

Pong Breaker

Règles

Le but du jeu est de se frayer un chemin à travers le terrain adverse afin de marquer un maximum de point et gagner la partie ! Le terrain est composé de deux parties, une moitié par joueur, dans laquelle chacun est libre de se déplacer comme il l'entend. Des briques constituant un mur sont érigées afin de protéger son camp contre les attaques de l'adversaire.

Des bonus apparaissent de manière aléatoire sur le terrain, si vous les attrapez, ils vous octroient des pouvoirs temporaires (CF section Bonus).

Début de partie

Ouverture du programme:

```
1  Menu principal :
2      - Début de partie
3      - Options
4      - Quitter le jeu
5
6  Début de partie :
7      - Instantiation du terrain
8      - Instantiation des palettes / murs de briques / des buts et de la balle
  de but
9      - Instantiation des CoolDown et des PowerUp dans des listes générées
  aléatoirement
```

Choix du score à atteindre au début de partie :

Déroulement de partie

Phase de jeu :

```
1      Conditions de départ
2      - Les palettes n'ont aucune amélioration
3      - Une ligne de brique de chaque camp au milieu de l'écran
4
5      - Les balles rebondissent sur les murs bas et haut et sur les
  palettes. L'objectif est de marquer dans le camp adverse (comme sur Pong).
6      - les bonus apparaissent aléatoirement sur les terrains et tombent à
  une vitesse plus ou moins grande en fonction de leur efficacité.
7      - les briques sont détruites par le joueur du camp adverse, de
  manière à éclaircir le chemin vers les buts adverses, les balles ne cassent
  pas les briques du joueurs qui tire la balle.
8
9      Conditions d'arrêt :
10     - le score est atteint par un des joueurs
```

Type de balle

- **Balle classique** pour marquer, elle peut traverser les briques de la couleur du tireur mais rebondissent sur celle du receveur, les seules à pouvoir bénéficier de PowerUp.
- **Balle pour détruire** les protections et peut détruire la raquette adverse (avec gestion des vies et du respawn) -> Part en ligne droite à partir de la raquette une fois sélectionné.
- **Balle pour créer des protections** qui part en ligne droite à partir de la raquette une fois sélectionné, puis se transforme en brique une fois réutilisé (dans la zone possible de construction).
- **Munitions** les munitions sont tirées par la palette et servent à changer la trajectoire de la balle en cours de route, elles sont comptées et utilisables temporairement.

Il n'y a qu'une balle classique que les joueurs s'échangent Les balles pour détruire et créer des protections sont soumises au même cooldown.

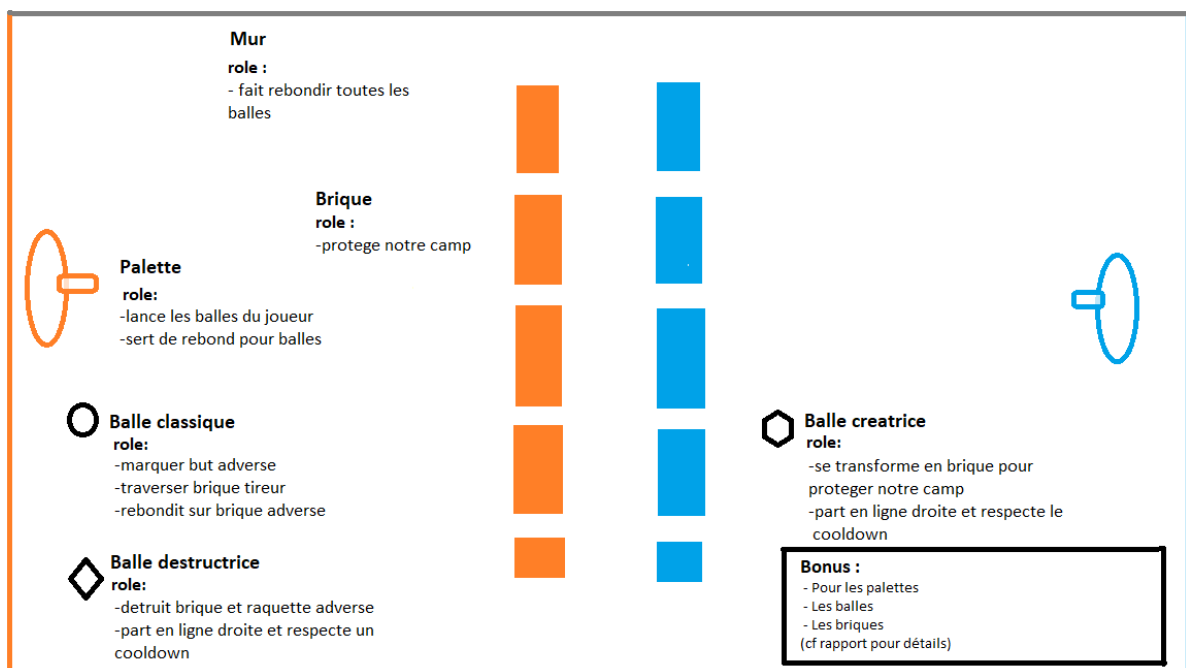
Bonus & Power Up

- Palette : collante / allongée / courte / canon /
- Balles : sonique / fantôme / doublée / balle prêtresse (convertit la brique, CF -> Age Of Empire)
- Briques : Indestructible x secondes (à définir)
- Misc : Disco Mode (musique) / retournement d'écran /

Fin de partie

La partie se termine lorsque le premier joueur arrive a un score définit au début de la partie par les joueurs.

Illustration



Groupe

- Axel Bouvier
- Axel Péricart
- Théo Nardin
- François-Xavier Arthaud

Méthode de travail

Méthode de travail basée sur Xtrem Programming, chaque soir le code de la branche principale est merge avec les branches de features et a chaque sprint chacun a des missions précises.