

Projet de Programmation C : Jeu d'infiltration

Projet réalisé par :

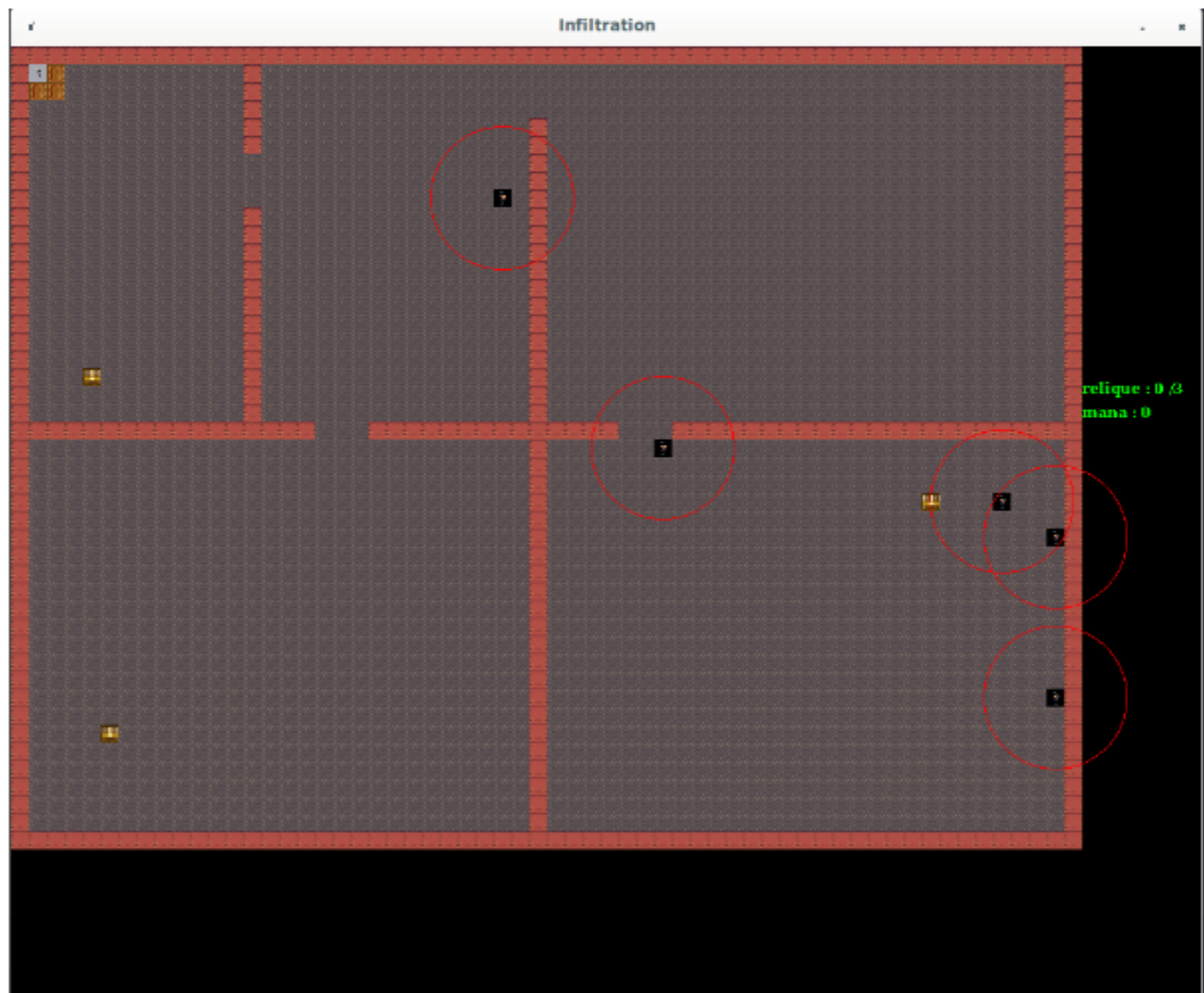
Boutonne thomas et SAMB Mouhamed

Usage:

Après un make , faire un ./Infiltration afin de pouvoir exécuter le programme.

Utilisation:

Au début du jeu, le personnage se trouve à l'entrée d'une salle avec des reliques.



Le but du jeu est de récupérer toutes les reliques et de revenir à l'entrée sans être repéré par les gardiens.

Le personnage peut gagner du mana lorsqu' il ramasse une tuile , grâce au mana gagner il peut activer des compétences spéciales.

Le personnage se déplace à l'aide des touches ZQSD du clavier. Le personnage effectue un déplacement tant que la touche reste enfoncée.

Pour récupérer une relique il faut aller à la case où se trouve la relique.

Lorsque une relique est récupérée par le personnage, le gardien entre en mode panique.

En appuyant sur la touche shift gauche du clavier le personnage peut augmenter sa vitesse maximale (passant de 0.9 à 1.2) cette compétence consomme 2 mana par frame une fois que le nombre de mana est inférieure à 2 la compétence s'arrête.

La compétence d'invisibilité est déclenchée en enfonçant la touche espace du clavier , une fois la compétence activée le personnage devient invisible pour les gardiens. Cette compétence consomme un mana par frame , une fois le nombre de mana inférieure à 1 la compétence s'arrête.

Lorsque l'on à gagner sur le terminal un tableau des classement du temps que chaque joueur à mis est généré.

```
|player 312  
|player 254  
|player 232  
|player 190  
|player 139
```

Utilisation particulière :

La détection de collision avec les murs est implémentée avec un déplacement discret.

Répartition du travail :

Au niveau de la répartition du travail elle a été assez inégale car en effet c'est thomas boutonné qui à presque effectué l'ensemble du projet. Mouhamed (moi) devait se charger des compétences et implémenter le déplacement continu pour la collision avec les murs, et il n'a pas pu effectuer le déplacement continu.