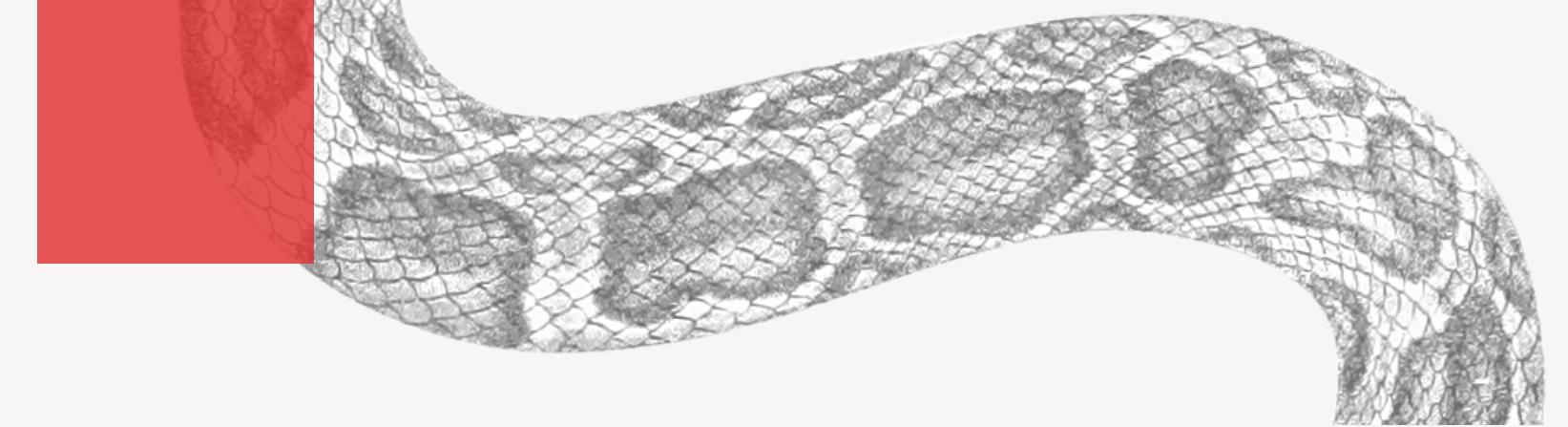


Projet Snake 3 pommes





Présentation du jeu

Le snake, de l'anglais signifiant « serpent », est un genre de jeu vidéo dans lequel le joueur dirige un serpent qui grandit et constitue ainsi lui-même un obstacle.



Concept du jeu

Le joueur contrôle une ligne semblable à un serpent, qui doit slalomer entre les bords de l'écran et les obstacles qui parsèment le niveau.

Pour gagner chacun des niveaux, le joueur doit faire manger à son serpent un certain nombre de pastilles similaire à de la nourriture, allongeant à chaque fois la taille du serpent. Pendant que le serpent avance, le joueur ne peut que lui indiquer une direction à suivre (en haut, en bas, à gauche, à droite) afin d'éviter que la tête du serpent ne touche les bords ou son propre corps, auquel cas il risque de mourir.



Qu'en est-il de notre cas ?

Le projet qui nous est soumis consiste en la création du même jeux mais avec le même concept mais avec des instructions propres au projet:

- Faire manger 3 pommes au serpent
- Le serpent grandit une fois qu'il aura mangé la 3ème pomme
- Définir 3 niveaux de difficulté
- Définir la mort du serpent
- Sauvegarder la partie

>>>

Conception

- un écran d'accueil, présentant le jeu et permettant de choisir parmi différents niveaux
- un écran de jeu, où se déroule le jeu à proprement parler



Page d'accueil



Menu du jeux et
choix des options

Les niveaux

Les niveaux sont définies en fonction de la vitesse de déplacement du serpent.

Niveau facile

Slow

Niveau moyen

Middle

Niveau difficile

High



Langage de programmation pour la conception: C

```
if (j == v)
    printf("%c",186); //walls
if (i == y && j == x)
    printf("%c",254); // Utilisation des caractères ASCII pour la tête du serpent
else if (i == fruit1Y && j == fruit1X )
    printf("%c",207); //Utilisation des caractères ASCII pour les fruits
else if (i == fruit2Y && j == fruit2X )
    printf("%c",207);//Utilisation des caractères ASCII pour les fruits
else if (i == fruit3Y && j == fruit3X )
    printf("%c",207);//utilisation des caractères ASCII pour les fruits
else {
    bool print = false;
    for (int k = 0; k< nTail ; k++) {
        if (tailX [k] == j && tailY [k] == i) {
            printf("%c",254); print = true;
        }
    }
    if (!print) cout << " ";
}
```

```
=====
void Input(){
    if (_kbhit ()) {
        switch (_getch ()) {
            case 'q': dir = LEFT; //TOURNER A GAUCHE
            break;

            case 'd': dir = RIGHT;//TOURNER A DROITE
            break;

            case 'z': dir = UP;//ALLER EN HAUT
            break;

            case 's': dir = DOWN ;//ALLER EN BAS
            break;

            case 'x': gameover = true;// FIN DU JEU
            break;
        }
    }
}
```

case 2 :	chargerfichier(); break;
case 3 :	Parties(); while (!gameover){ Draw(); Input(); algorithm(); niv2(); }
case 0 :	printf("\n FIN \n");

Pourquoi le langage C ?

Le C est connu pour être un langage très puissant et permet d'avoir un grand contrôle sur la façon dont les ressources informatiques sont utilisées

Grâce à ses performances, le C est souvent utilisé pour développer des moteurs de jeu, des jeux et des applications de bureau

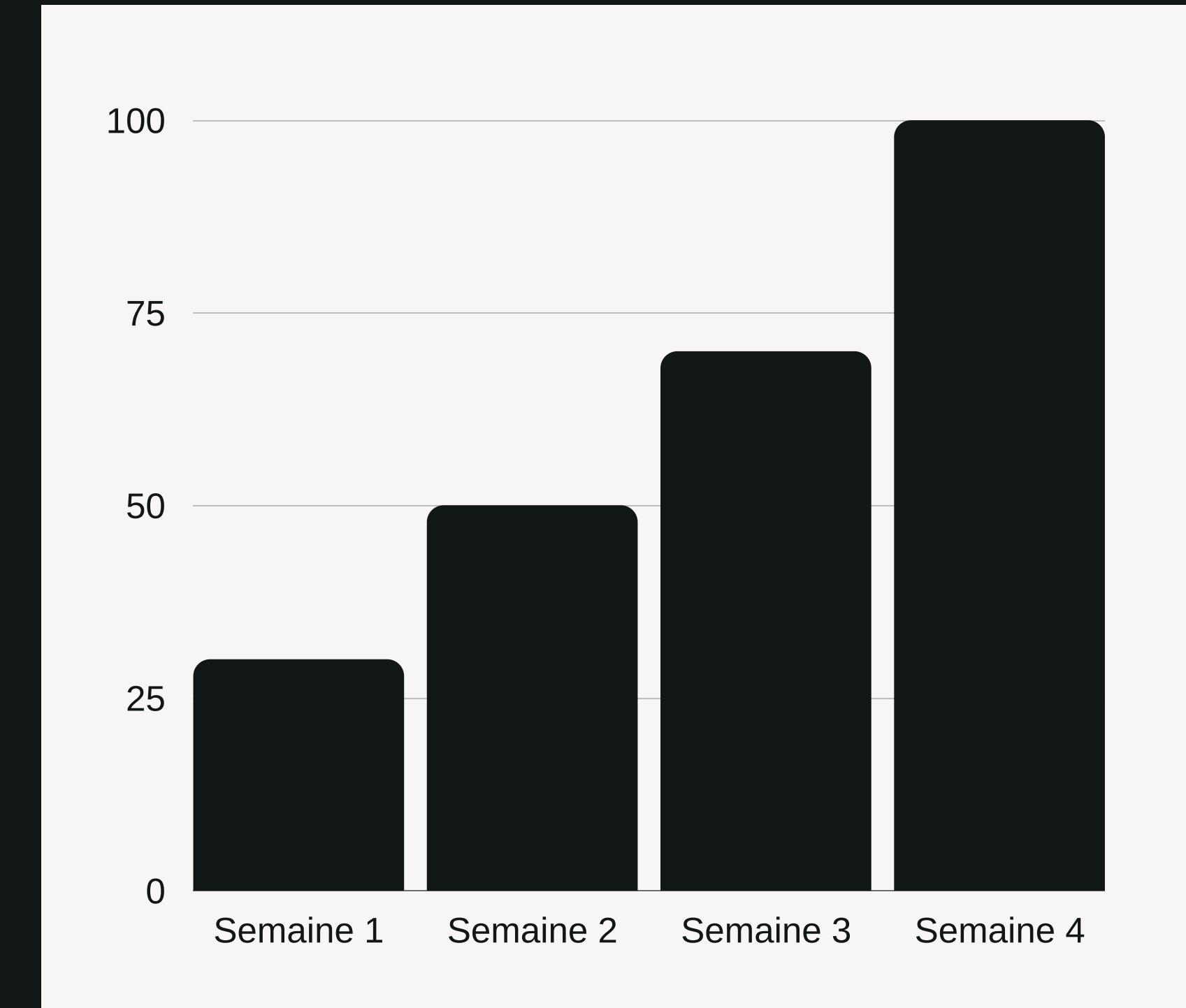
1

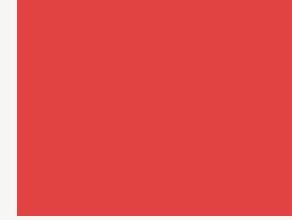
2

3

Evolution du projet

Par semaine en pourcentage (%)





Difficultés rencontrées

1. Apparition simultanée des 3 fruits et allongement de la taille du serpent après avoir mangé uniquement le 3e fruit
2. Mort du serpent s'il se mord lui-même

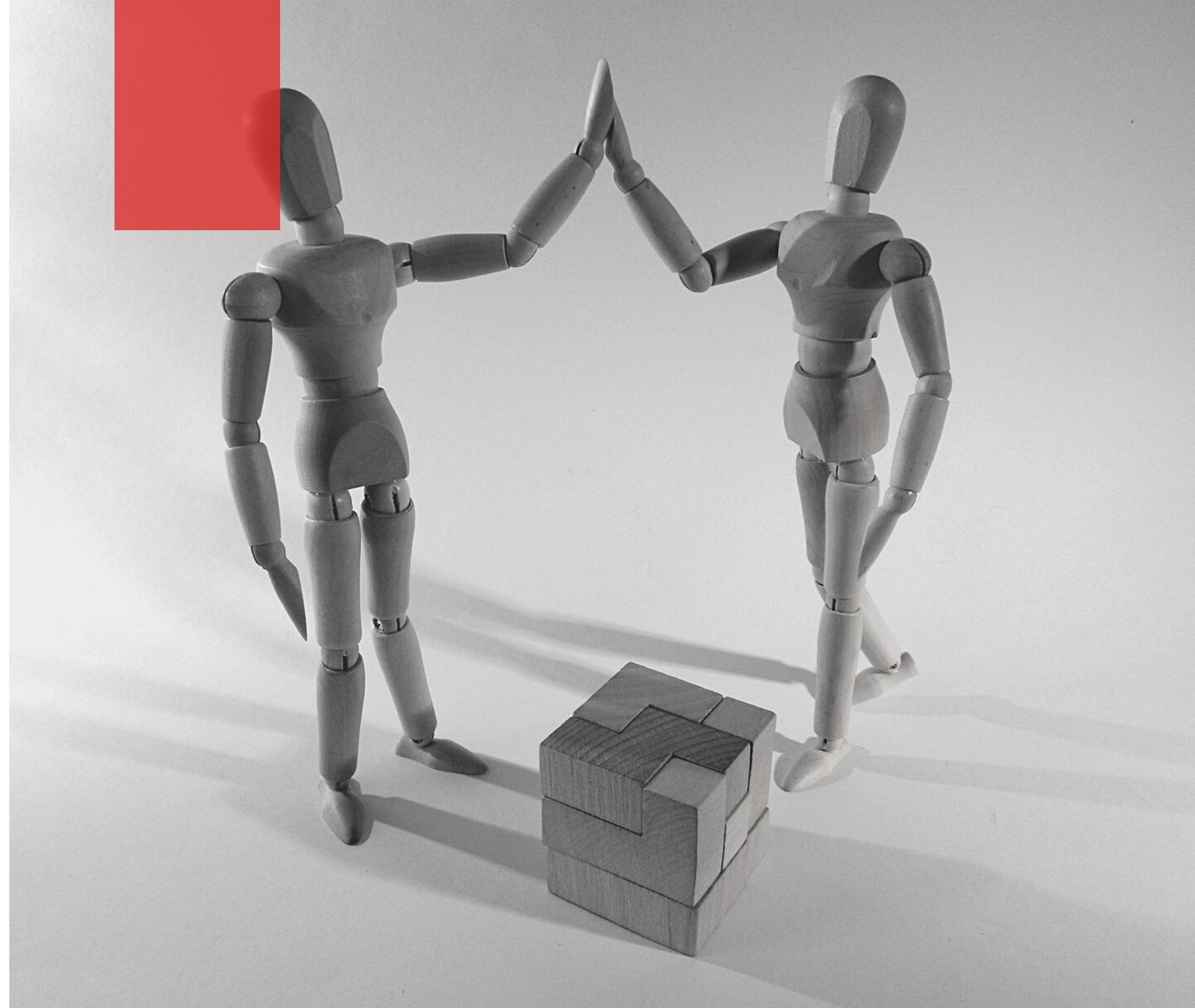


Solution 1

Pour rajouter les différentes pommes nous avons ajouté d'autres variables qui vont désigner les différents fruits, en effet, dupliquer les fruits par une seule variable n'était pas la solution la plus simple.

Solution 2

Nous avons ajouter des conditions pour que la partie se termine si le serpent se mord.



>>>

Répartition des tâches

To do	In Progress	Done
<p>+ Ajouter une tâche</p> <p>Rouge</p> <p><input type="radio"/> Deplacer_RV</p> <p>! <input checked="" type="radio"/> 20/10</p> <p>VP Valentin PUILLANDRE</p> <p>Vert d'eau</p> <p><input type="radio"/> Prendre_RV</p> <p>! <input checked="" type="radio"/></p> <p>MN Mame-coumba NDAO</p> <p>Jaune</p> <p><input type="radio"/> Supprimer_RV</p> <p>! <input checked="" type="radio"/> 20/10</p> <p>YK Yanis KADDOURI</p> <p>Rose</p>	<p>+ Ajouter une tâche</p> <p>Rouge</p> <p><input type="radio"/> Gestion_RDV</p> <p>! <input checked="" type="radio"/> 20/10</p> <p>VP Valentin PUILLANDRE</p> <p>Rose</p> <p><input type="radio"/> PowerPoint_RV</p> <p>! <input checked="" type="radio"/> 20/10</p> <p>MN Mame-coumba NDAO</p> <p>Rose</p> <p><input type="radio"/> PowerPoint_Snake</p> <p>! <input checked="" type="radio"/> 20/10</p> <p>MN Mame-coumba NDAO</p>	<p>+ Ajouter une tâche</p> <p>VP Valentin PUILLANDRE</p> <p>Jaune</p> <p><input type="radio"/> DessinTableau</p> <p>YK Yanis KADDOURI</p> <p>Vert</p> <p><input type="radio"/> Menu_snake et touches_direction</p> <p>MN Mame-coumba NDAO</p> <p>Rouge</p> <p><input type="radio"/> Snake</p> <p>! <input checked="" type="radio"/> 20/10</p> <p>YK Yanis KADDOURI</p>

L'Équipe



Mame Coumba NDAO
Apprentie Développeuse Web AVV
ODIGO CaaS



Yanis KADDOURI

Apprenti service digital
SNCF



Valentin PUILLANDRE



Apprenti DSI
FFH



**Merci pour
votre
attention!**

