

Projet Tutoré 2022–2023

Jeu mobile en Flutter “Chrono Chroma”

Antoine Chevaleyre, Justine Pruliere, Adrien Schloesser
Lucas Cordurié, Julien Sacquard

Proposé par Alexandre Leroux

Rappel du sujet

- Jeu mobile
- Flutter (Dart)
- Flame Engine



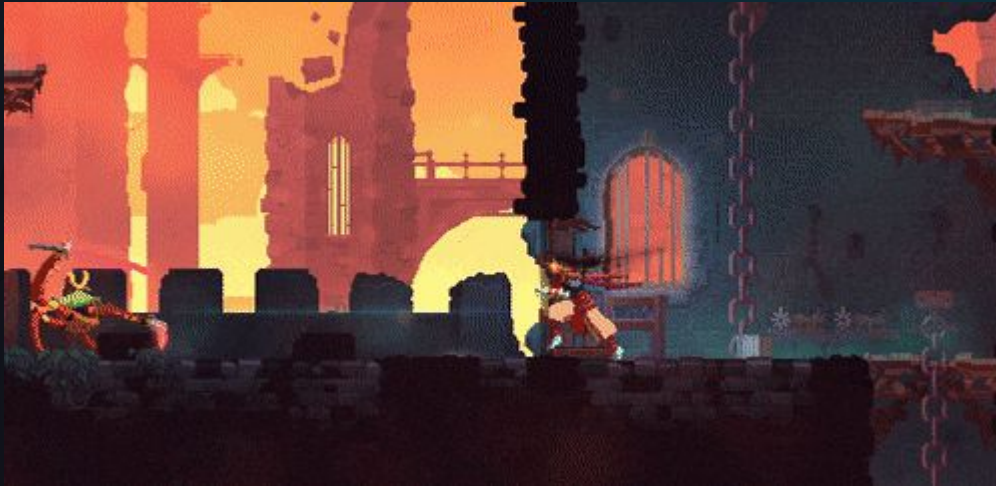
Chrono
Chrona



Concept du jeu



Super Mario Bros



Dead Cells

- Platformer
- Rogue Lite
- 2D (déplacement horizontal / vertical)
- Ennemis statiques et obstacles
- Génération semi-aléatoire
- Système de temps / couleur

Difficultés rencontrées

- Pas de gestion des collisions intégrée
- Gestion du son
- Gestion des positions des sprites
- Documentation difficile et peu d'exemples
- Changements importants entre les versions

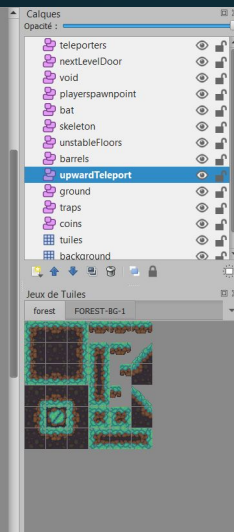
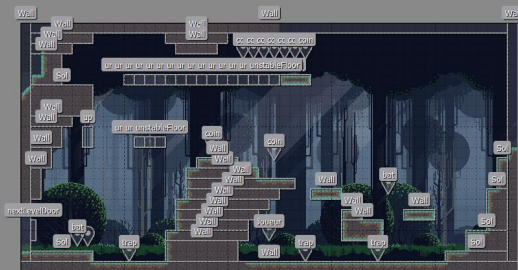


Démonstration



Cliquez moi

Création de niveaux



Tiled

Alternatives à Flame



UNITY



UNREAL



GODOT



RPG MAKER

- Une meilleure physique
- De meilleurs outils visuels
- Horloge de jeu plus efficace
- Accès à plus de librairies
- Beaucoup plus d'exemples de code

Des moteurs de jeu éprouvés et efficaces

Fonctionnalités non implémentées

Fonctionnalités utilisateur:

- Authentification simplifiée
- Partage de profil (QR code)
- Système de course contre un fantôme

Fonctionnalités d'affichage / accessibilité

- Possibilité de mettre en pause
- Possibilité de couper le son
- Faire tous nos Sprites / Décors nous même



Sign in with Google



MERCI DE VOTRE ATTENTION

