



Steam Runner

Créé par Damien Claras et Pierre Casati

Présentation

- ◇ Deux amis, passionnés de jeux de société, de jeux vidéo, d'héroïque fantaisie et de science fiction.
- ◇ Deux étudiants PeiP en 2ème année à la doua.
- ◇ Un projet d'informatique en LIF7.

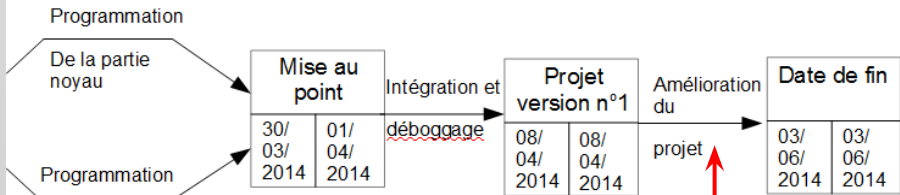
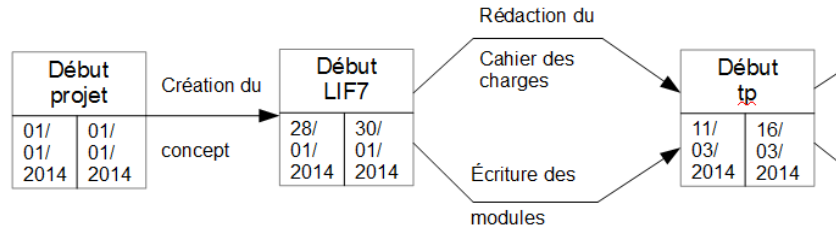
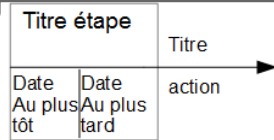
➡ Steam Runner : un *rogue like steam punk post apocalyptique*.

Features

- ◇ Une grande rejouabilité.
- ◇ Un scénario.
- ◇ Une difficulté choisie.
- ◇ De la persistance entre les *rush*.
- ◇ Des combats en tour par tour et de la gestion de ressources.
- ◇ Des graphismes simples mais efficaces et une interface claire et détaillée.

Organisation

Rappel d'un PERT :



Nous sommes ici

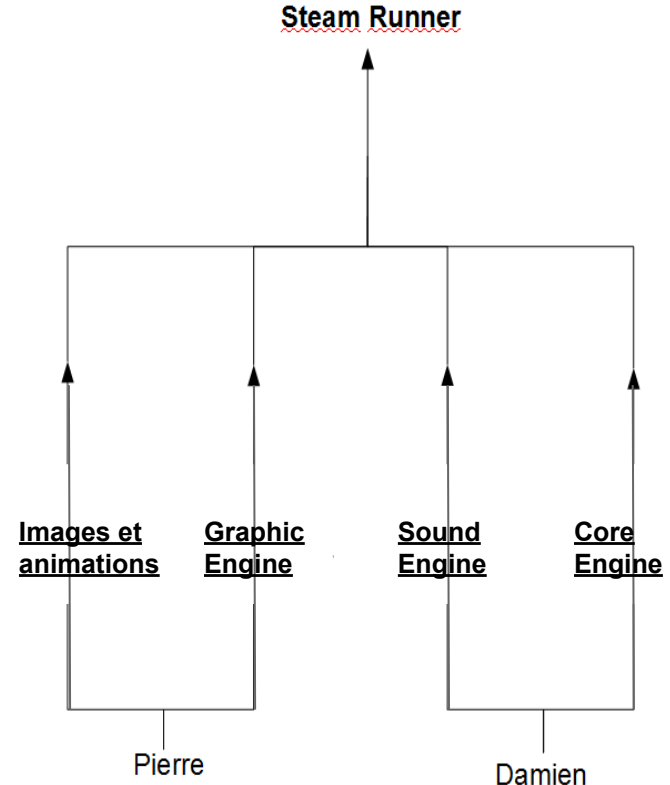
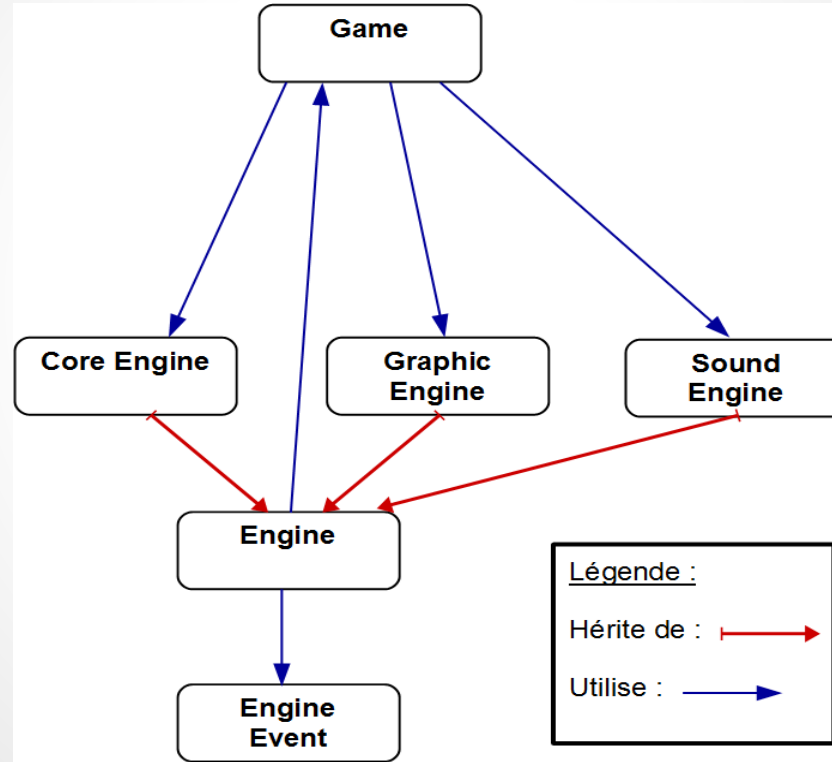
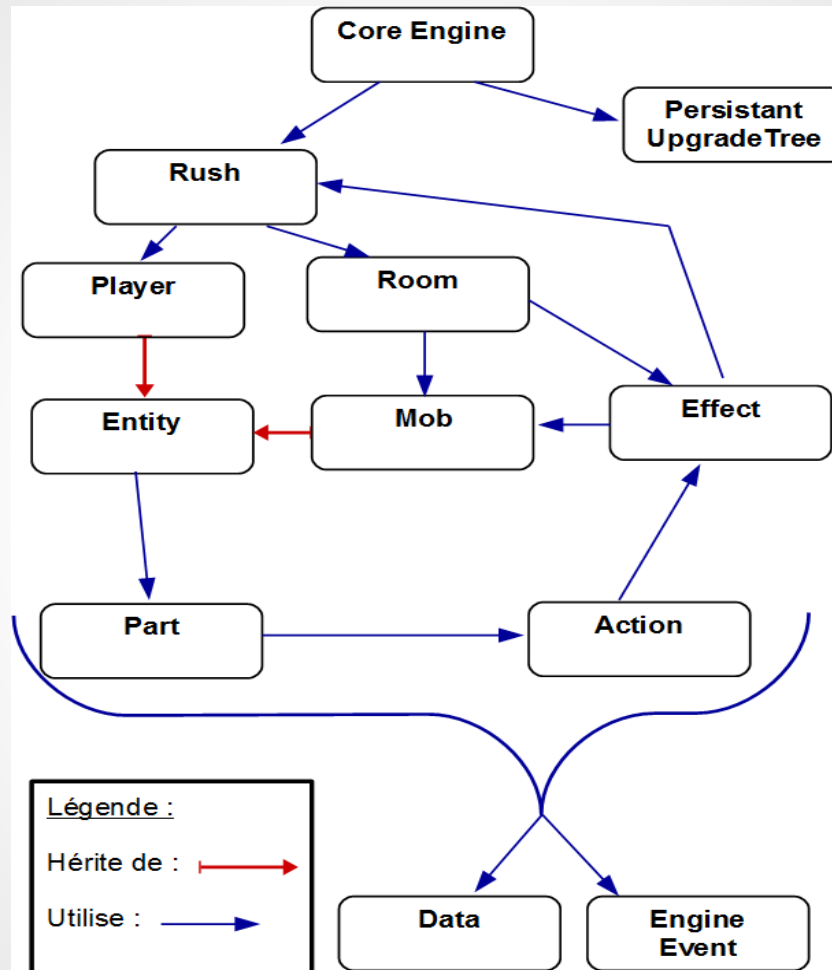


Diagramme des modules





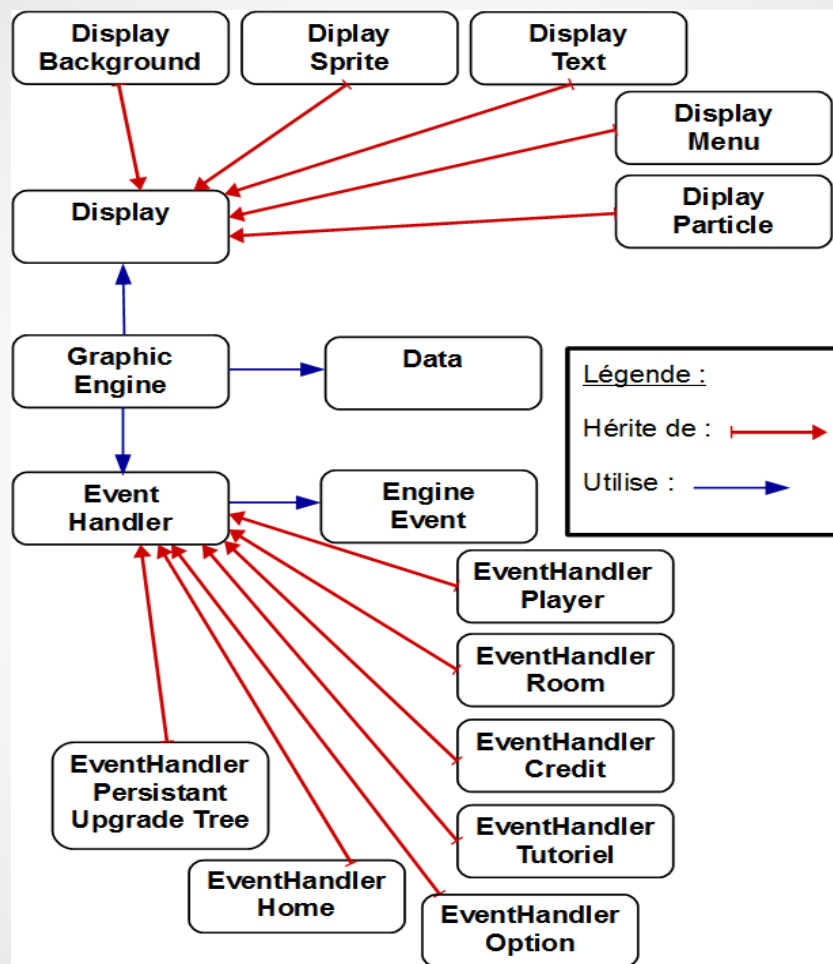
Format de données :

Une valeur : #clé=valeur~

Plusieurs valeurs : ##clé= #clé1=valeur1~#clé2=valeur2~...#cléN=valeurN~ ~~

Exemple avec une partie d'un des monstres :

```
#type=head-0~#name=desertHead0~#description=~#pressureCost0=0~#minDistance0=0~#maxDistance0=0~  
##effects0= #value0=50~#perLevel0=5~#typeEffect0=maxIntegrity~ ~~#direction0=none~
```



Gestion des messages :

Où on est (menu, en jeu, combat, crédit...) ?

Type de message ?

Puis :

Si touche clavier enfoncé ?

Si touche clavier relâchée ?

Si la souris a bougé ?

Si bouton souris enfoncé ?

Si bouton souris relâché ?

Si type de message

Gestion des sprites :

Charger la texture depuis un fichier.

Sélectionner le *clip*.

Créer l'image depuis la texture et une forme.

Rafraîchir toutes les images (buffer modifié).

Conclusion

- ◇ Notre première vraie expérience de projet, de travail en groupe, de programmation en c++, et en POO.
- ◇ Un projet à finalisé, et un bon entraînement.
- ◇ Un tremplin vers d'autres projets ?

Remerciements

- ◇ **Merci à Steam World Dig, Faster Than Light, Rogue Legacy, Starbound, et tous les jeux qui nous ont inspirés.**
- ◇ **Merci à Julien Mille, Alexandre Meyer et Guillaume Cerutti pour nous avoir aidé tout au long de notre projet.**
- ◇ **Et merci à tous ceux qui ont cru en nous et qui nous ont soutenus jusqu'à la réalisation de notre jeu.**

Bonus



Let's play !