

Dungeon Snek

Soutenance Module 2 – Snake-like

Karim Gouyette – Promotion Bogota
(07/09/2025)

Dungeon Snek est un SNAKE qui se joue comme l'original, il utilise les touches WASD/ZQSD et les flèches du clavier.

L'objectif est de survivre le plus longtemps possible sans toucher les murs du niveau ni se toucher la queue ou en perdant dans un combat contre des ennemis.

L'addition apportée au jeu original réside dans la simulation d'un « rogue-like » permettant au joueur de survivre aux combats contre des ennemis et trésors aléatoirement générés.

Par exemple dans (Enemy.cs)

```
public void GetEnemyType()

{
    var random = new Random();
    var enemyList = new List<string> { "goblin", "orc", "skeleton", "giant spider",
    "vampire", "troll" };
    int index = random.Next(enemyList.Count);
    currentEnemy = enemyList[index];
    if (currentEnemy == "skeleton")
    {
        enemyHp = 1;
        enemyDmg = 1;
        enemyPts = 10;
        enemyName = "S";
    }
    etc.
```

Pour l'aspect sensoriel, dans la classe CameraShake.cs j'ai exploité la camera de Raylib dans ce code :

```
public void UpdateShake(ref Camera2D camera2D)

{
    if (timer < shakeDuration)
    {
        timer += Raylib.GetFrameTime();
    }

    Random random = new Random();
    if (timer < shakeDuration)
    {
        camera2D.Offset.X = (float)random.NextDouble() * shakeMagnitude;
        camera2D.Offset.Y = (float)random.NextDouble() * shakeMagnitude;
    }
}
```

Diagramme du code source :

