

Nom du projet : Starship Battle

Date : 2022 - 2023 (L1)

Avec qui : Sékou Doucouré, Tom Guerrier, Anys Hadjidj, Lukas Lejeune, Mael Lecarpentier

Objectif du projet :

Créer un jeu en 2D en Python avec interface graphique, dans lequel deux joueurs s'affrontent à bord de vaisseaux spatiaux. L'objectif est de viser l'adversaire à l'aide de projectiles en trajectoire parabolique, tout en contournant les obstacles.

Compétences mobilisées :

- Programmation Python (gestion de classes, boucles, événements)
- Utilisation de la bibliothèque Pygame
- Calculs de trajectoires (paraboles)
- Gestion des collisions
- Travail d'équipe en mode projet

Fonctionnalités développées :

- Jeu en local à 2 joueurs (Player vs Player)
- Contrôle des vaisseaux avec les touches directionnelles
- Mécanisme de tir parabolique avec gestion d'angle
- Système de vies (2 par joueur)
- Collisions avec obstacles et détection de fin de partie
- Interface graphique (menus, boutons, images)

Améliorations possibles :

- Intelligence artificielle pour un mode solo
- Système de scores ou de rounds
- Ajout de nouveaux types de projectiles ou de bonus

Mes tâches dans le projet (Mael Lecarpentier) :

- Implémentation des hitboxes
- Gestion des collisions entre projectiles et vaisseaux
- Coordination technique du groupe
- Participation à la conception du gameplay et des mécaniques

Captures :

