Space invader

-Ennemis :

-En groupe, ne change pas de position par rapport aux autres, Déplacement, horizontaux, rebondi sur les murs.

-Types : simple (tir vertical et positionné au milieu) 3pv, avancé (tir dirigé vers le joueur mais positionné le plus loin du joueur) 2 pv, blindé (2 x plus de vie mais tirs 2 x moins rapides) 6 pv/tirs lents, rapide (1.5 x plus vite mais en première ligne) 2pv.

-En tout 50 ennemis, 1ligne de 10 avancés, 2ligne de simple, 1 ligne de blindés, 1 ligne de rapides.

-Tirs : toutes les secondes chaque ennemi à 10% de chance de tirer, ce pourcentage est multiplié par (50/ennemis restants) et max 100%.

-Boss : 1.5 x plus vite, -2 pv de dégâts, 50 pv, déplacement aléatoire.

-Vaisseau :

-Déplacements : Libres : droite, gauche, haut, bas.

-Tirs : vertical, possibilité d’amélioration avec bonus des ennemis.

-Vie : 10pv (-1pv par touche / -2 pv pour le boss).

-Score :

-+5 pt par ennemi tué, +1 pt par seconde, +50 pour le boss.

-Difficulté :

-Mode infini : à chaque boss, la vie / vitesse des ennemis augmente de 50%.

-Bonus:

-Vitesse : +10% par bonus.

-Dégâts : +10% par bonus (arrondi à l’excès).

-Vie : Vie fixe, mais rechargeable.

-Interface d’accueil + de jeu: (Tkinter/autres)

-Menu avec choix : Jouer, Comment jouer, Quitter.

-Cadre rectangulaire.

-Possibilité de mettre le jeu en pause ?

Ordre des tâches

\* créer une interface de jeu très simple (1 vaisseau + 1 ennemi avec possibilité de l’éliminer).

-Orlann : Déplacement du vaisseau (horizontal, gauche droite par les flèches).

-Enzo : Déplacement du groupe d’ennemis (gauche droite sur une longueur donnée).

-Quentin : Déplacement des missiles (vertical, de l’ennemi au bas de la fenêtre / du vaisseau au haut de la fenêtre).

-\*Gestion des « collisions » entre missiles/ennemis et vaisseaux.

\* gestion de plusieurs ennemis et d’un système de points.

\* gestion d’ennemis de types différents.

\* création d’un système « infini ».

\* ajout de bonus.

\* ajout d’un boss.

\* Enzo/Orlann: Interface d’accueil.

\* Orlann: Comment jouer.

\*recherche sur les classes (python) self.\*\*\*\*

\*créer module (pour éviter le « import \*\*\* »).

\*commencer le dossier final.

Mercredi : Répartition des tâches, commencer à avancer sur ces tâches.

Variables :

Nom de l’interface « Space Invader »

Vaisseau : « vaisseau »

Ennemi simple : « simple »

Missile : « Missile »

Ennemi avancé : « avance »

Ennemi blindé : « blinde »

Ennemi rapide : « rapide »

Taille fenêtre : (1300,650)