

# Un jeu pour navigateur en JavaScript

## Flappy Bird

Y jouer : <http://flappybird.io/>

Vous connaissez le jeu, mais connaissez-vous l'histoire ?

Le jeu est codé en 2 jours, en 2013, par Nguyen Dong, un dev vietnamien.

Il a pompé les graphismes d'un jeu de 2012 (et les tuyaux de SuperMario).

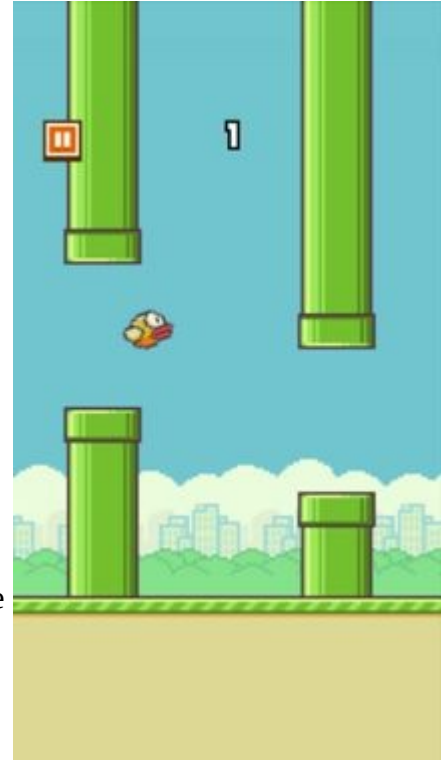
Il a piqué l'idée à un dev. français ([Kek](#))

Le jeu (bien codé : Fluide & léger) devient l'appli la plus téléchargée de l'Apple store en janvier 2014

Le mec se fait jusqu'à 50.000 \$ par jour grâce au bandeau de pub du jeu !

... oui, par jours !

Devant la polémique qui monte (plagiat, notes achetées pour fausser le classement chez Apple, jeu TRÈS chiant, ...) Nguyen Dong retire l'appli des stores Apple & Google dès le mois de février 2014.



## Phaser.io

Phaser est un framework JavaScript pour développer des jeux.

Le site : <http://phaser.io/>

Concrètement c'est – juste – un gros fichier .js avec plein de fonctions dedans.

Le code est gratuit (et open source) Il se finance en vendant des cours & des tutos.

<insert here demo Flappy / phaser>

## Le TP

Vous devez réaliser un jeu pour navigateur en JavaScript (Phaser.io conseillé, mais pas obligatoire).

Tout styles de jeux acceptés (Arcade, Aventure, JDR, ... )

Vous pouvez être seul ou en équipe (jusqu'à 4 maximum)

**Attention :** Vous pouvez, bien sur, partir d'un projet existant (fork ou autre) mais vous **devez** le préciser clairement dans votre README.

## Livrable

Un lien vers un dépôt Git (GitLab, GitHub, ...) avec un README.md qui explique l'installation & le fonctionnement du jeu (si besoin)

Si besoin, merci de préciser à qui correspond chaque pseudo / Git\*

Mes comptes GitLab & GitHub : [hugues.levasseur@arrobe.fr](mailto:hugues.levasseur@arrobe.fr) (pour m'ajouter aux dépôts privés)

Une démo en ligne est appréciée (mais pas obligatoire)

## Barème

### Le jeu : 10 points (Note collective)

- Fini ou pas
- Bugué ou pas
- Fluide
- Agréable à jouer
- Joli graphismes
- Cohérence des graphismes
- ...

Attention : En cas de reprise d'un projet existant, ne seront notés que les ajouts que vous y avez fait. Pas le projet de base.

### Le code : 10 points (Note individuelle)

Sera pris en compte :

La quantité (oui, je regarderai chaque commit<sup>1</sup>)

La qualité (optimisé, commenté, refactorisé, ...)

Si l'un des membres de l'équipe a peut codé parce-qu'il a beaucoup contribué à d'autres aspects du jeu (graphismes, scénario, bruitages, ...) : Tant pis pour lui

Eh, c'est une école d'informatique, pas de game-design !

---

<sup>1</sup> Nan, pas « chaque » mais quand même. Et puis j'ai un script qui fait des stats développeur / développeur