

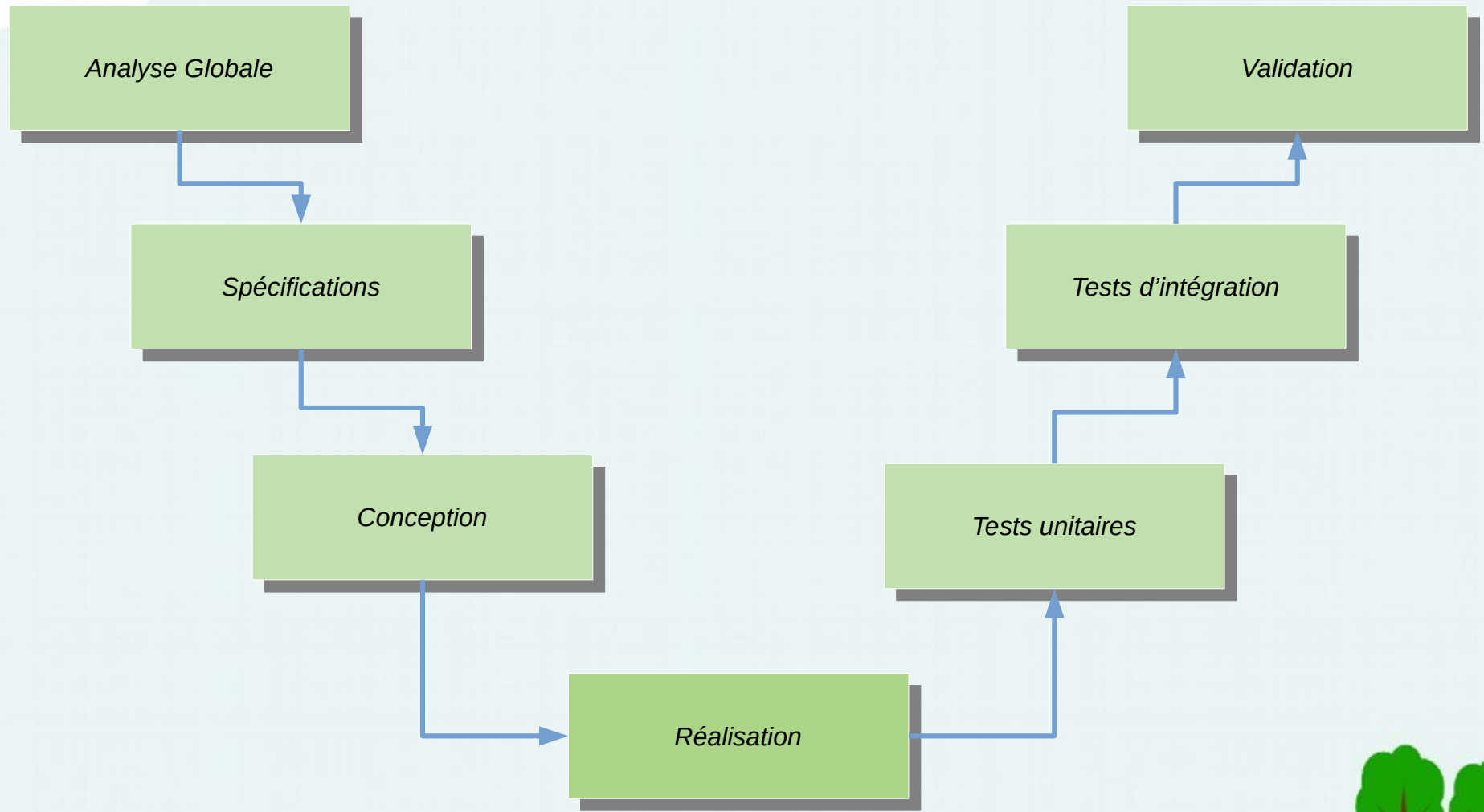
The background is a light blue sky with a large yellow sun in the top right corner. There are three white, fluffy clouds. The bottom of the image shows a green landscape with rolling hills. On the left, there is a single green tree with a brown trunk. On the right, there are two green trees with brown trunks. Small pink flowers are scattered across the green hills.

Création d'un jeu vidéo de type « course de voiture »

Programmation concurrente et interfaces interactives

Janethe Ferhouné
Hawa Ino Ouro Diallo

Schéma de conception général



Fonctionnalités (1)

Fonctionnalités réalisées :

- Horizon surmonté d'un décor
- Piste infinie en ligne brisée
- Personnage (et animation)
- Mécanisme de contrôle au clavier
- Obstacles (et animation)
- Détection des collisions
- Gestion de la vitesse du personnage
- Point de contrôle (et animation)
- Gestion du temps restant
- Gestion du score
- Gestion de la fin de partie
- Éléments de décors (et animation)
- Écran d'accueil
- Mémorisation des scores



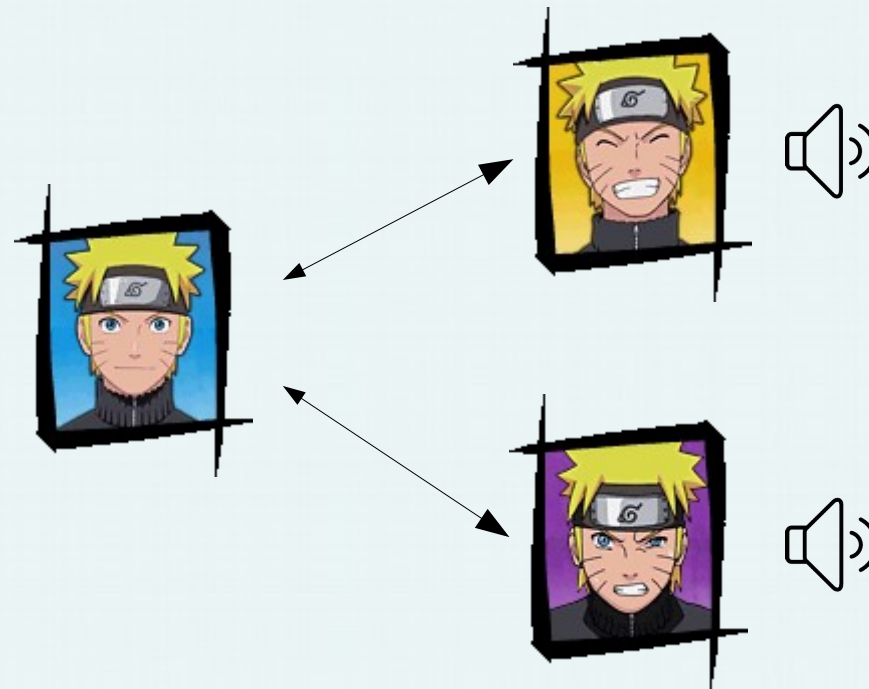
Fonctionnalités (2)

Fonctionnalités non réalisées :

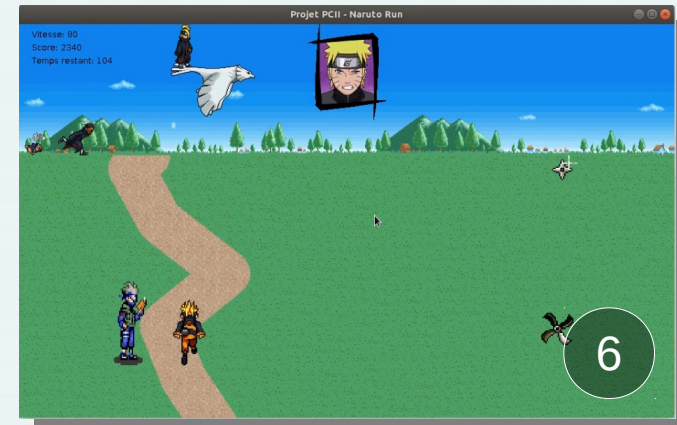
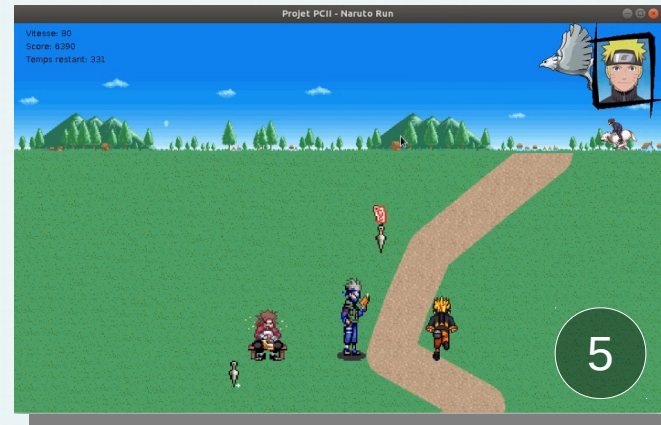
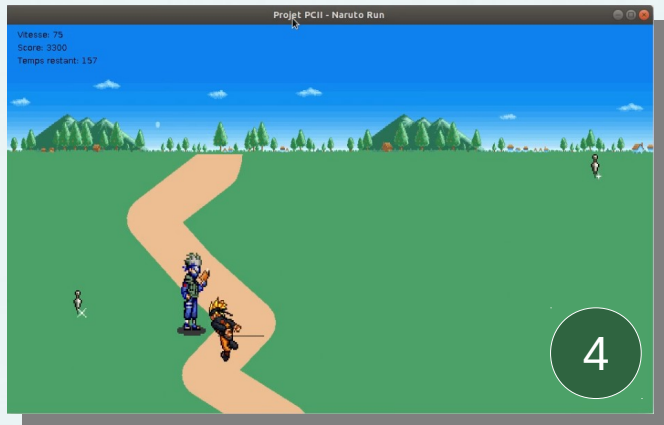
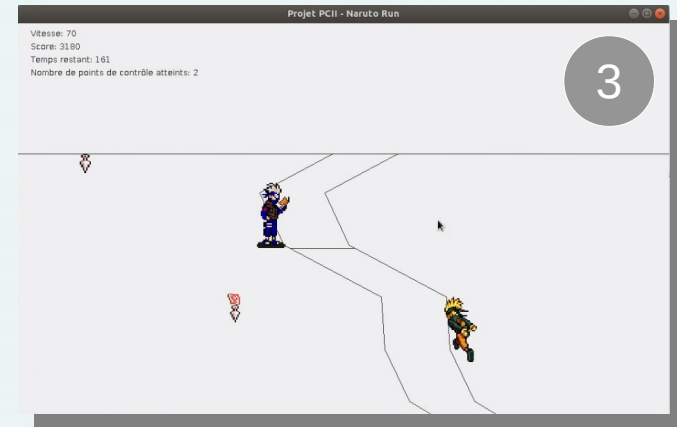
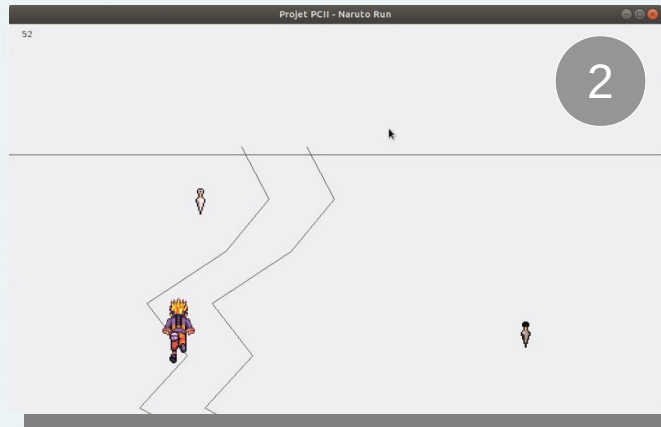
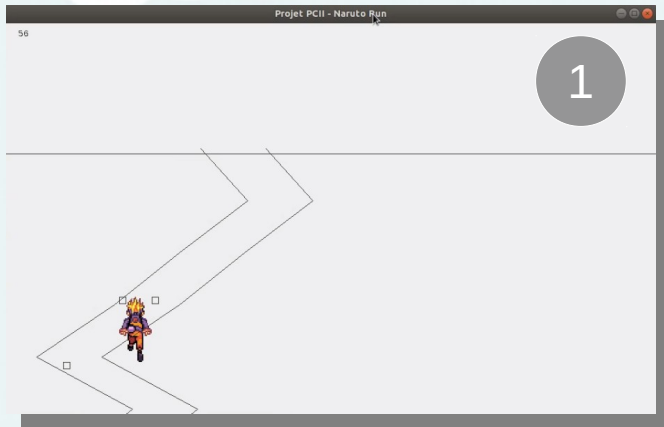
- Adversaires
- Rétrécissement de l'extrémité de la piste

Fonctionnalités ajoutées :

- Son
- Profil du personnage



Évolution au fil du temps



Conclusion et Perspectives

Idées d'amélioration :

- Réglage de la difficulté :
 - Sélection du score à partir duquel apparaîtra un point de contrôle
 - Sélection du nombre d'obstacles (par défaut à 2)
- Sélection du personnage à contrôler
- Décompte en début de partie (« 3, 2, 1, Start ! »)
- Changement de décor à partir d'un certain score atteint
- Cinématique lorsque le joueur perd la partie
- Faire clignoter le personnage lorsqu'il reçoit des dégâts
- Points de vie susceptibles de diminuer lorsque le personnage touche un obstacle (également un moyen de mettre fin à la partie)

