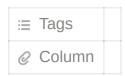
## Sujet Tek0



### Idées

- · Système compétitif
  - Potentiellement, un leaderboard + système de tournoi (dans l'optique de réutiliser l'atelier)

Groupe de 3 à 4 pour un iceBreaker

#### Libs:

- PyGame
- Eventuellement le module requests pour envoyer des requêtes pour actualiser le leaderboard au début et à la fin de chaque partie
- ▼ Pacman 👍 👍 👍
  - Theme : Classique
  - jour 1 : PyGame, POO, classe (méthodes + attributs), gestion des inputs
  - jour 2 : héritage, IA en itératif
  - · Histoire:
    - Partie 1: Borne d'arcade cassée, l'occasion de mettre au goût du jour un jeu historique : Pacman —> Map, 1 Joueur Pacman déplacable, Collisions, gums, 1 ennemi, Supergums pour rendre invulnérable
    - Partie 2: En route pour la célébrité, améliorons notre Pacman pour le rendre unique (mode versus, bonus dans le jeux etc..) —> Mode chrono + meilleur score pour endGame, 1 ennemi jouable, mini-

Sujet Tek0 1

# menu pour choisir entre mode versus et solo, + Bonus (bonbons spéciaux, musique, leaderboard)

- Compétitivité : Meilleur score ou mode chrono (partie de 2min max par exemple), mode Versus
- - Theme : Super Mario pour des sprites faciles
  - jour 1 : PyGame, POO, classe (méthodes + attributs), gestion des inputs
  - jour 2 : Parallax, Mouvement de sprites, Physique
  - Histoire:
    - Partie 1: Mario souhaite s'entraîner avant de sauver Peach, testons le avec un parcours du combattant —> Afficher la map et ses sprites en fonction d'un fichier de config, Mario qui se déplace avec animation, Sauter, gestion des inputs, fin de parcours = fin du jeu
    - Partie 2: Mario se sent prêt, la réalité du terrain est tout autre.... ->
      Ajout d'obstacles pics, tubes, briques. Parallax en lien avec les conditions de défaites,
  - Compétitivité : Meilleur score ou mode chrono

### ▼ Space Invader :

- Theme : Le classique
- jour 1 : PyGame, POO, classe (méthodes + attributs), gestion des inputs
- jour 2 : Parallax, Mouvement de sprites, Physique, gestion du temps
- · Histoire:
  - Partie 1: Invasion Alien —> Afficher le background, le vaisseau du joueur, créer des rangers d'ennemis, déplacer le vaisseau joueur, limiter le temps de jeu par un chrono
  - Partie 2: Le comeback après la première guerre, heureusement nous sommes maintenant mieux préparés... —> Tirer, bouger le laser, détruire les ennemis, créer des pouvoir bonus, sauvegarder les scores, ajouter un deuxième joueur
- Compétitivité :
  - Jouable à deux sur un clavier

Sujet Tek0 2

- Meilleur score
- o Chrono

Sujet Tek0 3