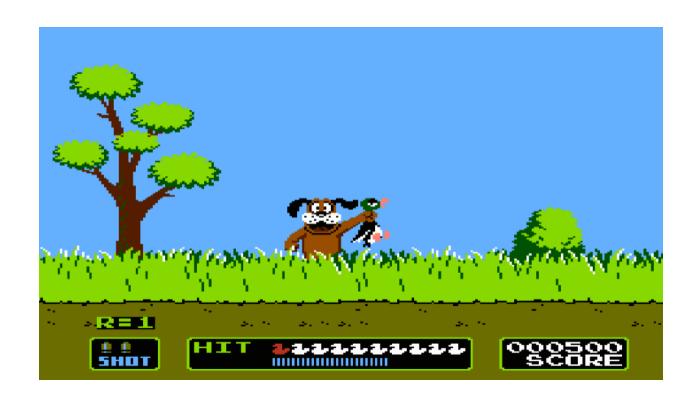
DUCK HUNT





I. Détail Administratifs

- Les sources doivent être rendues dans le répertoire PL_2014_duckhunt
- Votre binaire devra compiler avec le Makefile.
- Votre binaire se nommera duckHunt
- Vous devez donner les droits de ramassage aux et à l'équipe pédagogique



II. Jeu

- Vous devez recréer le jeu Duck Hunt!
- Le principe est de shooter sur des canards en vol pour que le chien les attrape!
- Vidéo de démo : http://goo.gl/w9XF5a
- Article Wikipédia : http://goo.gl/FGXMB



III. Contraintes

- Vous devez vous baser sur le code sur ce dépot Github: https://github.com/Epitech-mpl/DuckHunt
- Ce code offre une game loop basique ainsi qu'un abstraction réseau qui permettra de shooter les canards depuis votre téléphone
- Vous devez utiliser la mlx pour l'affichage



IV. Partie obligatoire

- Un jeu jouable
- Les canards
 - o Avoir un vol aléatoire
 - o Gérer le fait de shooter un canard (avec le téléphone)
 - o Les canards peuvent s'enfuir
- Affichage du score dans la console
- Utilisation des sprites pour le ciel, le sol, l'arbre et les hautes herbes
- Utilisation des sprites pour le chien et les canards



V. Bonus

- Un jeu beau et agréable à jouer
- Animations comme dans le vrai jeu
- Musique et sons
- Affichage du score dans la fenêtre
- Multijoueur
- Les autres bonus doivent être validés par l'équipe pédagogique

