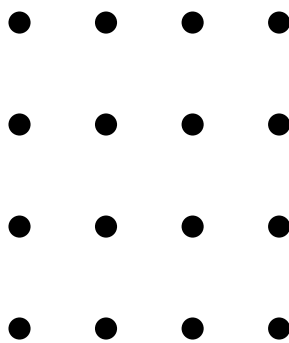


2022-2023

DOCUMENT TECHNIQUE C# WINDOWS FORM

PROJET HORREUR JUMP & JETPACK JOYRIDE



Ce document à pout but de regrouper l'ensemble des informations nécessaires pour comprendre, utiliser ou modifier les projets ci-dessus.

BALATRE Grégory

TABLE DES MATIÈRES

01 Introduction

02 Cadre du projet

03 Choix des technologies

04 Règles de codage

05 Améliorations future

06 Conclusion

1. Introduction :

Ce document est la fiche technique du « Projet Purple » provenant du module C#. Il est important de bien lire et de prendre conscience du fonctionnement des différents jeux vidéo avant d'effectuer quelconque modification de ces derniers. Ainsi, il vous est mis à disposition tous les éléments nécessaires concernant le projet dans sa globalité mais aussi le fonctionnement du code dans son détail.

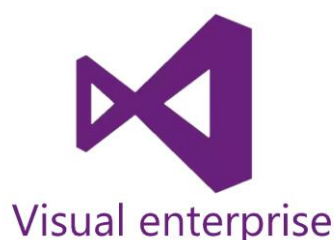
2. Cadre du projet :

Dans le cadre du Projet Purple j'ai revisité 2 jeux mobile aillant chaqu'un leurs propre appartenance et mettant en avant un gameplay simple d'utilisation :

- Le premier jeu est un « Doodle Jump » façons Halloween, mettant à disposition la sélection de skin, interface utilisateur (start, game over), ennemis, bullets ou encore score de la run et meilleur score.
- Le deuxième jeu est un « Jetpack Joyride » tout à fait normal. Par manque de temps, le jeu est toujours en cours de développement mais il est déjà fonctionnel (caracter, coin, zapper, score, death...).

3. Choix des technologies:

Les jeux devant être réalisés en C# Windows Form, j'ai donc opté pour Visual Studio 2022 pour ça facilité à prendre en main et son accessibilité.



4. Règles de codage :

Des commentaires sont présents à travers tout le code pour expliquer le but de chaque fonction (se référer à Form1.cs pour plus de détails). Toute les ressources nécessaire pour faire fonctionner les projets se trouvent dans le « Ressources ».

5. Améliorations future :

J 'avais pour objectif de rendre 2 jeux fonctionnel en terme de gameplay et c'est chose faite. Toutefois des améliorations sont à prévoir pour les rendre plus complet en terme de fonctionnalités.

Horreur Jump :

- Bonus
- Boss par pallier
- Niveaux

Jetpack Joyride :

- Market (pour dépenser les pièces)
- Changer le personnage
- Equipements/Bonus

6. Conclusion:

Le Projet Purple est un bon module pour mettre un pieds dans la conception de jeu vidéo avec fenêtre graphique. Ce dernier à nécessité une bonne organisation et gestion du temps pour se concentrer sur les jeux et fonctionnalités que nous voulions apporter tout en nous permettant de nous développer sur les Windows Form.