

# 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 dépôt 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
  - Avoir un vol aléatoire
  - Gérer le fait de shooter un canard (avec le téléphone)
  - 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