

Bastien Malvezin (G3)

Matthias Bizet (G4)

Contexte du Jeu en JavaFX :

Le jeu s'appelle EscapeCube, c'est un jeu au design minimaliste en 2D de type escape-game qui se déroule dans un labyrinthe. Le « personnage » contrôlé par l'utilisateur est un carré qui doit enfoncer des boutons à certains endroits de la map pour pouvoir s'enfuir. L'utilisateur disposera des touches ZQSD pour se déplacer. Cependant le déplacement est total c'est-à-dire que le personnage ne s'arrêtera seulement s'il rencontre un obstacle sur sa lancée, par exemple si on appuie sur la touche pour aller à droite, le personnage ira à droite jusqu'à toucher un mur du labyrinthe. En ce qui concerne la boucle temporelle, toutes les N secondes après s'être enclenché, chaque bouton se désenclenche or il doivent tous être activés pour que le personnage puisse sortir, ce qui pousse le joueur à aller plus vite.