

Note aux correcteurs

Ajouts personnalisés :

Deux tours ont été rajoutées, la LightningTower qui ralentit les monstres et la FireTower qui inflige des dégâts de zone aux ennemis terrestres et aériens.

Trois types de monstres ont été rajoutés, des boss. Ceux de la classe Boss s'arrêtent à proximité des tours pour leur infliger des dégâts, celui de la classe IceBoss inflige des dégâts aux tours à proximité sans s'arrêter.

Une tour se répare en l'améliorant ou avec le sort de soin. Si la tour est déjà de niveau, l'amélioration ne fait que la réparer.

Appuyer sur 't' ou cliquer sur la flèche à gauche déroule un menu qui permet de sélectionner les actions.

Il y a deux niveaux sélectionnables dans le menu en lançant le jeu, appuyer sur 'q' pendant une partie permet d'y retourner.

Il se déroule 20 secondes d'attente entre chaque vague, appuyer sur 'f' permet d'accélérer ce compte à rebours.

Les vagues sont composées de plusieurs types de monstres ou de boss.

La fonction cheatMode() de la classe World permet de commencer avec beaucoup de pièces d'or et de points de vie.

La fonction setWaveNumber de la classe World, permet de commencer à une vague précise.

Répartition du travail :

Création des vagues / équilibrage du jeu : Yaël Mousel

Gestion de la route / déplacement des monstres : Mathis Fouillen

Gestion des tours / projectiles : Mathis Fouillen

Classe World, fonctionnement général de la boucle de jeu : Mathis Fouillen

Projet Java Defense réalisé dans le cadre d'une évaluation à l'Université de Rennes 1, fait par Yaël Mousel et Mathis Fouillen, étudiants à l'ISTIC.

Les images proviennent du jeu Clash of Clans développé par le studio Supercell.

Politique de droit d'auteurs du jeu : www.supercell.com/fan-content-policy

Les images ont été trouvées sur le site www.clasher.us

Politique de droit d'auteurs du site : [Terms of Service and Privacy Policy](#)

Ce contenu n'est pas affilié, approuvé, sponsorisé ou spécifiquement approuvé par Supercell et Supercell n'en est pas responsable.

Les tours



La tour d'archer tire des flèches qui font des dégâts à une unique cible, volante ou non.

Coût : 50 pièces d'or.

Raccourci : a



La tour à canon tire des bombes qui effectuent des dégâts de zone sur les cibles terrestres.

Coût : 60 pièces d'or.

Raccourci : b



La tour éclair tire des éclairs qui ralentissent les monstres pendant un court instant, elle peut toucher les cibles terrestres et aériennes.

Coût : 30 pièces d'or.

Raccourci : m



La tour de feu se débloquent après la vague 10 du niveau 1. Elle tire des boules de feu qui infligent des dégâts de zone aux ennemis (volants ou non).

Coût : 70 pièces d'or.

Raccourci : c

Sorts et actions

L'amélioration augmente les caractéristiques d'une tour et la soigne. Une fois qu'elle est déjà améliorée, répare la tour.

Coût : 40 pièces d'or

Raccourci : e

La vente supprime une tour en rendant la moitié de son prix en pièces d'or.

Raccourci : x

La bombe nucléaire inflige d'importants dégâts aux ennemis dans sa zone des dégâts.

Coût : 100 pièces d'or.

Raccourci : d

Le soin permet de soigner les tours dans son rayon d'action. Il est utilisable uniquement dans le niveau 2.

Coût : 100 pièces d'or.

Raccourci : g

Les monstres



Monstre terrestre dont l'objectif est d'attaquer le château.



Monstre volant dont l'objectif est d'attaquer le château.



Boss terrestre dont l'objectif est d'attaquer le château, lorsqu'il se trouve à proximité d'une tour, il s'arrête pour l'attaquer.

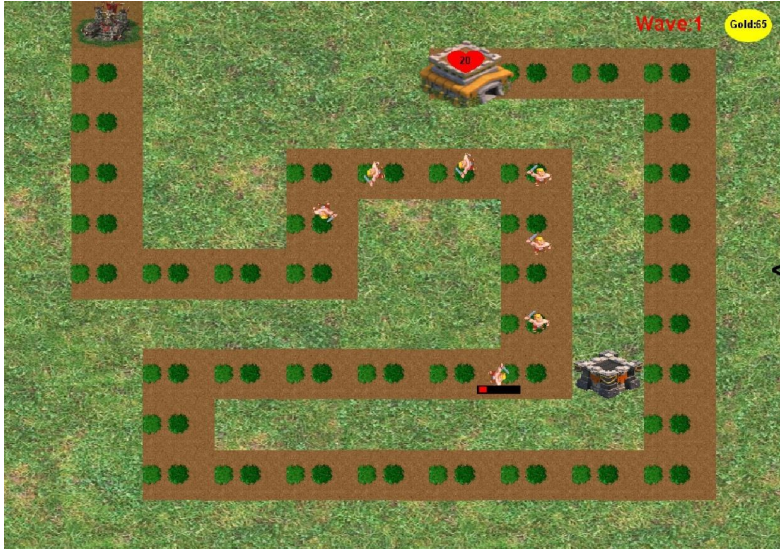


Boss aérien dont l'objectif est d'attaquer le château, lorsqu'il se trouve à proximité d'une tour, il s'arrête pour l'attaquer.

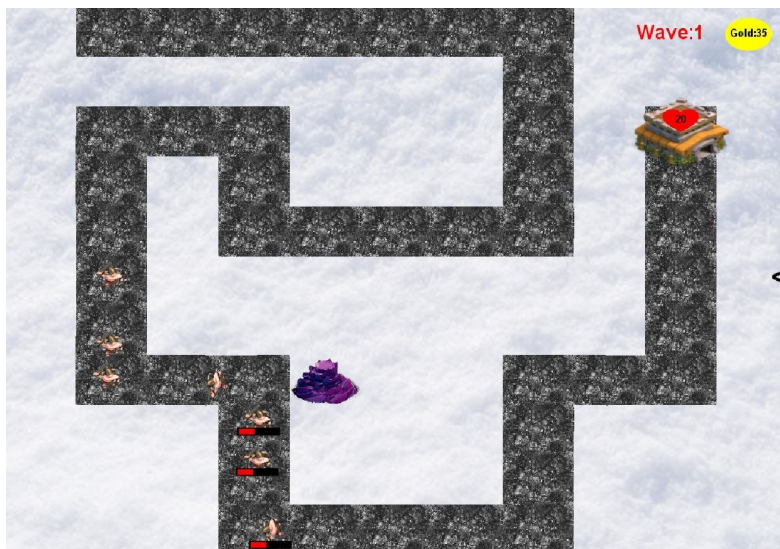


Boss de glace présent dans le niveau 2 dont l'objectif est d'attaquer le château, il tire des boules de neige sur les tours à proximité en leur infligeant des dégâts.

Les niveaux



Le niveau 1 est celui de base, les monstres traversent la campagne afin d'atteindre le château du roi. Les tours sont construites sur la plaine et les monstres suivent le chemin de terre.



Le niveau 2 se passe dans un monde de glace, ainsi les tours prennent des dégâts de givre à chaque fin de vague.