

Sujet Tek0

☰ Tags	
🔗 Column	

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 déplaçable, 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-**

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

▼ Runner : 🍌 (projet Tek peut être bloquant)

- 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

- Meilleur score
- Chrono