READ ME - T-Rex Game

Ce projet est une version personnalisée et amusante du jeu T-Rex Runner, développée en utilisant le langage C# et le framework Windows Forms.

Introduction

Le jeu T-Rex Runner est un jeu d'arcade classique dans lequel le joueur contrôle un dinosaure et doit sauter par-dessus des obstacles pour éviter de les heurter. Cette version personnalisée a été créée à des fins de divertissement et de pratique en programmation, c’est une version identique sur beaucoup de points et exotique sur d’autre.

Fonctionnalités

Contrôlez le dinosaure avec les touches Espace pour sauter et Flèche vers le bas pour se baisser.

Évitez les obstacles au sol et les obstacles aériens.

Le jeu augmente de vitesse à mesure que le score augmente.

L'arrière-plan et les obstacles changent de couleur lorsque le score atteint 10 points.

Image du jeu

Une image contenant capture d’écran, violet, violette, texte

Description générée automatiquement

Installation

Clonez ce référentiel sur votre ordinateur.

Ouvrez le projet dans Visual Studio (ou tout autre environnement de développement C# compatible).

Utilisation

Exécutez le projet dans votre environnement de développement.

Utilisez la touche Espace pour faire sauter le dinosaure et la flèche vers le bas pour le faire se baisser.

Évitez les obstacles pour augmenter votre score.

Contributions

Les contributions à ce projet ne sont pas actuellement acceptées, car il s'agit d'un projet personnel à des fins de pratique.

Licence

Ce projet est fourni sans licence. Vous êtes libre de l'utiliser à des fins personnelles et d'apprentissage (Le code est commenté pour une utilisation plus simpliste).

Organisation individuelle

22/09 : Choix du projet, je souhaite donc faire le jeu du T-rex quand on n’a pas de connexion sur internet ce jeu est plutôt drôle et répond aux critères d’évaluation alors je me suis permis de le choisir, après validation j’ai cherché des tutos et choisis des vidéos YouTube qui pourrait m’aider dans les jours a venir pour la réalisation de ce projet.

23/09 + 24/09 : Week-end, en vertu du fait que je travail à côté de mes études je n’ai pu seulement visionner des tutos et prévoir mes tâches à réalisées pour le lundi et mardi qui arrive.

25/09 : Mise en Place du Projet

Le lundi, j'ai véritablement lancé le projet. J'ai créé un nouveau projet Windows Forms dans Visual Studio pour le jeu T-Rex Runner. Mon premier objectif était de mettre en place l'environnement du jeu. J'ai ajouté l'icône du dinosaure et importé les images des obstacles pour commencer à travailler sur la base du jeu.

26/09 : Programmation du Personnage Principal

Le mardi, j'ai débuté la programmation du personnage principal, le dinosaure. En suivant le tutoriel que j'avais choisi, j'ai appris à animer le dinosaure en utilisant une série d'images pour créer l'illusion du mouvement. J'ai programmé les actions de course, de saut et d'accroupissement du dinosaure, ce qui a donné vie à notre personnage principal. J'ai également travaillé sur la logique de mouvement du dinosaure.

27/09 : Ajout des Obstacles

Mercredi, j'ai continué à suivre le tutoriel en ajoutant les obstacles au sol. J'ai appris comment positionner ces obstacles aléatoirement sur l'écran et les faire se déplacer de droite à gauche pour créer un défi pour le joueur. J'ai également programmé la logique de collision pour que le dinosaure puisse éviter ces obstacles avec succès.

28/09 : Préparation pour l'Oral

Le jeudi, j'ai consacré du temps à préparer mon jeu pour la démonstration orale qui avait lieu le jour même. J'ai vérifié que tous les éléments essentiels étaient en place, que le jeu était fluide et que le mécanisme de scoring fonctionnait correctement. J'ai également élaboré une présentation claire de mon projet pour l'oral.

29/09 + 30/09 : Finalisation et Présentation des Objectifs

Les deux derniers jours, vendredi et samedi, ont été consacrés à la finalisation du jeu. J'ai ajouté les touches finales en programmant les obstacles aériens pour augmenter la complexité du jeu. J'ai également permis au dinosaure de se baisser avec une animation appropriée. De plus, j'ai mis en place un changement de fond en fonction du score pour donner l'impression de passer à différents niveaux. J'ai également pris le temps de documenter mon code et d'ajouter des commentaires pour une compréhension facile.

01/10

Préparation du rendu, vérification du code, de la fonctionnalité du jeu, cette journée a été entièrement consacrée à la préparation minutieuse du rendu final de mon projet. Mon objectif était de m'assurer que le jeu était exempt d'erreurs, bien documenté et prêt à être présenté ou partagé avec d'autres personnes. C'était la touche finale pour clore ce projet de développement de jeu du T-Rex Runner.

Planification des tâches bonus

Les tâches bonus sont :

* Obstacle aérien (Réalisé)
* Niveaux difficultés / Speed (Réalisé)
* Changement de couleur pour un niveau (Réalisé)
* T-rex baissé pour obstacle aérien (Réalisé)
* Créer un menu pour commencer (Non réalisé)
* Pouvoir mettre pause sur le jeu (Non réalisé)

Informations du créateur/projet

Je suis Matt Crayston, et j'ai conçu ce projet de jeu WFA T-Rex en seulement 11 jours. Cette réalisation a pris forme alors que j'étais en deuxième année de mon cursus de bachelor. Notre mentor nous a lancé le défi de créer un jeu en utilisant C# et Windows Forms Application (WFA), et c'est ainsi que ce projet a vu le jour.