1re idée : History Raider

(Chef de projet : Julie LACOGNATA)

Équipe de 4 : Yacine CHERGUI, Julie LACOGNATA, Sandya MADIONE, Estéban PRUD’HOMME

Notre aventurier à fait un bon dans le passer (animation ?)

Personnage bougeant à l’aide des flèches directives. On doit récupérer les lettres dispersées sur le plateau de jeu.   
Pour savoir le mot qu’il doit former, il y aura des énigmes en bas de l’écran. En récupérant toutes les lettres qui forment le mot, un passage s’ouvre vers la sortie.

Les niveaux représentent différents temps de l’histoire 🡪 reprise de fait historique

Pour chaque niveau 🡪 5 sous niveau qui vont donner des énigmes on doit retrouver les lettres par rapport à la question de l’énigme, on obtient un coffre avec un morceau de l’époque, et à la fin de chaque niveau on doit replacer les morceaux d’époque dans l’ordre et ça doit être dans le bon ordre pour pouvoir passer au niveau 2.

Rajout d’ennemis afin de poser plus de problèmes et plus de difficulté.

🡪 Français

Limitation de temps, si temps écoulé 🡪 perdue

phase avant projet :

écrire avec précision mécanisme jeu et règles et contexte jeu

règle de concept

Pourquoi ça marche pourquoi ça ne marche pas

chaque itération dure trois semaines

1 réunion par semaine avec le prof pour discuter avec le prof à organiser

lundi, mardi, mercredi Antoine est là

créer un repository sur github