# **UF DEV : PROJET 2**

# Description :

But du projet : Créer un brick shooter à l’aide d’un langage Objet (Space Invader)

Technologies utilisées : Python et librairies Pygame. Pygame est une librairie indépendante permettant de créer des jeux en Python. Pygame permet de créer une fenêtre d’application, y insérer du texte, des images, des dessins. Cette librairie permet aussi de définir des points de collisions grâce à sa fonction « mask » qui facilite le développement.

Le code est entièrement commenté afin de vous y retrouver et de comprendre !

# Membres :

Sébastien Erve

Chigot Julien

# Fonctionnalités :

Joueur :

* Le joueur peut se déplacer verticalement et horizontalement ainsi qu’en diagonale.
* Le joueur a la possibilité de tirer des lasers qui détruisent les ennemies.
* Quand le joueur détruit un ennemi il gagne 25 crédits
* Si le joueur ne perd pas la partie il garde ses crédits
* Il peut dépenser ses crédits dans la boutique pour acheter des boosts :
  + Vitesse de Tir
  + Vitesse de Déplacement
  + Vie supplémentaire

Règles :

* Des ennemies apparaissent en haut de l’écran et descendent
* Le nombre d’ennemie augmente à chaque niveau
* Un niveau se termine quand le joueur a éliminé tous les ennemis
* La vitesse de déplacement des ennemies augmente à chaque niveau
* Le joueur perd lorsqu’un ennemi atteint le bas de l’écran ou qu’il n’a plus de Vie.
* Le joueur perd une vie lorsqu’il entre en collision avec un ennemi