



Défense de Tour

Lilian Franchi Pierre Wargnier

Encadrant : Julien Bernard

2014/2015

- > INTRODUCTION
- > LE TOWER DEFENSE
 - ➤ Qu'est-ce qu'un Tower Defense ?
 - > Choix Techniques
 - ➤ Modélisation
- > REALISATION
 - ➤ La Boucle de Jeu
 - > La Map
 - > Les Ennemis
 - > Les Tours
 - > Level
- > BILAN
- > CONCLUSION

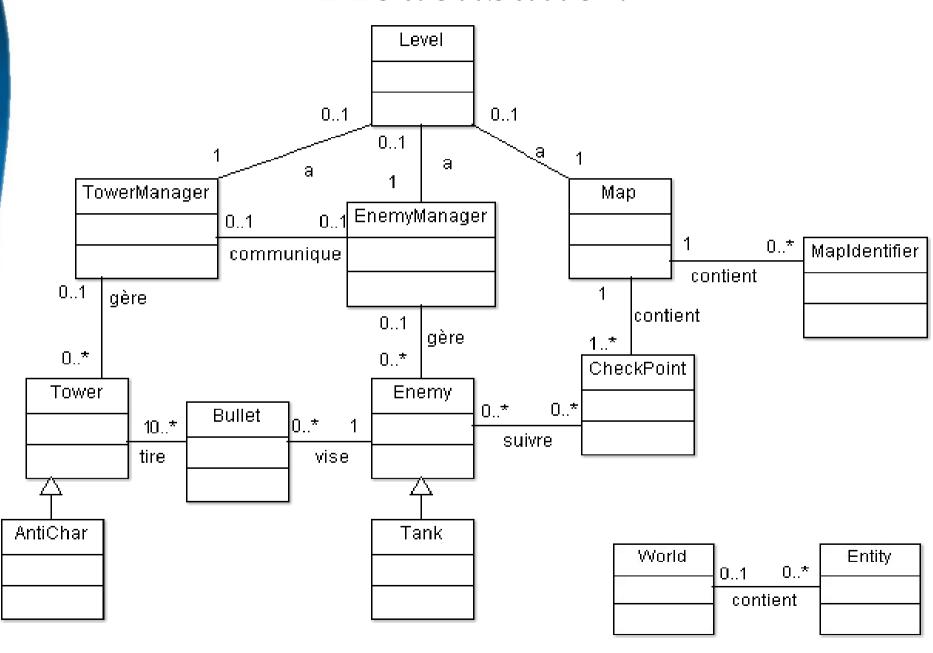
Qu'est-ce qu'un Tower Defense?

- > OBJECTIF
 - ➤ Défendre la « base »
- > ELEMENTS
 - > Ennemi
 - > Tour

Choix Techniques

- > C++
- ➤ Bibliothèque SFML
- Bibliothèque Boost
- **➢** Github
- Développement sous windows (IDE Code::Block)

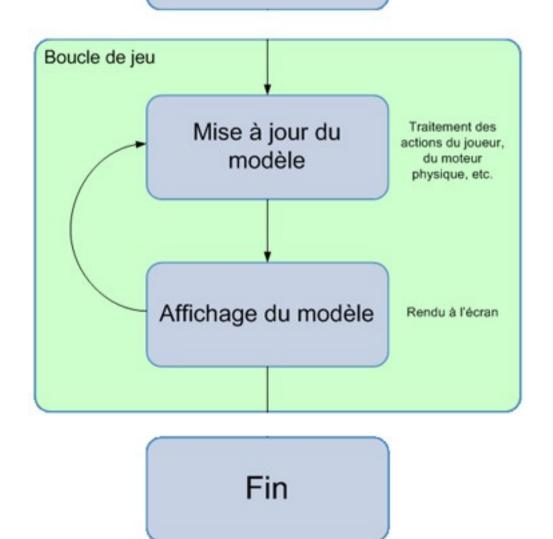
Modélisation



- > INTRODUCTION
- > LE TOWER DEFENSE
 - ➤ Qu'est-ce qu'un Tower Defense ?
 - > Choix Techniques
 - > Modélisation
- > REALISATION
 - ➤ La Boucle de Jeu
 - La Map
 - > Les Ennemis
 - > Les Tours
 - > Level
- > BILAN
- > CONCLUSION

La Boucle de Jeu

Initialisation



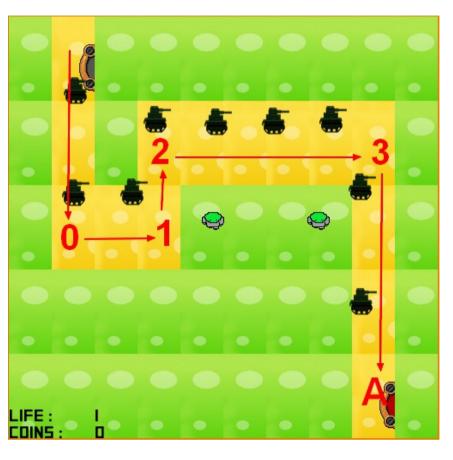
La Map

```
LIFE:
```

Conversion du fichier texte en format interne pour la map

Ennemis

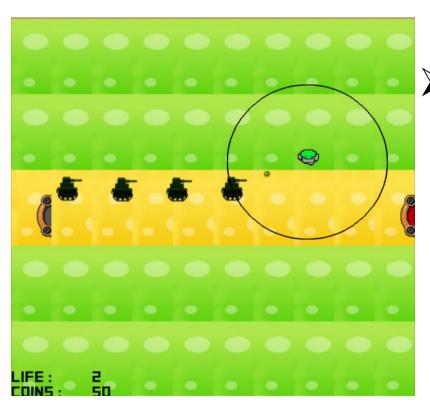
➤ Déplacement



- ➤ Nombre d'ennemis
- ➤ Fréquence de Sortie

Tours

- > Position
 - ➤ Gestion de la zone autoriser
 - > Détection des tours déjà positionner



> Tir des bullets

➤ Sur quel ennemi?

Level

- > Changement du niveau
- ➤ Gestion de l'argent
- ➤ Gestion de la vie
- ➤ Gagner / Perdre

- > INTRODUCTION
- > LE TOWER DEFENSE
 - ➤ Qu'est-ce qu'un Tower Defense ?
 - > Choix Techniques
 - > Modélisation
- > REALISATION
 - ➤ La Boucle de Jeu
 - > La Map
 - > Les Ennemis
 - > Les Tours
 - > Level
- > BILAN
- > CONCLUSION

BILAN

- > Limites
 - ➤ Nombre de checkpoint
 - > Nombre d'ennemis fixe
 - > Vitesse des ennemis fixe
- > Améliorations possibles
 - > Types de tours
 - > Types d'ennemis
 - ➤ Graphismes

CONCLUSION

- > Compétences acquises
- > Découvertes d'une manière de développer