ESAAD 2ème année

PROJET POO – TypeScript

*En solo, les élèves doivent développer un jeu de type Honkai Impact 3 basé sur des mécaniques de plateformes et de rythme :  
-* [*https://www.youtube.com/watch?v=-CFqM5DElA4*](https://www.youtube.com/watch?v=-CFqM5DElA4) *-* [*https://www.youtube.com/watch?v=3EmnfuOEw\_s*](https://www.youtube.com/watch?v=3EmnfuOEw_s)

Le jeu doit être codé en utilisant le framework [Pixi.js](http://www.pixijs.com/) et le langage TypeScript, les graphismes doivent être faits par les étudiants.

**Modalités d’évaluation :**

* Le jeu s’exécute sans erreur JavaScript : 2 points.
* Utilisation d’un tableau : 2 points.
* Héritage entre les différents objets : 2 points.
* Gestion des animations pour l’arrivée / départ des personnages : 2 points.
* Présence d’un écran d’intro pour expliquer les règles, d’un écran de jeu, et d’un écran récapitulatif du score en fin de jeu : 2 points.
* Possibilité de relancer le jeu après un game over : 2 points.
* Jeu compatible smartphone : 2 point.
* Qualité graphique : 4 points.
* Originalité du gameplay : 2 point.
* Habillage sonore (musique de fond + bruitages) : 2 points **bonus**.

Le jeu doit être directement jouable depuis un lien web (upload via FTP ou autre), et un code source fourni via un répertoire Github ou équivalent.

**Mémo / Outils :**

* Pixi.js peut utiliser des Google Font <https://pixijs.io/examples/#/text/webfont.js>
* Sinon il faut passer par des BitmapText <https://pixijs.io/examples/#/text/bitmap-text.js> ce format peut-être généré par l’outil <https://www.angelcode.com/products/bmfont/>
* Pour créer des spritesheets <https://www.codeandweb.com/tp-online/> ou <http://free-tex-packer.com/> ou encore <https://github.com/gluckgames/pixi-packer>.
* A noter l’utilitaire bien complet <https://renderhjs.net/shoebox/>