Jeu VolcanOut

Cahier des Charges

GENDRON Mathis

2A GR3

Table des matières

[1. Présentation Générale 2](#_Toc93858038)

[2. Objectifs 2](#_Toc93858039)

[3. Technologies envisagées 2](#_Toc93858040)

[4. Planning 2](#_Toc93858041)

# Présentation Générale

VolcanOut est un jeu de plateforme 2D dans lequel vous devez réussir à sortir d'un volcan avant que la lave vous rattrape. Pour ce faire vous pouvez sauter, placer des blocs une fois en l'air pour vous en servir comme plateforme et casser des blocs au-dessus de vous afin de les récupérer.

Ce projet a également pour vocation de me faire prendre en main pour la première fois le langage C++. Ce langage m'intéresse principalement pour sa popularité dans le domaine du développement de jeux vidéo.

# Objectifs

Les objectifs de ce projet sont, à minima :

* Se former de façon introductive au langage C++
* Réaliser un niveau de VolcanOut fonctionnel avec des graphismes minimaux selon ce que permettent les technologies utilisées
  + Le niveau doit inclure des contextes d'utilisation pour chaque mécanique du jeu
  + Des formes géométriques simples peuvent suffire pour construire les différents éléments de l'écran de jeu

Les pistes d'amélioration incluent :

* Un système de menu
* Réaliser plus de niveaux
* Effectuer un travail sur l'optimisation
* Améliorer les graphismes en utilisant des textures plus détaillées pour les divers éléments du décor et des modèles plus détaillés pour les éléments en mouvement
* Développer une génération procédurale des niveaux

# Technologies envisagées

C++

Librairie SDL

# Planning

En termes de jalon

**07 – 02** Introduction théorique au C++

**21 – 02** Conception du jeu en terme de game design et d'architecture de code