LIFPOO :

Projet -POO en Java : Gyromite

2022-2023

Project Réalisé Par :

Youssef Abida p2024398

Emilien Komlenovic p2000315

Table of Contents

**Type chapter title (level 1)1**

Type chapter title (level 2)2

Type chapter title (level 3)3

**Type chapter title (level 1)4**

Type chapter title (level 2)5

Type chapter title (level 3)6

Fonctionnalités :

Notre Gyromite a comme fonctionnalité implémentée :

- Gravité (le Prof. tombe si pas de sol sous ses pieds)

- Gestion des collisions (Prof. / Murs, Prof. / Smicks, Smicks / Murs, Smicks / Smicks)

- Capacité de monter/descendre aux cordes lorsque le Prof. est sur une corde

- Capacité de ramasser les objets (Bombes, Bonus)

- Capacité de faire se déplacer les Piliers de 2 couleurs + collisions Piliers (une entité écrasée par un pilier est tuée) le Prof. est déplacé en même temps s’il se situe au sommet d’un Pilier.

- Système de points

- Règles du jeu (mort, fin du niveau…)

- Un Timer

- La possibilité d’avoir un score max avec lequel on peut comparer son score actuel.

- Un nombre de Vie qui est fixé a 3 par défaut

- Un écran de partie lorsqu’elle est gagnée / perdu

- Il y a plusieurs niveaux

- Il y a de la musique lorsque le jeu est en route et que le joueur est en vie

UML :