



Licence Sciences et Techniques Génie Informatique

POO C++

Jeux Vidéo 2D

Réalisé par :

AZIZA EL IDRISSI G1

MANAL IBRAHIM G2

Encadré par :

ELAACHAK LOTFI

IKRAM BEN ABDEL OUAHAB

Table des matières

I. Introduction

- C++
- Cocos2D
- Photoshop

II. Création du MENU

III. Création du LEVEL 1

IV. Création du LEVEL 2

V. Création du LEVEL 3

VI. Bibliographie

I. Introduction

➤ C++



C++ est un langage de programmation compilé permettant la programmation sous de multiples paradigmes, dont la programmation procédurale, la programmation orientée objet et la programmation générique. Ses bonnes performances, et sa compatibilité avec le C en font un des langages de programmation les plus utilisés dans les applications où la performance est critique

➤ Cocos2D



Depuis 2011, Cocos2d-x fournit aux utilisateurs une solution de jeu multiplateforme open source, stable et facile à personnaliser. Le moteur fournit trois interfaces de langage de programmation : C++, Lua et JavaScript. La prise en charge multiplateforme inclut les smartphones tels qu'iOS, Android et autres, Windows, Mac et d'autres systèmes d'exploitation de bureau, ainsi que les navigateurs Web Chrome, Safari, IE et d'autres navigateurs HTML5. Le multiplateforme ne sera jamais un obstacle pour les développeurs.

➤ Photoshop



Photoshop est un logiciel de retouche, de traitement et de dessin assisté par ordinateur, lancé en 1990 puis en 1992 pour les systèmes d'exploitations MacOS et Windows.

Édité par la société Adobe, il est principalement utilisé pour le traitement des photographies numériques et sert également à la création *ex nihilo* d'images.

II. Création du MENU

- Background du menu

PICO PARK



- Bouton du démarrage

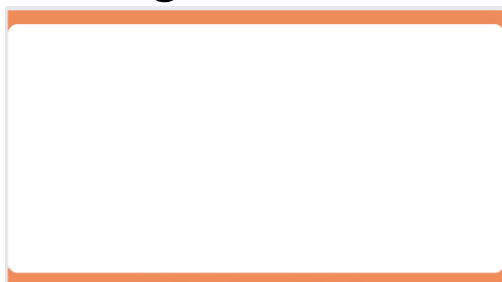
START

- Choix du niveau



III. Création du LEVEL 1

- Background du level1



- Player



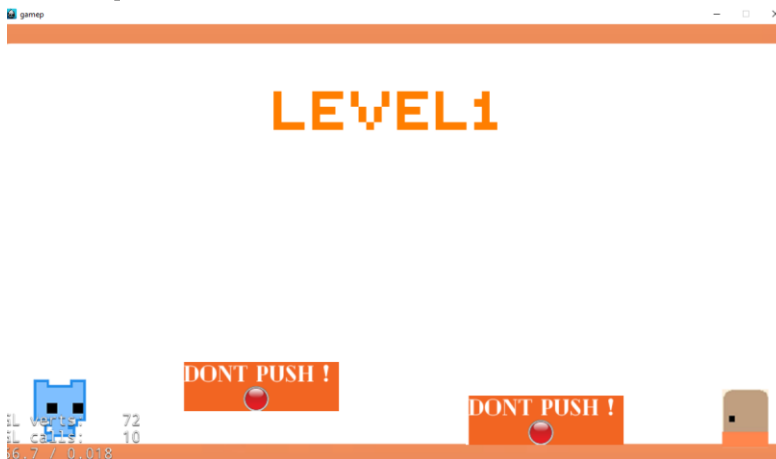
- Collision 1



- Door



- Output

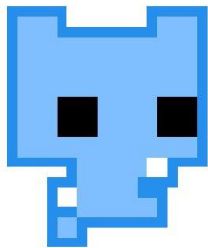


IV. Création du LEVEL 2

- Background du level 2



- Player



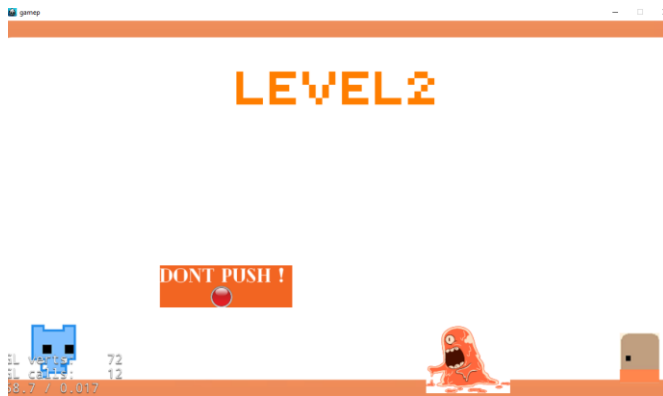
- Collision 2



- Door

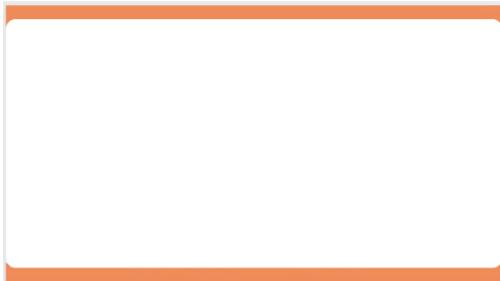


- Output



V. Création du LEVEL 3

- Background du level3



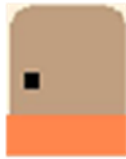
- Player



- Collision 3



- Door



- Output



VI. Bibliographie

https://www.youtube.com/watch?v=qXqgSNUf9Cc&list=PLRtjMdoYXLf4od_bOKN3WjAPr7snPXzoe

<https://docs.cocos.com/cocos2d-x/manual/en/>

<https://gamefromscratch.com/cocos2d-x-c-game-programming-tutorial-series/>

<https://www.raywenderlich.com/1848-cocos2d-x-tutorial-for-beginners#toc-anchor-001>

