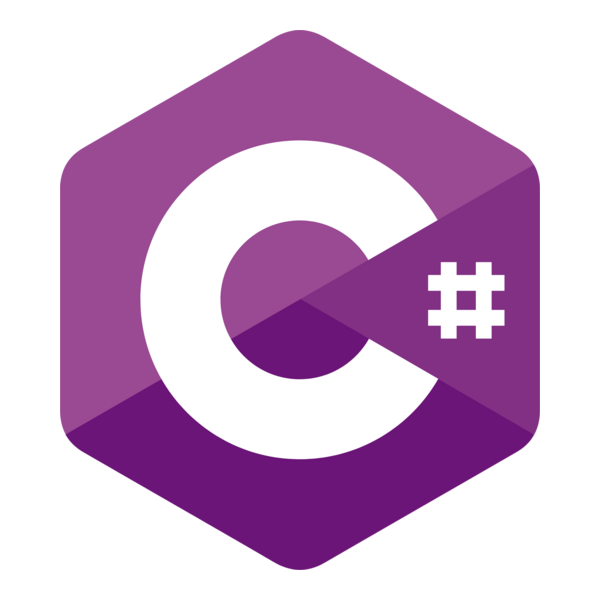
P\_Shot Me Up



Gianmarco Ruberti – CID2B

VennesTable des matières

[1 INTRODUCTION 3](#_Toc212931971)

[2 Planification Initiale 3](#_Toc212931972)

[3 Diagram UML 3](#_Toc212931973)

[4 Analyse 4](#_Toc212931974)

[4.1 Difficulté et solutions 4](#_Toc212931975)

[4.2 Améliorations 4](#_Toc212931976)

[4.3 Résultat 4](#_Toc212931977)

[5 conclusion 4](#_Toc212931978)

# INTRODUCTION

Les objectifs pédagogiques sont d’apprendre à utiliser l’orienter objet et a géré un projet (création de US et gestion du temps). Ensuite les objectifs produit sont la création du jeu Big Nightmare un jeu de survie avec des vagues de monstre infinie où le joueur douvra tuer les cauchemars qui voudront le tuer a tout prie lui le rêveur protéger derrière ses rêves purs.

# Planification Initiale

10.09.2025-12.09.2025

Le joueur peut se déplacer / le joueur peut tirer avec le clic gauche

17.09.2025-19.09.2025

Les blocs qu’entour le joueur bloque le joueur et les ennemies

24.09.2025-26.09.2025

Les ennemies vont verre le joueur / les mobs peuvent tirer

01.10.2025-03.10.2025Les mobs peuvent faire dégât au joueur et au blocs / Le joueur peut tuer les mobs

08.10.2025-10.10.2025

La couleur des blocs change avec les PV

15.10.2025-17.10.2025

Le score monte avec le temps / mort du joueur

22.10.2025-24.10.2025

Type de mob / système de vague

29.10.2025-31.10.2025

Test / visuel

# Diagram UML

Une image contenant texte, capture d’écran, conception

Le contenu généré par l’IA peut être incorrect.

# Analyse

## Difficulté et solutions

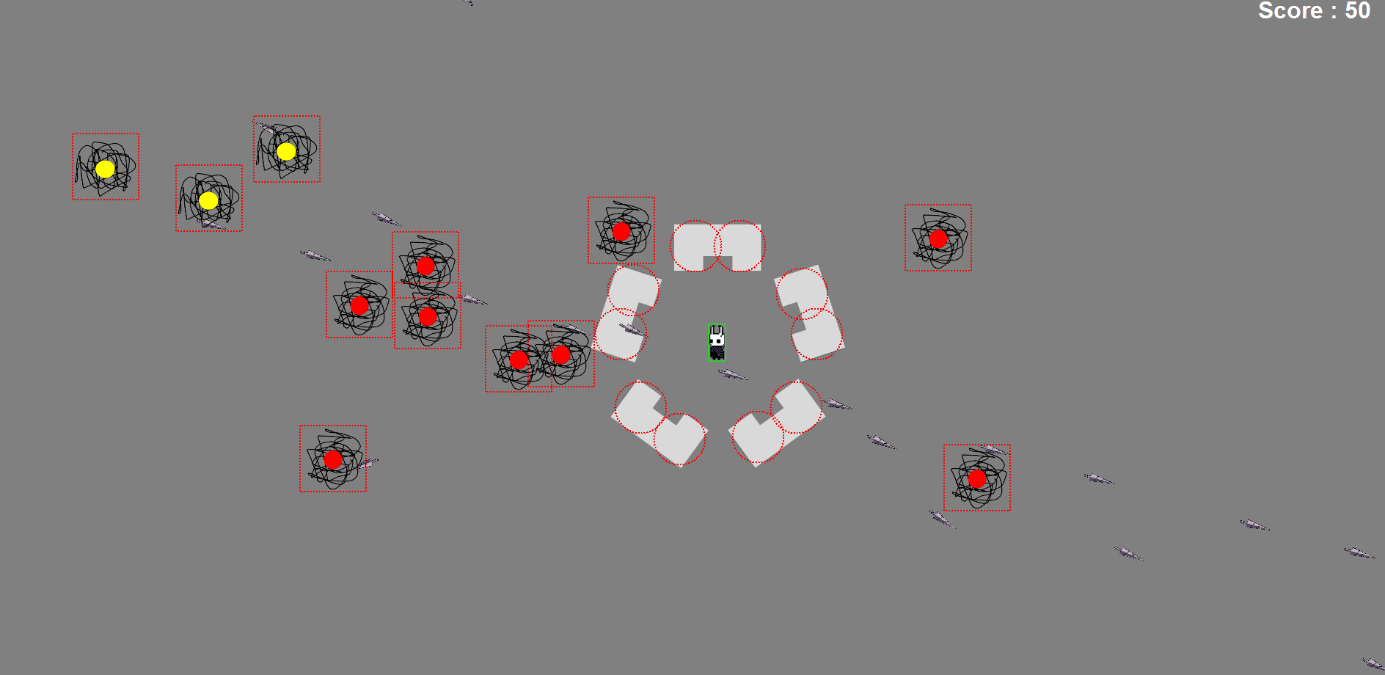
J’ai eu plusieurs difficultés qui mon prit une grande quantité de temps comme la rotation des blocks qui déformai l’image par la suite le problème a été corrigé en créant 5 images pour chaque block, les hitboxs mon aussi compliqué la tache car j’avais du mal à comprendre leur fonctionnement mais par la suite avec plusieurs recherches chez moi et en parlant avec des amis j’ai petit à petit comprit et ai pue les faire grâce à leur aide. Pour finir il y a eu un dernier problème que je n’ai pas pu régler qui est la réduction de pv lors du contact les mobs se font bien arrêter par les blocks mais le if qui vérifie leur contact est toujours false lorsque je veux faire les damages.

## Améliorations

Je n’ai malheureusement pas pu faire tout se que je souhaitais. C’est pour quoi les il y a 3 choses que j’aurais fait si le temps me l’aurais permis

1. Pouvoir faire des damages et en subir, comme dit plus tôt je n’ai pas réussi à faire des dégâts entre les mobs, les blocks et le joueur c’est pour cela que je le mets ici
2. Avoir un écran de fin, vue que personne ne peut tuer/détruire rien et a cause du manque de temps je n’ai pas pu mettre un écran de fin ce qui rend la partie infinie
3. Un système de vague, comme mis dans le projet j’aurais bien voulu implémenter un système de vague pour ne pas rendre le jeux trop simple et cours même si pour le moment il n’a pas de fin

## Résultat

Le jeu fonctionne presque à 100% avec les déplacements, les tire, les hitbox et les type de mob qui fonctionne très bien mais qui ne peuvent se tuer ou détruire comme vous pouvez le voir si dessous. 

# conclusion

Grâce a se projet j’ai pu apprendre le fonctionnement du c# orienté objet comme la création de liste, les variable protected, les hitbox et la rotation. J’ai aussi pu comprendre comment bien organiser un travail avec les classes dans des fichier séparé et l’utilisation de github. Je pense que si je pouvais refaire un jeu comme celui-ci je ferais surement les choses dans un ordre différant pour me simplifier le travail et gagniez du temps.