

Jeu de plateformes

On souhaite coder un jeu de plateformes avec le moteur de jeu Phaser.

Consignes

Le dépôt GitHub doit s'appeler Phaser_VOTRENOM_TP1, VOTRENOM ayant été remplacé par votre propre nom de famille. Le dernier commit doit avoir été fait avant 17h55.

Pour entamer le développement de chacune des fonctionnalités, il faut tirer une nouvelle branche ; sauf indication contraire, la fusion est réalisée à la fin de chaque exercice.

Chaque fonctionnalité étant indépendante, vous avez toute liberté quant à leur ordonnancement. Lisez attentivement le sujet avant de commencer, puis :

- déconnectez l'utilisateur précédent sur GitHub Desktop si nécessaire ;
- créez un dépôt **privé** et invitez selene.t.etpa@gmail.com à collaborer.

Graphismes, animations & sprites

1. Tirer une branche "graphismes" pour ne pas développer directement sur le *master*.
2. Remplacer **tous** les graphismes du tutoriel par des assets libres de droits.
Exemple : <https://itch.io/game-assets/free/genre-platformer/tag-2d>
3. Commit. Push. Pull. Merge.

Comportement

1. Tirer une nouvelle branche "comportement".
2. Modifier de façon notable le comportement des ennemis existants.
3. Commit. Push. Pull. Merge.

Double saut

1. Tirer une branche "double saut".
2. Permettre au personnage de sauter **une seule fois** alors qu'il est déjà en l'air.
3. Commit. Push. Pull. Merge.

Action

1. Tirer une branche "action".
2. Ajouter une action additionnelle au personnage en plus du saut et du projectile.
3. Commit. Push. Pull. Merge.

TP Phaser

Jauge de points de vie

1. Tirer une branche "jauge pv".
2. Implémenter un nombre de points de vie dans un coin de l'écran.
BONUS : Implémenter une jauge graphique plutôt qu'un nombre.
3. Faire en sorte que le personnage ne meure qu'une fois ces PV à 0.
4. Commit. Push. Pull. Merge.

Collectibles

1. Tirer une nouvelle branche "collectibles"
2. Créez un autre type de collectibles, ayant un effet différent.
3. Décidez de leurs conditions d'apparition.
4. Permettez à des ennemis de s'en emparer également, et décidez-en de l'effet.
5. Commit. Push. Pull. Merge.

Nouveaux ennemis

4. Tirer une nouvelle branche "ennemis".
5. Inclure la spritesheet et les animations pour un nouveau type d'ennemis.
6. Faire en sorte que ces ennemis se déplacent en marchant au sol.
7. Décider d'une autre façon de les faire apparaître.
8. Leur donner un effet différent des autres ennemis au contact du personnage.
9. Commit. Push. Pull. Merge.

Projectiles

1. Tirer une nouvelle branche "projectiles"
2. Créer un nouveau groupe de solides dynamiques du nom de votre choix.
3. Permettez au personnage de générer ces solides.
4. Faites en sorte qu'ils aient un effet, au choix sur :
 - a. un type d'ennemis au moins ;
 - b. un type de collectibles au moins ;
 - c. les deux.
5. Commit. Push. Pull. Merge.

Bonus

Avec les consignes précédentes, faites en sorte de produire un jeu cohérent et intéressant.