# Informations générales

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Elève:** | Nom: | Fazzi | Prénom: Enzo |
| **Lieu de travail:** | ETML | | |
| **Période de réalisation :** | 27 février 2017 au 24 mai 2017 | | |

# Nom du projet

|  |
| --- |
| League of Click |

# 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, améliorable, 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 bouton 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 PO[[1]](#footnote-1) 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 niveau 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. |

# 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 |
| 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 champions en cours de combat. * 3 boutons d’amélioration des items des dégâts passif qui change 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. |

# 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).
* 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 ;…).
* 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 de nouveaux items (objet) qui améliore les PO gagnée passivement toutes 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 |

* Ajout de 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 Invocateur ! (Avoir débloqué tous les succès)

* Ajout de petit boss qui possédera 5 fois plus de vie que les champions du niveau, le joueur aura 30 secondes pour tuer le boss de chaque niveau, si il n’y arrive pas, il reste au même niveau, mais revient au champions 9 et peut le tuer à l’infini.
* 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 décors.

# Matériel et environnement nécessaire

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

# Validation

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Lu et approuvé le : | Signature : |
| Elève : |  |  |
| Enseignant : |  |  |

1. PO = Pièce d’Or [↑](#footnote-ref-1)