



**Université Abdelmalek Essaadi**  
**Faculté des Sciences et techniques de Tanger**  
**Département Génie Informatique**  
Cycle Licence : LST GI  
POO C ++  
Pr. ELAACHAK LOTFI



---

*Rapport du jeu 2d*

*The Rabbit*

*Made with Cocos 2d x / C++*

---

**Réalisé par :**

**ARICHI Fatima Zahra**

**TAACHA Lina**

## Axes du Rapport

**Axe 1 :** Outils utilisés

**Axe 2 :** Fonctionnalités

**Axe 3 :** Conclusion

## Outils utilisés :

### Généralités :

#### **Visual studio :**

Visual Studio est un ensemble complet d'outils de développement permettant de générer des applications web ASP.NET, des services web XML, des applications bureautiques et des applications mobiles.

#### **Cocos2d-x v4.0 :**

Cocos2d-x est un moteur de jeu 2D gratuit open source et multiplateforme pour le développement de jeux mobiles connu pour sa vitesse, sa stabilité et sa facilité d'utilisation

#### **Photoshop :**

Photoshop est l'outil le plus utilisé actuellement pour la retouche d'images de qualité professionnelle. Ses nombreux outils lui permettent d'effectuer quasiment tout ce qui est possible de faire sur une image.

## **Fonctionnalités :**

### **➤ Création d'un Sprite :**

**Pour ajouter un *Sprite***

```
Nom_de_Sprite = Sprite::create(Image de Sprite) ;
```

### **➤ Définition de la position :**

**Pour définir la position on utilise la fonction suivante :**

```
Sprite->setPosition(Point(x, y));
```

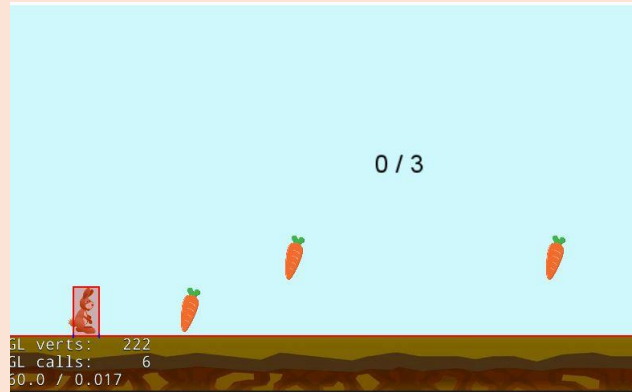
### **➤ Ajout d'un Sprite :**

**Pour ajouter un *Sprite* :**

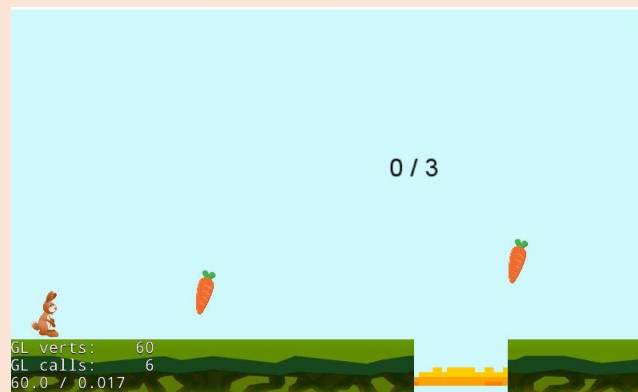
```
this->addChild(Nom_de_Sprite) ;
```

## Principe du jeu

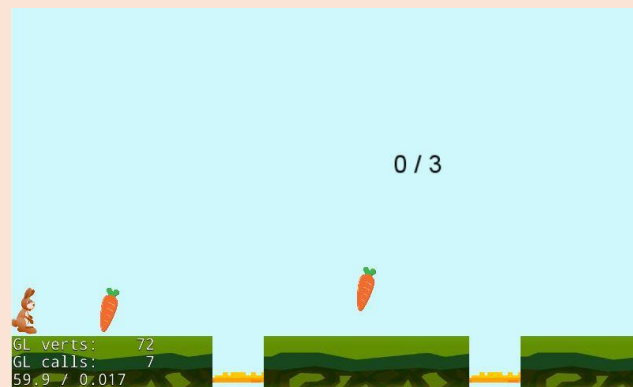
le jeu est basé sur un Player (lapin), son objectif est de ramasser les clés (carottes). En récoltant le nombre des clés demandées, le Level suivant sera accessible. Le joueur va être amené à dépasser les obstacles (les trous). dans le cas d'échec, la lapin tombe dans le trou et reprendra le Level en recommençant l'accumule des carottes.



Après avoir passer le level 1 avec succès, le player va passer au level suivant :



Le player va refaire le Level si il tombe dans le trous sion il passe au level 3 :



Après avoir récolter tous les carottes , le jeu sera terminé :



## **Conclusion**

### **Les points forts du jeu :**

Récolter 3 carottes par niveau en sautant avec la Touche Space et en allant vers l'avant avec la touche droite et vers l'arrière avec la touche gauche.

### **Les points faibles du jeu :**

Tomber dans trou .