

# Jeux

En route pour le million !



JUSTAL KEVIN  
2015-2016

[justal.kevin@gmail.com](mailto:justal.kevin@gmail.com)

# 1 Requis

Le jeu doit premièrement être **simple**. C'est à dire qu'il faut être capable de parcourir le jeu et de pouvoir jouer avec un simple doigt. Il faut qu'il soit simple a jouer mais que le jeu demande un certains niveaux pour obtenir un gros score

Le jeu doit avoir une **difficulté croissante exponentielle**, c'est à dire qu'il faut que la difficulté du jeu doit être relativement simple dans les premiers niveaux puis progressivement la difficulté doit monter de manière violente.

Le jeu doit être basé sur **le rythme et le timing**. Il s'agit là du système de jeu sur mobile qui a le mieux fonctionné dans le monde. Il faut que la musique du jeu colle avec les appuis sur le clavier.

# 2 Technologies

## 2.1 Phonegap

Afin de faire une application avec les technologies que je maitrise le mieux et aussi afin d'être sur toutes les plateformes.

## 2.2 JQuery Mobile

Afin de gerer les événements du joueur et d'être cross-plateforme.

# 3 Analyse de l'existant

## 3.1 Flappy bird

People in the same classroom can play and compete easily because [Flappy Bird] is simple to learn, but you need skill to get a high score

## 3.2 Super Graviton

## 3.3 The impossible game

## 3.4 Geometry Dash

### 3.4.1 Musiques

Chaque niveaux a un son unique. Les sons sont généralement de 3 à 4 minutes alors que les niveaux durent 1.5 à 2 minutes.

# 4 Idées

Un jeu ou on defille vers la gauche et on ajoute des obstacles au fur et a mesure du temps. Pour les déplacement, on appuie sur l'écran pour aller en haut ou en bas. Si on appuie pendant que l'on a pas touché le bord oppose au premier déplacement, on retourne vers celui ou on était avant.

Le jeu doit joué avec les couleurs lorsque le cube arrive sur une plateforme.

Un simple cube est suffisant pour le graphisme, avec une tête dedans ;)

OPTIONNEL : Le jeu doit pouvoir ajouter un son de l'utilisateur et créer un niveau dessus.