

TP3 LOG4715

Nicolas Durin (1814286) - Adrien Logut (1815142) - Aurélien Massiot (1805872) - Elliot Sisteron (1807165)

Google drive du TP3

Le TP3 se trouve à l'adresse suivante :

<https://drive.google.com/open?id=0BwhPfehTxRaDWEN2dXduZ0RQLTQ>

Explications

Lors de ce TP, nous avons amélioré un jeu dont nous avons programmés les mécaniques auparavant. Le but était de le rendre visuellement cohérent. Nous avons choisi pour thème l'univers Zelda. Voici ce qui a été fait :

1. Correction des mécaniques du TP2. Nous avons amélioré et corrigé ce qui n'allait pas dans le TP2. Tout devrait marcher correctement désormais.
2. Thématique. Nous avons donné une thématique à la piste, aux obstacles et aux voitures. L'ensemble est proche de l'univers Zelda, et particulièrement la forêt des Kokiris.
3. Écrans de début et de fin. Ils affichent les informations importantes et sont cohérent avec l'univers choisi.
4. Nouveau tracé. Le nouveau tracé possède toutes les caractéristiques demandés.
5. Guidage. Des items collectionnables sont disposés pour guider le joueur sur la piste. De plus, la couleur de la piste est clairement discernable et il est difficile de s'y perdre. Des obstacles (arbres, mur, volcan, eau) sont disposés pour montrer clairement le chemin au joueur. Les indications du TP2 sont aussi présentes.
6. Minicarte. La minicarte montre la map, les joueurs et la lave du volcan.
7. Raccourcis. Il y en a deux : un nécessite de détruire un mur avec une carapace pour le révéler, et l'autre nécessite de sauter par dessus un trou.
8. Éléments de piste en mouvement. Le volcan est en éruption et des boules de lave qui font des dommages sont expulsés du volcan et se retrouvent sur la piste.
9. Remplacement. La logique de remplacement a été revue pour replacer le joueur de manière plus réaliste. Si le joueur tombe dans de l'eau, dans un trou ou si il avance dans le mauvais sens, il est remplacé.
10. Explications. C'est ce document.