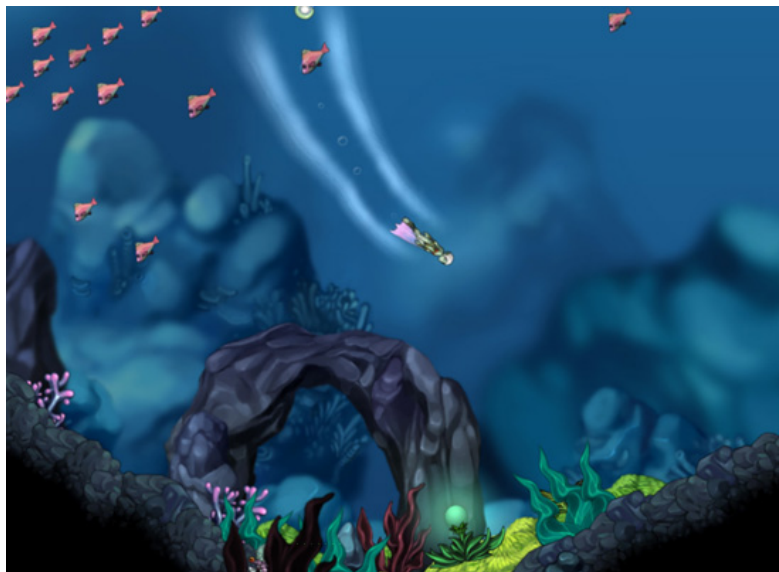


Prototype de sidescroller 2D

SECTION :	Conception et Réalisation de Jeux Vidéo
ENSEIGNANTE:	Selene Tonon
MATIÈRE :	Programmation Gameplay
DATE DE DÉBUT DE L'ÉPREUVE :	10-11 janvier 2023
DURÉE DE L'ÉPREUVE :	jusqu'au 5 février 2023, 16h



ÉNONCÉ DU SUJET :

Programmez un prototype pour un sidescroller 2D en javascript avec Phaser 3.

Vous vous servirez de git pour gérer les versions du projet. Le jeu doit être téléchargeable à partir de votre compte github. Vous devez pour cela veiller à ce que le dépôt soit public. La nomenclature du dépôt sera de type "GD1[A/B]_SIDE_[NOM]".

Vous intégrerez au rendu vos productions et attendus des autres matières, notamment LD, DA et 2D.

SUPPORTS AUTORISÉS :

- Documentation & tutoriel de Phaser 3
- Supports & notes de cours

TRAVAIL ATTENDU :

PROGRAMMATION :

- *Contrôles au clavier et à la manette, au choix du joueur ou de la joueuse*
- *Indicateur de vie (coeurs ou jauge) & frames d'invulnérabilité*
- *Ennemis*
 - o *ET faisant perdre de la vie*
 - o *ET ayant un comportement déterminé*
 - o *ET que l'on peut faire disparaître*
- *Action déplacement, selon thème :*
 - o *rebond sur les parois rocheuses*
 - o *bouton d'accélération de la nage*
 - o *freinage d'urgence (exemple : jetpack) dans l'espace*
- *Altération déplacement, selon thème :*
 - o *inertie sur la glace & ralentissement sur la neige*
 - o *déplacement toutes directions (stick gauche manette) & résistance de l'eau*
 - o *gravité altérée, inertie du déplacement*
- *Obstacles causant instantanément la fin du jeu ("mort" du personnage)*
- *Power-up débloquent une nouvelle capacité (au choix, à expliquer)*
- *Scrolling vertical & horizontal, parallaxe*

BARÈMES :

Critères d'évaluation	Notation
Chaque fonctionnalité	/2 <i>pour un total de 16 points</i>
Qualité <i>maintenabilité et clarté du code, commentaires, utilisation de git tout au long du projet</i>	/2
Jouabilité et cohérence <i>appréciation globale</i>	/2
Notes globales	chacune /20