**READ ME 2**

Maintenez toujours “Entrée” enfoncé pour vous déplacer.

N’appuyez pas sur plusieurs flèches en même temps, cela donne souvent lieu à des bugs au niveau des polygones en arrondissant les côtés.

Pause = Echap reprendre = N’importe (ne pas ré appuyer sur echap sinon ça remet pause

Raphaël :

Pour ma part, j’ai fait la variable avec les pommes, qui fonctionne et qui rend invincible pendant 3 secondes. J’ai eu du mal pour l’invincibilité car mes idées de départ ralentissaient le jeu (sleep notamment) au lieu de rendre le joueur invincible mais finalement j’ai trouvé en utilisant time().

J’ai ensuite essayé de faire l’aire mais j’ai encore des bugs dans mes fonctions et elles ne renvoient pas ce que je veux.

Pour les obstacles, je n’ai pas réussi à parfaire les collisions et on peut encore les traverser.

Pour la variable vitesse, elle bug encore et je ne l’ai pas fini.

J’ai créé deux fonctions perdu() et gagné() qui servent d’interface après ces mêmes événements, elles sont encore simplistes mais elles seront améliorées pour le prochain rendu.

Salim :

Tout d'abord , j'ai réalisé :

Le menu

l’interface

Le personnage

Les déplacement

Le mode 2 joueur

(attention le joueur 1 spawn a droite et le joueur 2 a gauche)

La fonction polygone

Une fonction coin poly va détecter les changements de direction grâce au 2 dernière direction et importe le coin dans une liste polycoordo .

Le score fonctionne en fonction du nombre de polygone et de la surface du polygone

Quelques petits problèmes peuvent arriver.

il nous manque la possibilité de changer les vitesses , les collisions avec les obstacle, les joueur qui meurt sur son chemin( quand j’ai essayer , des que je m'arrête il meurt) , sparx interne , la sauvegarde

joueur 1 (entrée flèche)

joueur 2 (zqsd espace)