

Défis des Mystères

(DDM)

Professer : phac-ngo
Fait par:Laaroussi ouahbi Nizar
Belkhadiri rihab

1. Introduction

Ce projet de jeu d'aventure interactif met en scène un joueur qui doit surmonter divers obstacles pour progresser à travers les niveaux. Le jeu sera développé en utilisant le langage de programmation C et la bibliothèque SDL (Simple DirectMedia Layer) pour la gestion des graphismes et des entrées utilisateur. L'objectif est de créer un jeu divertissant et stimulant, mettant en avant les compétences de résolution de problèmes des joueurs.

2. Caractéristiques du Jeu

Le jeu d'aventure comprendra les éléments suivants :

- **Niveaux** : Le jeu comportera 10 niveaux différents, chacun avec des obstacles uniques.
- **Joueur** : Le joueur contrôlera un personnage à l'écran, capable de se déplacer vers la gauche, la droite et de sauter.
- **Obstacles** : Chaque niveau comportera des obstacles tels que des fossés, des monstres, etc.
- **Récompenses** : Le joueur recevra des récompenses sous forme de points ou d'objets spéciaux lorsqu'il surmonte les obstacles.
- **Affichage** : Le jeu affichera le niveau actuel, le score du joueur et d'autres informations pertinentes à l'écran.

3. Fonctionnalités

1. Affichage des Niveaux :

- Afficher le niveau actuel à l'écran avec les obstacles correspondants.

2. Contrôles du Joueur :

- Permettre au joueur de se déplacer vers la gauche, la droite et de sauter à l'aide des touches du clavier.

3. Obstacles et Récompenses :

- Mettre en place différents types d'obstacles (fossés, monstres, portes, etc.) avec des mécanismes de collision.
- Définir des récompenses pour les obstacles surmontés, comme l'ajout de points au score du joueur.

4. Transition entre les Niveaux :

- Passer automatiquement au niveau suivant lorsque le joueur a surmonté tous les obstacles du niveau en cours.

5. Gestion des Entrées et des Sorties :

- Utiliser la bibliothèque SDL pour gérer les entrées du clavier et afficher les graphismes.

6. Écrans de Départ et de Fin :

- Afficher un écran de départ avec un message d'accueil et des instructions pour le joueur.
- Afficher un écran de fin pour féliciter le joueur et afficher son score final.