



Projet synthèse d'image

# FLAPIMAC

Manon SEBAOUN - Marion SEMINEL  
IMAC 1

# Sommaire



I - Présentation du jeu



II - Fonctionnalités



III - Modules complémentaires



IV - Démonstration



V - Conclusion

# I - Présentation du jeu

The background is a stylized space scene. It features a dark blue sky with faint stars. In the foreground, there are dark, jagged mountain silhouettes. A large, reddish-brown planet with a ring is on the right. A smaller, yellowish planet is in the center. A spaceship is visible in the upper right corner.

**Flapimac**

**Nombre de joueur : 1**

**But :** parvenir à la fin de chaque niveau en évitant les obstacles et les ennemis

**Nombre de niveaux : 3**

**Jeu réalisé avec :** OpenGL, SDL, langage C

# I - Présentation du jeu

## Représentation des éléments

Chaque élément est représenté avec une texture spécifique :



Vaisseau



Projectile



Ennemis



Obstacles

## II - Fonctionnalités



- **Chargement des niveaux** à partir d'un fichier PPM
- **Déplacement vertical** du vaisseau à l'aide des touches fléchées du clavier (haut et bas)
- **Tir de projectiles** avec la barre espace
- **Gestion des collisions** entre les éléments

# III - Modules complémentaires

- 🔥 **Ecrans de mode** : écran d'accueil, de Game Over et de fin de niveau
- 🔥 **Score** : déterminé par le temps de survie du joueur
- 🔥 **Musique** : ajout d'une musique d'ambiance
- 🔥 **Passage au niveau supérieur** : lorsque le joueur atteint la fin du niveau, il lui est proposé de passer au suivant



# IV – Démonstration

“Embarquement immédiat !”



# V - Conclusion



- 🚀 **Projet très enrichissant** : mise en pratique des notions vues en TD
- 🚀 **Approfondissement** sur la SDL et OpenGL
- 🚀 **Projet ludique**
- 🚀 **Possibilités d'améliorations** : bonus/malus, boss, diversification des ennemis, augmentation du nombre de niveaux



# Merci d'avoir choisi la compagnie Flapimac

Nous vous souhaitons un agréable séjour sur la planète IMAC

