ExecCode.py
 - __main__.py
 - editor.py
 - engine.py
 - entity.py
 - graphics.py
 - levels.py
 - test_engine.py
- requirements.txt

LA MODULARITÉ

Editor	Engine	Entity	Graphics	levels	ExecCode
Crée la fenêtre dans laquelle le joueur rentre son code.	Gère les actions du joueur et des monstres sur la grille de jeu.	Définit les différentes entités ainsi que leurs caractéristiques.	Définir les différents éléments graphiques du jeu.	Crée l'arrangement des différents niveaux.	Interprète le code rentré par le joueur.

LES PACKAGES

- tkinter (inclus dans Python) (editor)
- pygame, pygme.locals (graphics)

PARAMÉTRAGE

- Modifier la taille de la grille
- Créer / modifier des niveaux
- Modifier les animations et l'apparence des entités
- Créer de nouvelles fonctions utilisables par le joueur
- Ajouter de nouveaux monstres

DOCUMENTATION

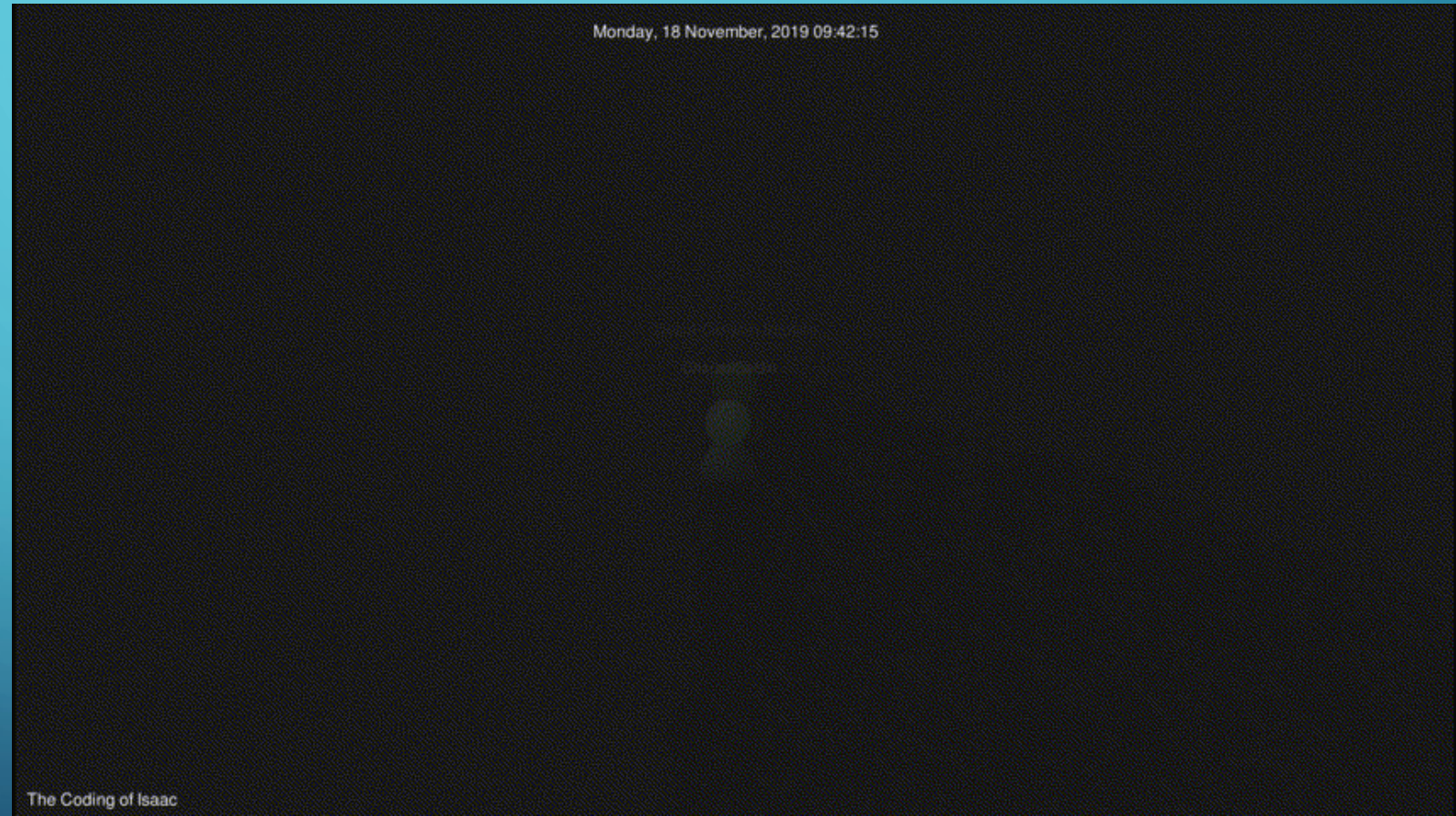
- Les fichiers sont tous documentés
- La plupart des fonctions sont documentées
- Toutes les fonctions sont commentées
- Le projet possède les fichiers nécessaires pour être open source

COMMENT ?

- MVP (joueur pouvant se déplacer sur la carte)
- Ajout de monstres
- Le joueur peut attaquer
- Les monstres font des dégâts aux joueurs
- Passage d'un niveau à l'autre, écran de fin
- Sécurisation du code

RÉPARTITION DES TÂCHES

- Ulysse : éditeur, ExecCode
- Baptiste : entités, fonctions joueur
- Arthur : graphiques, IA monstres
- Charles : engine, level design
- Paul : main, git



The background is a blue gradient with decorative white circuit-like lines in the corners. These lines consist of straight segments and small circles, resembling a stylized electronic circuit or data paths.

MERCI DE VOTRE ATTENTION !