

DOCUMENT DE PRESENTATION

Les rôles :

- ORTUNO Alexandre → Programmation de mouvements des deux joueurs,
→ Gestion des collisions
- FALCATI Rémi → Création des matrices de niveaux et les différents sprites
→ Gestion des menus et boutons

Les technologies utilisées : → GodotEngine

- C#/GDScript
- Librairie graphique
- Compiler VisualCode
- Discord
- GitHub

Fonctionnalités majeures : → Jouable à 2 Joueurs

- Déplacement sur une matrice avec gestion de collisions
- Navigation entre les différents niveaux

Structure algorithmique :

- Organisation des fichiers en fonctions de leurs parents et utilités
- Image et musique de fond dans un sous-dossier
- Chaque dossier/fichier à un nom lui correspondant

Plusieurs Capture d'écrans :



