

PORTAL 2D

Présentation par L3SG4M3RS

https://gitlab-cw4.centralesupelec.fr/theo.auvray/cw_week2_l3sg4m3rz

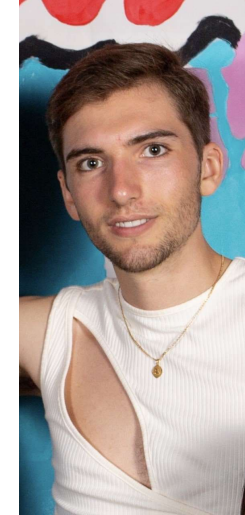
Qui sommes nous



Auvray Théo
Vice-Président
Kebab



Wassim El
Jattari
Notre Président



Sylvain Avenat
Vice-Président
Soirée

Gaspard
Barbier
Vice-Président
« Artistique »



Laurent
Battistelli
Vice-Président
Passé



Matheo
Zachary
Vice-Président
Sieste

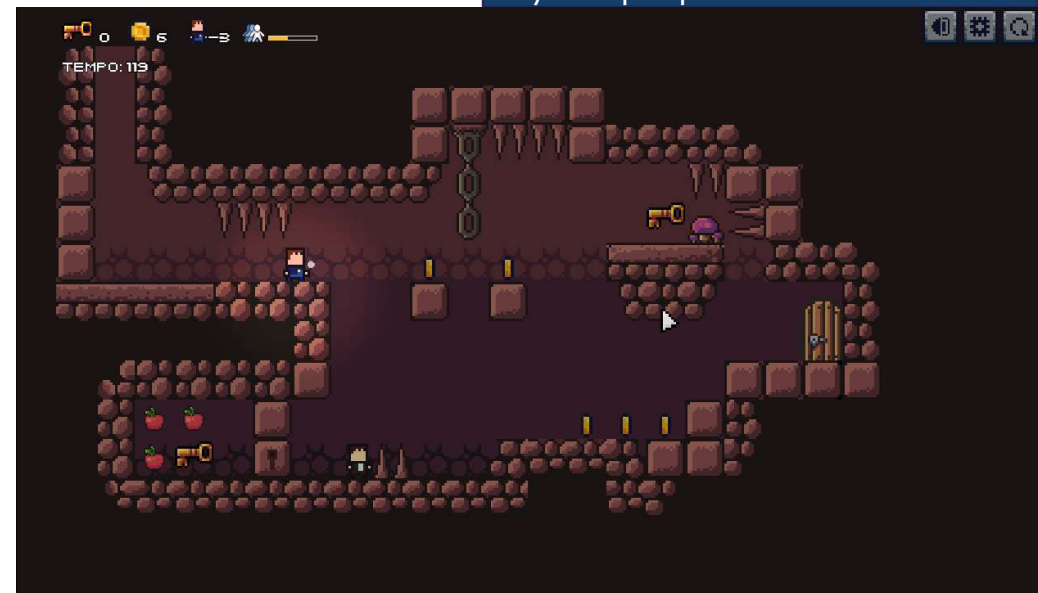


Description du projet



Gameplay du jeu Portal

Style du jeu que l'on cherche à recréer



Premiers objectifs



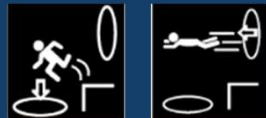
Créer un personnage capable de se déplacer sur des plateformes



Créer un cube que le personnage peut porter et poser sur un bouton afin d'ouvrir la porte de sortie



Créer des niveaux variés qui mettent en œuvre les différentes mécaniques

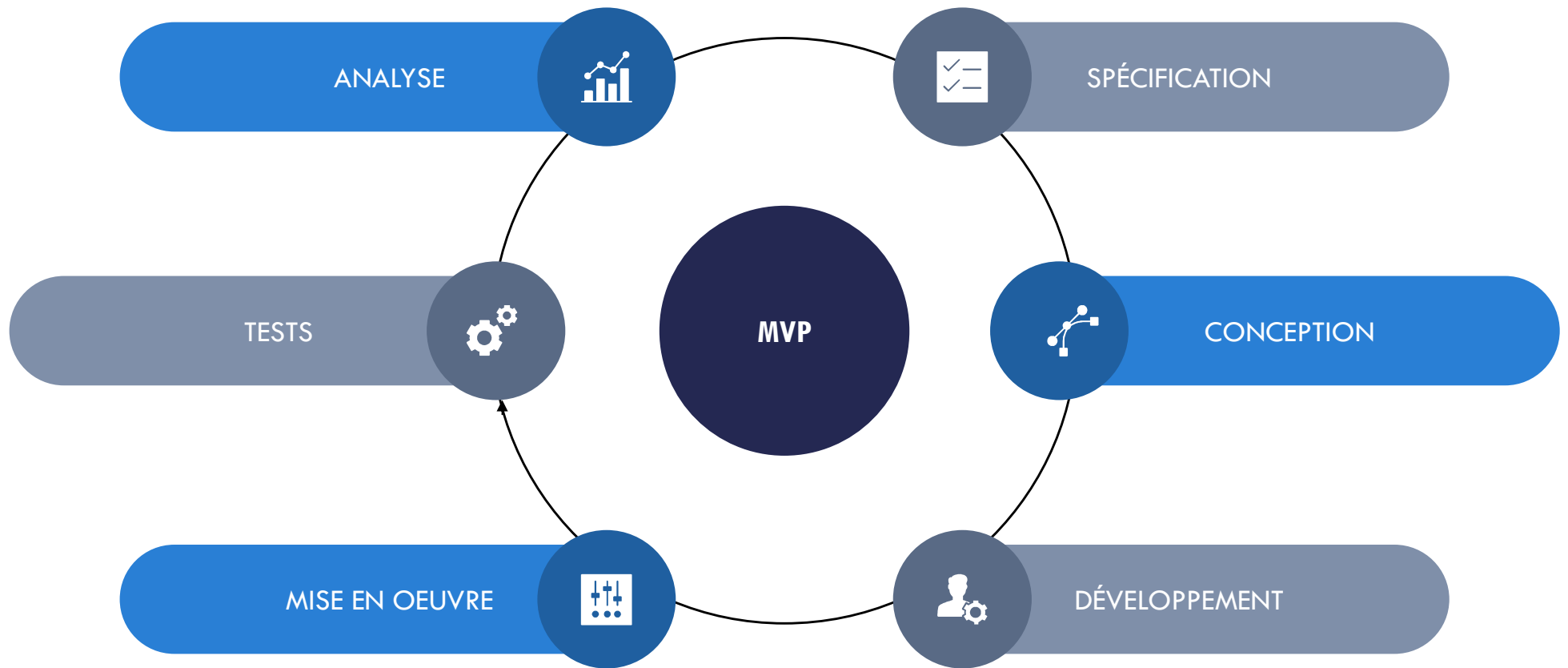


Créer des portails que le joueur et les cubes peuvent traverser, conservant leur vitesse

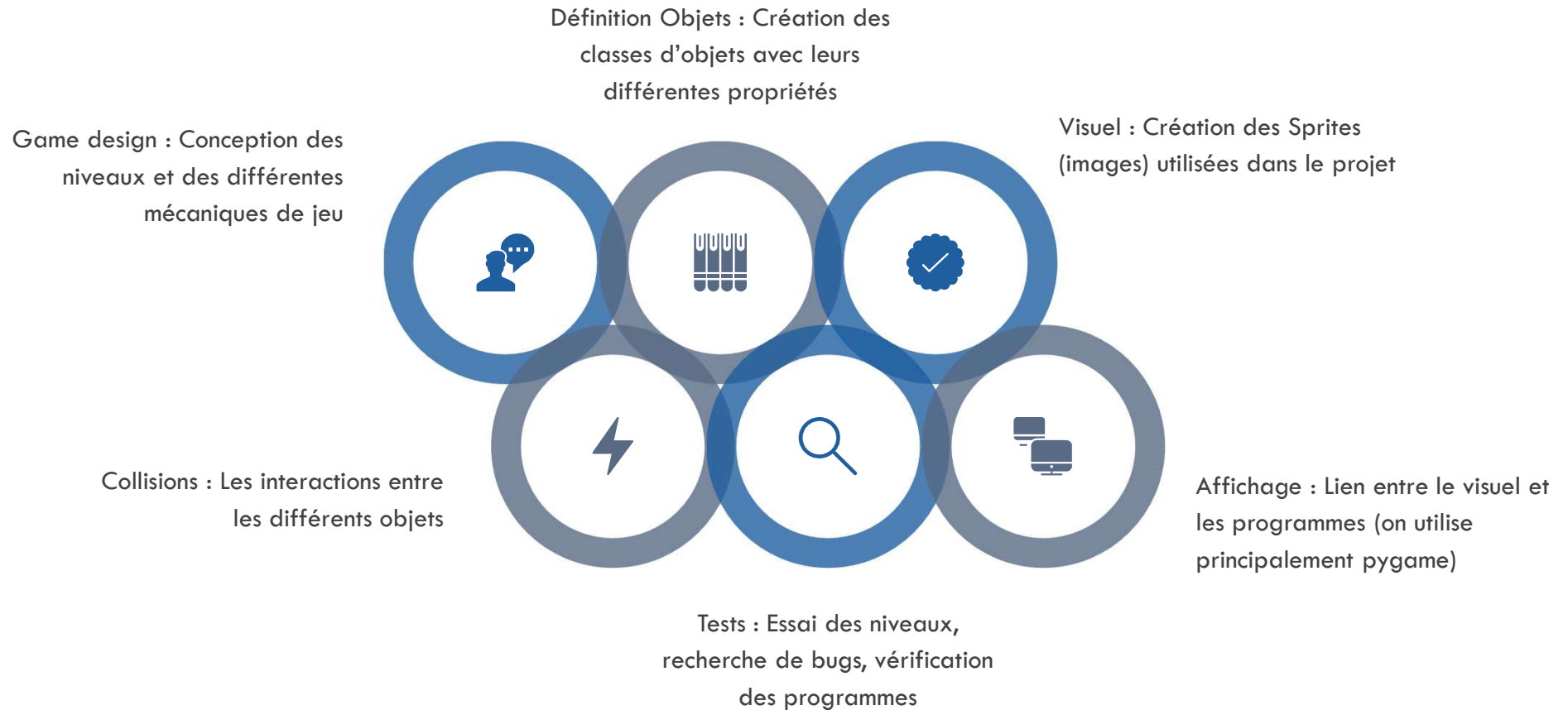


Créer un menu liant les différents niveaux







Conception MVP



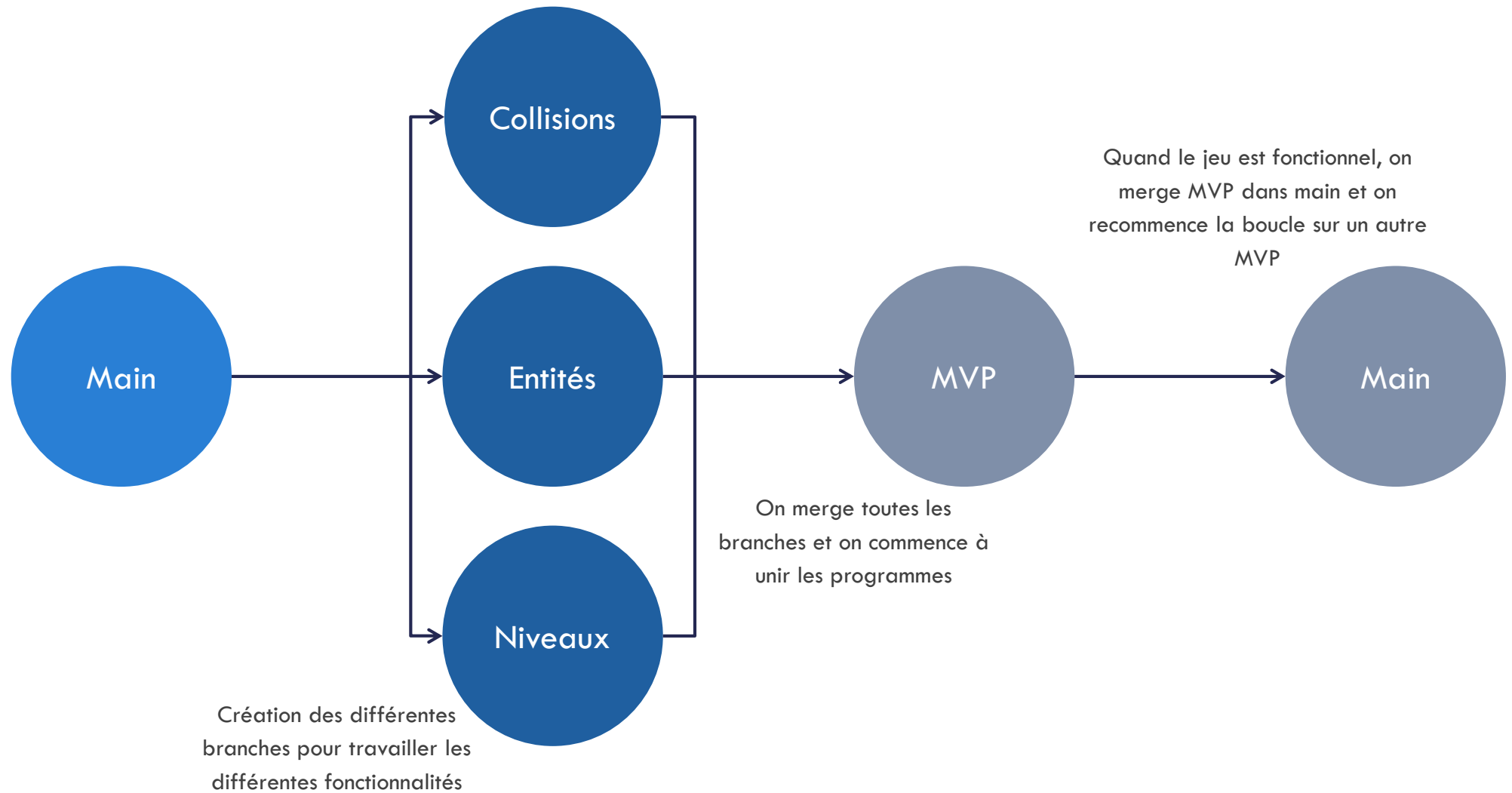
• Organisation des tâches •



• Organisation des tâches •

	 Game Design	 Définition Objets	 Visuel	 Collisions	 Tests	 Affichage
Théo Auvray		+			—	—
Sylvain Avenat		+			—	—
Gaspard Barbier			×		—	
Laurent Battistelli		—			—	+
Wassim El Jattari				×	—	+
Mattheo Zachary	×				—	

Organisation du Git



Evolution des MVPs



MVP1

Plateformer basique :
Un personnage sans
sprite capable de se
déplacer sur une
plateforme.



MVP2

Introduction du cube et
bouton. Animation d'une
porte et création du
premier niveau.



MVP3

Introduction d'une
barrière et d'un menu
primitif. Animation du
joueur et de son arme.
Création de niveau
basique



MVP4

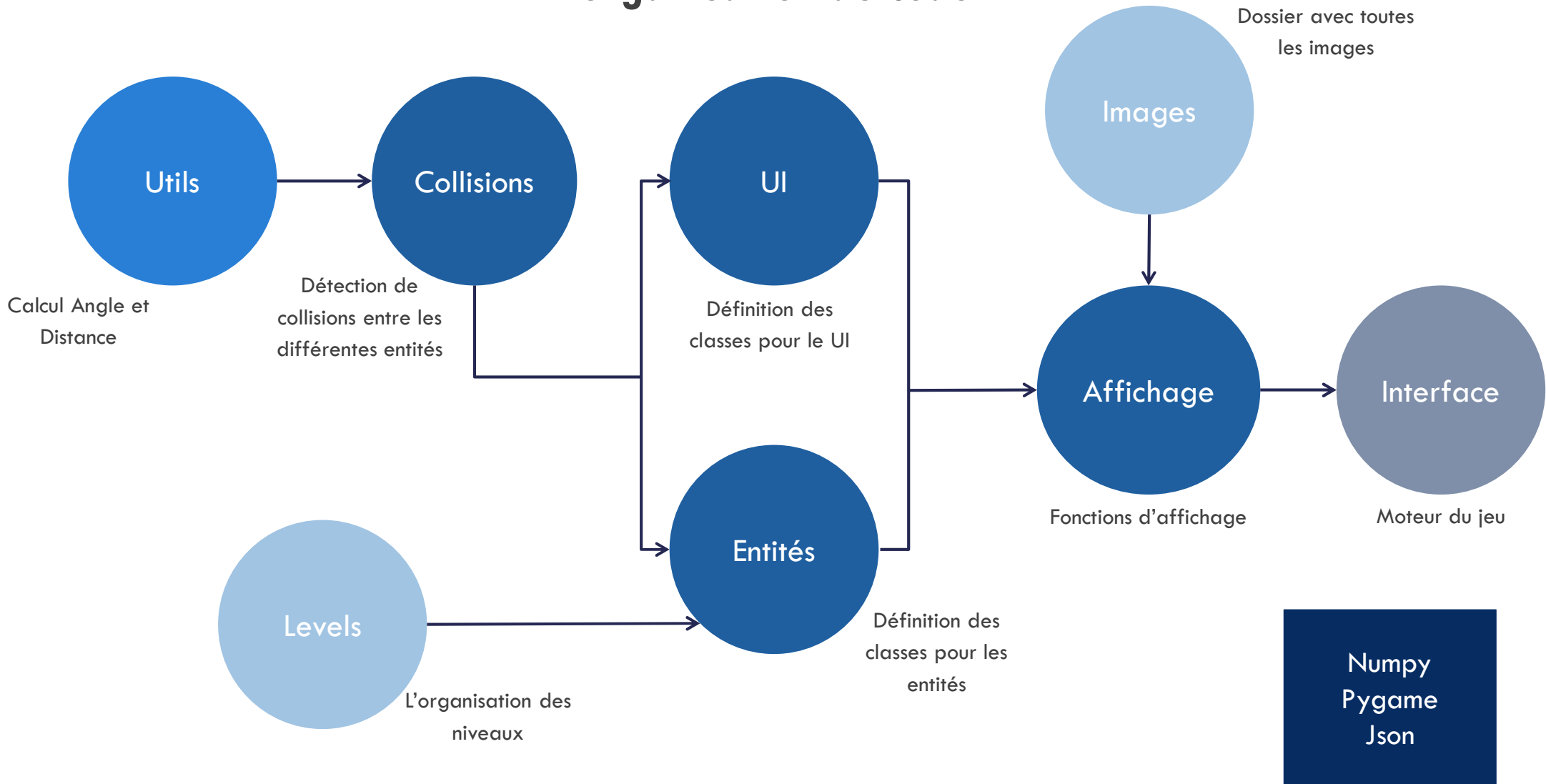
Introduction du portail et
des blocs capables
d'accueillir les portails.
Création de niveaux
plus complexes.



MVP5

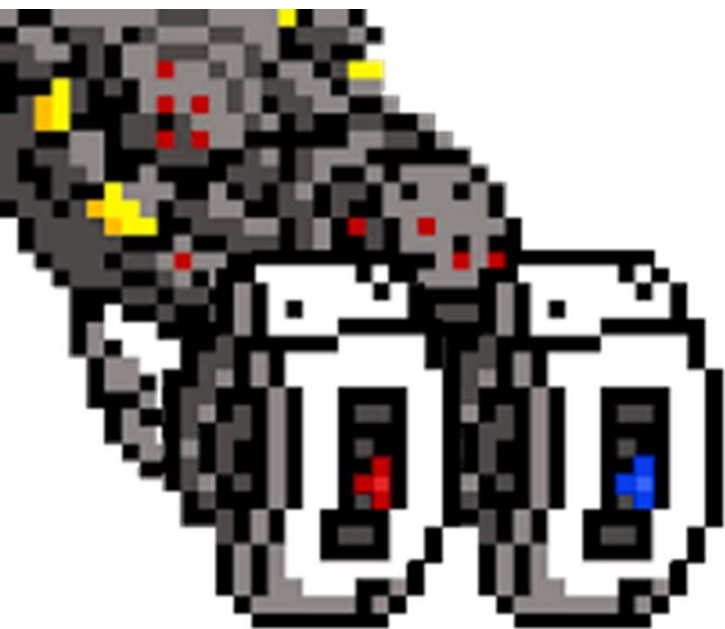
Introduction d'un menu
sophistiqué. Mise en
place de dialogues au
début des niveaux et
des musiques durant les
niveaux.

Organisation du code



Analyse du projet

	POSITIF	NÉGATIF
INTERNE	POINTS FORTS <ul style="list-style-type: none">› Projet fonctionnel malgré nos ambitions› Un jeu complet avec un écran d'accueil, plusieurs niveaux, un menu de pause et une fin.	POINTS FAIBLES <ul style="list-style-type: none">› Présence de quelques bugs› Comme on a créé notre propre moteur de jeu, on est limité sur les interactions entre entités
EXTERNE	CONTINUATION <ul style="list-style-type: none">› Plus de niveaux› Un mode multijoueur› Introduction d'une tourelle et d'un système de mort	A REFAIRE <ul style="list-style-type: none">› Le programme python n'est pas très adapté pour construire un jeu complexe, changer à un autre langage de programmation nous faciliterai la vie.



MERCI POUR VOTRE ATTENTION