

PP2I 2 2024
Compte rendu N
20/02/2024



Table des matières

Membres	2
I/ ODJ	2
II/ Concept du jeu	2
III/ Aspect techniques	2

Membres

Membres présents :

- Malo
- Aristide
- Baptiste
- Gauthier

Membres absent :

I/ ODJ

Concept du jeu

premiere reflexion sur
l'aspect technique

II/ Concept du jeu

Jeu plateforme 2D : a chaque nouvelle partie un monde d'une longueur finie est généré.

Objectif: arriver le plus vite possible a la fin des niveaux.

generation procedurale pour créer les niveaux

la 2D revient dans toutes les idees

sugeré: mario qui part dans tous les sens (peut reculer, avancer ...)

idée retenue

plateformer 2D

Salles prédefinies (type boss ou challenge) et chemins entre les salles générées aleatoires
(generation procédurale)

les salles sont choisi dans un pool de salles par niveaux

style pixel art

III/ Aspect techniques

c, affichage sdl, génération procedurale de terrain, ia pour les boss

Gestion des terrains pour la structure de données