

1 Informations générales

Elève:	Nom: Fazzi	Prénom: Enzo
Lieu de travail:	ETNL	
Période de réalisation :	27 février 2017 au 24 mai 2017	

2 Nom du projet

League of Click

3 Description du projet

Ce projet sera réalisé sur Visual Studio 2010 en C# Objet.

Le but de ce projet est de créer un « clicker » qui tuera des « champions » avec des armes automatiques et manuelles. Il y aura quatre armes à activer, améliorables, qui feront plus ou moins de dégâts par millisecondes, en même temps, selon leur nombre d'activation. C'est-à-dire que tous les cinquante millièmes de secondes, le joueur inflige des dégâts sans rien faire selon la somme des boutons cliqués depuis le début de la partie (items **rouge**, **vert** et **bleu**). Il y aura aussi les items qui font des dégâts par clic fait par le joueur (items **violet**).

Le joueur récoltera plus ou moins de PO¹ par champions tués selon le niveau en cours. Il y aura dix niveaux différents et les champions auront de plus en plus de vie au fur et à mesure de l'avancement. Il faudra tuer dix champions par niveau. Du premier au neuvième, cette règle est respectée, mais au niveau dix, il y aura un Boss avec cent milliards de points de vie. Ce dernier comportera un gros Boss (Veigar, inspiré de League of Legends) avec un temps limité de trente secondes pour le tuer, sous peine de redescendre au niveau neuf. A chaque fois que le joueur a battu tous les champions du niveau, un bouton s'affiche pour passer au niveau suivant.

4 Listes des fonctionnalités prévues

Nom item	Coût de l'item (PO)	Points de dégâts
Items qui inflige des dégâts par clique		
Lame de Doran	10 PO	5
Epée longue	100 PO	50
Sabre vicié	200 PO	100
Phage	1'000 PO	500
Pioche	5'000 PO	10'000
Dernier souffle	25'000 PO	50'000
BF Glaive	300'000 PO	1'000'000
Soif-de-sang	4'000'000 PO	50'000'000
Lame d'infini	200'000'000 PO	500'000'000
Items qui inflige des dégâts constant		
Tome d'amplification	250 PO	5
Baguette explosive	250'000 PO	500
Baguette trop grosse	10'000'000 PO	50'000
Coiffe de Rabadon	500'000'000 PO	1'000'000

¹ PO = Pièces d'Or

Codex Méphitique	50 PO	2
Tome d'amplification	50'000 PO	250
Chapitre perdu	1'000'000 PO	12'500
Morellonomicon	50'000'000 PO	300'000
Tome d'amplification	20 PO	1
Feu Follet éthéré	5'000 PO	100
Baguette trop grosse	250'000 PO	5'000
Echo de Luden	20'000'000 PO	100'000

- Un bouton permettant le clic (dégâts aux champions/click).
- Un système de niveau (1,2,3 ... 10) qui définit la difficulté pour tuer les champions (+ de vie)
 - Niv. 1 : 10 pts de vie/champions et rapporte 2 PO/champions tué
 - Niv 2 : 250 pts de vie/champions et rapporte 50 PO/champions tué
 - Niv 3 : 1'000 pts de vie/champions et rapporte 250 PO/champions tué
 - Niv 4 : 5'000 pts de vie/champions et rapporte 1'000 PO/champions tué
 - Niv 5 : 100'000 pts de vie/champions et rapporte 25'000 PO/champions tué
 - Niv 6 : 1'000'000 pts de vie/champions et rapporte 250'000 PO/champions tué
 - Niv 7 : 5'000'000 pts de vie/champions et rapporte 1'000'000 PO/champions tué
 - Niv 8 : 25'000'000 pts de vie/champions et rapporte 5'000'000 PO/champions tué
 - Niv 9 : 250'000'000 pts de vie/champions et rapporte 50'000'000 PO/champions tué
 - Niveau 10 : 100'000'000'000 pts de vie du Boss final (tuable en 30 secondes) et le jeu se fini quand il est mort
- Une barre de vie du champion en cours de combat.
- 3 boutons d'amélioration des items des dégâts passifs qui changent de nom à chaque clique pour dire au joueur à quel niveau de l'item il en est.
 - Tome d'amplification < Baguette explosive < Baguette trop grosse < Coiffe de Rabadon
 - Codex Méphitique < Tome d'amplification < Chapitre perdu < Morellonomicon
 - Tome d'amplification < Feu Follet éthéré < Baguette trop grosse < Echo de Luden
- Un bouton d'amélioration de l'item de dégâts par clique qui change de nom à chaque clique pour dire au joueur à quel niveau de l'item il en est.
 - Lame de Doran < Epée longue < Sabre vicié < Phage < Pioche < Dernier souffle < BF Glaive < Soif-de-sang < Lame d'infini
- Un label qui affiche le nombre de PO que l'on a.
- Un label pour afficher les dégâts infligé passivement tous les 50 millièmes de secondes.
- Un label pour afficher le niveau auquel on se trouve.

Les paramètres (menu).

- Aide (affiche ce que le joueur doit faire pour gagner)
- Musique (le joueur a la possibilité de mettre une musique ou non)
- Réinitialiser (Réinitialise tout le jeu au complet)
- Quitter (demande au joueur si il veut vraiment quitter le jeu)

Ajout d'un chronomètre.

5 Travail supplémentaires :

- Ajout d'un système de niveau : Facile (x1 PO + x1 pts de vie (correspond au jeu de base)), Moyen (x0.75 PO obtenu + x1,25 pts de vie) et Difficile (x0,5 PO obtenu + x1.5 pts de vie). Le joueur recevra donc moins de PO en Difficile qu'en Moyen.
- Un système de réinitialisation des armes et qui leur donne un bonus. Chaque armes aura un bonus de dégâts x2. Pour chaque réinitialisation, cela fais x2 les dégâts (x2 ;x4 ;x8 ;...).
- Ajout de nouveaux items (objets) qui améliorent les PO gagnées passivement tous les 500 millisecondes qui peut être améliorer par clique.
 - Bouclier Relique < Brassard de Targon < Gemme Exaltante < Visage de la montagne
 - **Lame du Voleur de Sort** < **Croc de Givre** < **Codex Méphitique** < **Prise de la Reine de Givre**
 - **Pièce Antique** < **Médaillon du Nomade** < **Manteau du Corbin** < **Talisman de l'Ascension**

Nom item	Coût de l'item (PO)	PO généré
Items qui génère des PO passivement		
Bouclier Relique	50 PO	5
Brassard de Targon	500 PO	50
Gemme Exaltante	1'000 PO	100
Visage de la montagne	5'000 PO	500
Lame du Voleur de Sort	100 PO	10
Croc de Givre	2'500 PO	250
Codex Méphitique	100'000 PO	10'000
Prise de la Reine de Givre	5'000'000 PO	500'000
Pièce Antique	10 PO	1
Médaillon du Nomade	50'000 PO	5'000
Manteau du Corbin	1'000'000 PO	100'000
Talisman de l'Ascension	10'000'000 PO	1'000'000

- Un système de déblocage des items à partir d'un certain niveau seulement :
Les items **violet** sont débloqués de base, les items de dégâts **bleu** sont débloqués au niveau 2, les items de dégâts **vert** sont débloqués au niveau 5 et les items **rouge** sont débloqués au niveau 8.
- Ajout d'un label pour afficher les succès:
 - Franc clicker (avoir cliqué 1 fois)
 - Bronze (avoir cliqué 1'000 fois)

- Argent (avoir cliqué 100'000 fois)
- Or (avoir cliqué 10'000'000 de fois)
- Tous débloqués ! (Avoir acheté tous les items)
- Veigar ?! (Quand le joueur arrive au niveau 10)
- Boss Vaincu ! A qui le tour maintenant ? (Le joueur a vaincu le Boss niveau 10)
- Tous les succès accomplis ! Bravo Invokeur ! (Avoir débloqué tous les succès)
- Le joueur commence les 10 niveaux. Ajout de petits boss qui posséderont 5 fois plus de vie que les champions du niveau, le joueur aura 30 secondes pour tuer le petit boss de chaque niveau, ce qui équivaut à 10 champions en temps libre et 1 boss en 30 secondes par niveau. S'il n'y arrive pas à tuer le petit boss, il reste au même niveau, mais revient au champion n°10 et peut le tuer à l'infini afin de gagner des PO, mais un bouton sera disponible pour passer au petit boss.
- Ajout d'un nouveau sous-menu dans les paramètres : Code de triche
 - Tuer un champion
 - Gagner 10K PO
 - Gagner 10M PO
 - Niveau : Aller Niv.1, Niv.2, Niv.3, ..., Niv.10
- Ajout d'un fond d'écran et de décors.

6 Matériel et environnement nécessaire

- Word : Rapport
- Excel : Planification et Journal de travail
- Photoshop
- Internet (Firefox)
- Visual Studio 2010

7 Validation

	Lu et approuvé le :	Signature :
Elève : Enzo Fazzi	07.03.17	Enzo Fazzi
Enseignante : Monica Rodrigues	07.03.17	M. Rodrigues