**Classes utilisées (au moins 2)**

Liste des créateurs : Schneider Adrien - Rosin Emy

Projet avec la POO - Plan de travail

défile. Il doit également éviter les obstacles qui joncheront sa route. Il peut se déplacer dans toutes les

directions. Résister au courant des rivières, éviter les lapins et les troncs d’arbres seront nécessaire pour

atteindre son but.

**Nom du jeu :**  Frog’s Journey

But du jeu : Retrouver les 10 épées légendaires, traverser rapidement et avec précautions la route menant à ces légendes.

Matériel :

Règles du jeu : Le voyageur doit atteindre son but assez rapidement pour ne pas ne faire attraper par le chemin qui défile.

|  |  |
| --- | --- |
| Nom de la classe : Frog  Liste des attributs avec explications si besoin   * **self.image** 🡪 texture * **self.rect** 🡪 objet   🡪 x et y 🡺 position  🡪 center 🡺 milieu de l’objet       Liste des méthodes avec une brève description   * **move ()** 🡪 gère les déplacements du joueur dans les 4 directions possibles en fonctions des touches du clavier pressées | Nom de la classe : Obstacle  Liste des attributs avec explications si besoin   * **self.speed** 🡪 vitesse de déplacement * **self.rect** 🡪 objet * **self.init\_position** 🡪 position initiale objet * **self.skin** 🡪 texture * **self.is\_Animated** 🡪 type de texture * **self.index** 🡪 texture actuelle si animé   Liste des méthodes avec une brève description   * **update ()** 🡪 gère le déplacement automatique de l’animation si l’instance en possède une |

**Interaction entre les objets**

Liste des fonctions ou méthodes qui gèrent l’interaction entre les objets

* **pygame.sprite.spritecollide (player, enemies\_group, False**) 🡪 obstacle touché
* **pygame.sprite.spritecollide (player, ending\_sword, False)** 🡪 fin du niveau (remporté)
* **pygame.sprite.spritecollide (player, physical\_groupe, False)** 🡪 sur élément du décor (arbre, …)

A pixel art of a cartoon character

Description automatically generated

**story\_final ()** 🡪 affiche le texte de la fin d’histoire

**endgame\_message ()** 🡪 affiche le texte de « post-générique »

**menu ()** 🡪 menu principal du jeu

**skin\_select ()** 🡪 menu choix du skin de personnage

**select\_level ()** 🡪 menu choix du niveau

**level\_x ()** 🡪 niveau n° x

**story (y)** 🡪 cinématique / dialogue d’histoire n°y

**Déroulement du jeu**

Détails de la fonction ou des fonctions qui permettent de gérer les tours de jeu

Détails de la fonction ou des fonctions qui permettent de gérer la fin du jeu (victoire et défaite)



Gestion clavier ou souris : le déplacement du voyageur est géré par les touches directionnelles du clavier, les

interactions dans les menus sont contrôlées par le clic gauche de la souris

**Interface graphique**

* Menu : permet au joueur d’accéder au choix du skin mais également de commencer une nouvelle partie suivant l’histoire (new) ou de tout simplement jouer librement sans histoire (play)
* Plateau jeu : une grenouille (ou un canard ?) contrôlée par le joueur devant traverser le plateau de haut en bas tout en éviter les obstacles (lapin, bois) pour trouver l’épée avec parfois un temps imparti
* Gestion clavier ou souris :
* Musique :
* Fin jeu : après avoir gagné une image de ‘win’ s’affiche, en mode histoire la fin de celle-ci se joue