Répartition Globale :

Il faut pour moi :

* Faire les règles du jeu
* Faire le tableau de score (Enregistrement / Lecture)
* Faire le menu du jeu (Home page)

Pour Charly

* Graphisme
* Son

Pour Jérome :

* Code du jeu
* Algorithme

==================================================================================

Si possible, il nous faudra rajouter 2 fonctionnalités originales à notre jeu.

Le joueur commence dans une safe zone, il faudra donc créer une base.

L’hélico devra se rendre en pleine zone guerre pour secourir des otages, ces otages sont emprisonnés dans des immeubles qu’il faudra détruire afin de pouvoir libérer les otages.

Les immeubles pourront être détruit soit par un tir du joueur ou un tire ennemis.

Chaque immeuble contiendra 16 otages.

L’hélico pourra transporter lui aussi 16 otages. Il faudra ensuite les ramener sur la base du joueur.

Si jamais il reste des places dans l’hélico, il pourra se poser devant un autre immeuble jusqu’à ce qu’il ait atteint sa capacité maximale.

Quand l’hélico se posera, les otages courront vers lui afin d’y monter.

L’hélico devra pouvoir se déplacer vers le haut, vers le bas, il pourra avancer, reculer, et se mettre en position stationnaire, le cockpit en face du joueur.

A chaque fois qu’il aura fait l’aller-retour vers sa base afin de déposer ses otages, de nouveaux ennemis apparaissent : Il y a 3 niveau d’ennemi :

-Les tanks, qui pourront se déplacer au sol (de gauche à droite ou inversement), et tirer sur l’hélico quand il sera proche du sol

-Les avions, qui lanceront des rockets sur l’hélico lorsque celui-ci sera en face d’eux. C’est-a-dire que si l’hélico se trouve derrière l’avion, il ne sera pas atteint par ses tirs. L’avion pourra tirer sur différents angles, afin d’atteindre le joueur si celui-ci se trouve au-dessous de lui, mais si le joueur se trouve au dessus, l’avion ne pourra pas l’atteindre.

-Les soucoupes volantes, qui se dirigeront vers le joueur en kamikaze.

Le joueur aura 3 vies, il devra sauver le plus d’otages possible.

Les otages seront tués :

- Si ils se prennent n’importe quel tir.

- Si l’hélico se crash alors qu’ils sont dedans.

- Si l’hélico se pose sur eux.

- Si ils se font écraser par les ennemis.

A rendre :

* Une archive .zip avec :
* Les codes sources du projet
* Au moins un exécutable Windows 32
* Le fichier de projet (.cbp)
* Deux documentations :
* Une documentation technique on ou parlera du moteur graphique (SDL), comment on gère les déplacements du joueur, des ennemis et des otages ; comment on gère l’arsenal du joueur, et celui des ennemis (ennemis, temps de rechargement) ; comment on gère le scrolling. (Pour le prof)
* Le manuel du jeu (Adressé au joueur), en anglais ou en français, et qui explique le jeu.

Ordre de création :

creation des entitées :

avion

chars

helico (allies)

souscoupe volante

otages (alliés)

base

///////////////////////////////

Deplacement de l'helico par controls

: haut bas gauche droite puis diagonale possible environ 30 fps

pour la fluidité

///////////////////////////////

Physique des murs

utilisation du timer pour le compte a rebours

Degat des balles

///////////////////////////////

Alternative a l'IA :

Tire a la vertical des chars ou des autres avec angles aléatoir (ia debile)