

RAPPORT DE PROJET

 Février 2024 – Mai 2024

**COSTA Julien / JOURNOUD Lucas**

Université Lyon 2 – L3 Informatique

Enseignant référant : Albert Merino Gomez

# Introduction

Table des matières

[Introduction 2](#_Toc165727393)

[Synopsis 4](#_Toc165727394)

[Méthodologie 5](#_Toc165727395)

[Répartition des tâches 5](#_Toc165727396)

[Logiciels utilisés 5](#_Toc165727397)

[Choix techniques 5](#_Toc165727398)

[Développement 6](#_Toc165727399)

[COSTA Julien 6](#_Toc165727400)

[JOURNOUD Lucas 9](#_Toc165727401)

[Conclusions 13](#_Toc165727402)

[Sources 14](#_Toc165727403)

# Synopsis

Dans Wario Bros, les joueurs incarnent l’anti-héros, Wario, dans une aventure à travers des mondes et des niveaux afin d’affronter son rival Mario. Contrairement à Mario, Wario n'hésite pas à utiliser la force brute et la ruse pour parvenir à ses fins. Au fur et à mesure qu'il progresse, Wario affronte différents monstres sur son chemin afin de s’améliorer, tout en cherchant à amasser autant de pièces que possible pour construire son propre empire.

# Méthodologie

## Répartition des tâches

JOURNOUD Lucas s’occupe de la partie fonctionnelle des différents éléments construit dans Unreal Engine (Gestion des mouvements, des actions, des fonctionnalités / Hitbox / Gestion de l’interface visuelle en jeu)

COSTA Julien s’occupe de la partie graphique et des représentations des différents éléments qui compose le jeu (Sprites / Animation 2D (Flipbook) / Textures).

## Logiciels utilisés

Pour la création du jeu nous utilisons Unreal Engine 5 un moteur de jeu.

Pour la gestion des fichiers nous utilisons Github deckstop pour qu’on puisse avoir un accès commun au projet et rassemblé nos travaux.

Pour la création de sprites nous utilisons Aseprite un éditeur d'images conçu principalement pour le dessin et l'animation en pixel.

## Choix techniques

# Développement

## COSTA Julien

## JOURNOUD Lucas

# Conclusions

# Sources