



UNIVERSITÉ
CAEN
NORMANDIE

Manic Shooter.

Diaporama créé dans le cadre d'une soutenance dans l'université de Caen, Basse-Normandie.

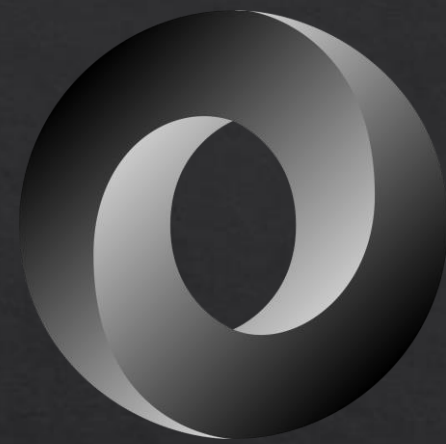
Créé et présenté par Nicolas MASSON et Tomy DEMAZEAU.

Le principe du Manic Shooter.

- ◊ Qu'est ce qu'un Manic Shooter ?
- ◊ Quel est le l'objectif de notre jeu ?

Éléments Techniques.

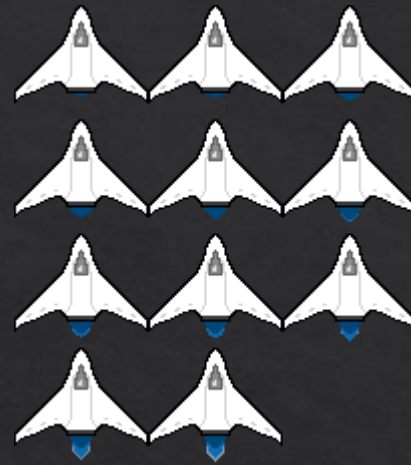
Une librairie spéciale : JSON.



- ◆ Un fichier JSON pour un niveau.
- ◆ Modification simple du niveau.

Éléments Techniques.

Animation des images.



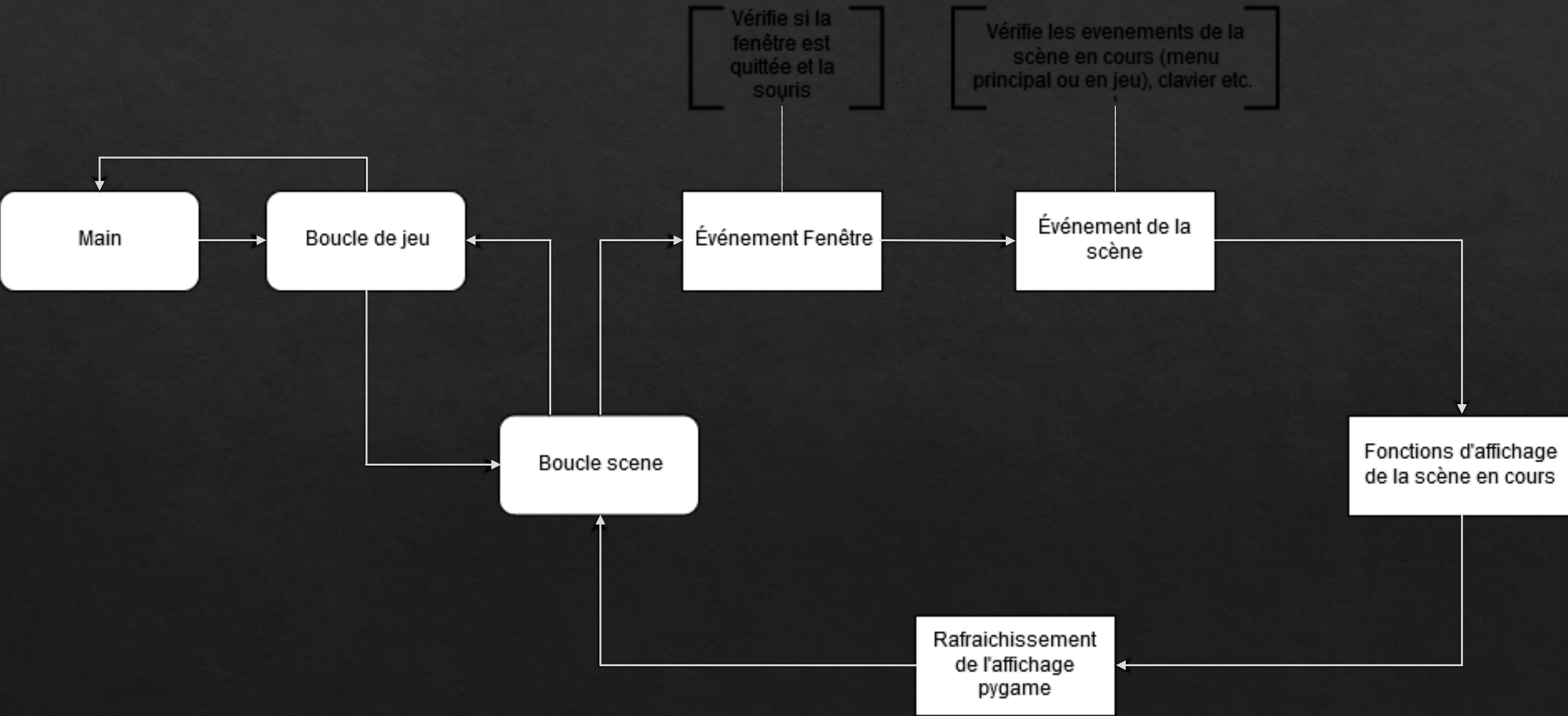
- ◇ Plusieurs images qui permettent l'animation de l'image souhaitée,
- ◇ Notion des surfaces de Pygame,
- ◇ Sélectionner les bonnes sous-images

Éléments Techniques.

La gestion des mouvements.

- ◇ Mouvement horizontal du joueur.
- ◇ Mouvement vertical de l'ennemi.
- ◇ Mouvements programmés des ennemis spéciaux.

Organigramme général du programme.



Mode d'emploi.

- ◇ Fichier Main,
- ◇ Flèche Gauche,
- ◇ Flèche Droite,
- ◇ Espace.

Ce qui peut être amélioré.

- ◆ Refaire les graphismes,
- ◆ Refaire le comportement des ennemis,
- ◆ Optimisation du code.