



**ds s ru gh Surnh      hors s hp h    g x    Mix**

## CRYPT   RAIDER

**Supervisé par :**

Christopher Leturc

Stéphane Jeannin

**Préparé par :**

Naoufal AMIRAOUI

A A A

Dans le cadre de ce projet, nous avons conçu un jeu 2D captivant à l'aide de la bibliothèque LibGDX et de l'outil Tiled. Ce jeu, qui plonge le joueur dans une aventure palpitante, s'inspire des mystères de l'Égypte antique et des défis intellectuels associés aux pyramides.

Le concept du jeu repose sur un espion intrépide, chargé de décrypter des énigmes complexes cachées dans les profondeurs des pyramides égyptiennes. L'objectif principal est de récupérer des boules magiques, indispensables pour débloquent l'accès aux niveaux suivants. Tout au long de son parcours, le joueur doit faire preuve d'habileté pour :

Éviter les ennemis, qui patrouillent les lieux et mettent en péril la mission.

Échapper aux bombes, disséminées dans les couloirs de la pyramide.

Résoudre des énigmes, qui ajoutent une dimension intellectuelle au jeu et renforcent l'immersion dans cet univers mystérieux.

Ce projet a nécessité la combinaison de plusieurs outils et techniques. Tiled a été utilisé pour concevoir les cartes du jeu, offrant une personnalisation et une modularité optimales. LibGDX, une bibliothèque puissante dédiée au développement de jeux, a permis de gérer efficacement les mécaniques de jeu, les collisions, les animations et l'interaction entre les différents éléments.

Ce rapport se propose de détailler les étapes de conception, les choix techniques, ainsi que les défis rencontrés lors du développement. Il met également en lumière les mécaniques de jeu, l'implémentation des fonctionnalités principales, et les solutions adoptées pour garantir une expérience ludique et immersive.

A

A A A A A

A

➤ A A A A

Le développement du jeu 2D a été réalisé en utilisant une combinaison de technologies et d'outils permettant de gérer efficacement les différentes phases du projet, de la programmation à la conception graphique.

### 1. LibGDX

- 
-

## *2. IntelliJ IDEA*

- 
- 

## *3. Tiled*

- 
- 

## *4. Photoshop*

- 
- 

## *5. Git*

- 
- 

## *6. Meet*

- 
- 

## *7. UML-Diagrams.net*

- 
- 



A

A

## *1. Gestion des collections*

- 

## *2. Gestion des niveaux*

-

### *3. Gestion de la fin de partie*

- 

### *4. Gestion du Game Over*

- 

### *5. Déplacement et intelligence des ennemis*

- 

### *6. Déplacement des objets dans le jeu*

- - 
  - 
  -

### *7. Objets collectables*

- 

### *8. Explosion et chute des objets déplaçables*

- 
- 

➤                    A A        A A            A    A    A  
A

## 1. Structure des Calques dans Tiled

A

○

•

•

•

•

A

*2. Chargement des Cartes dans le Moteur de Jeu*

A

•

•

### 3. Ajout de Nouveaux Niveaux



A A

A

Cette section explique comment exécuter le projet à partir du fichier fourni, sans nécessiter d'autres installations préalables que celles décrites ci-dessous.

- *Prérequis*

Avant de lancer le projet, assurez-vous que :

- *Étapes pour exécuter le projet*

#### 1. Télécharger et décompresser le fichier ZIP

- `projet-jeu.zip`
-

## 2. Rx uluol l hghfrp p d gh P

- 
- 

```
cd chemin\vers\le\dossier\projet
```

## 3. Exécuter le jeu

- Une fois dans le dossier du projet, exécutez la commande suivante pour lancer le jeu :

```
gradlew.bat lwjgl3:run      (Windows)
./gradlew lwjgl3:run        (Linux)
```

- Le jeu devrait démarrer automatiquement.

A A

A

A A

A A

AA

➤ *Architecture Générale du moteur de jeu*

D

D



|

|

|

|

|

|

|

|

|

|

|  
|  
|  
|





➤ *Utiliser et étendre la librairie du moteur de jeu*









➤ *Répartition des Taches*

A  
A

A A

A A

A



