

Candide 2.0 ou l'optimisme en jeu vidéo

Nina Ionescu 3mg01

1 Introduction

idée de base sur le jeu, brève description

2 Fonctionnement du code

phaser etc., orienté objet, ECMAScript6 fonctionnalité comme les classes etc..

2.1 Système général

choix de la langue 0,1 ; retenir les choix du joueur, les globals etc...

2.2 Gestion des states du jeu

qu'est-ce qu'une state, comment ça marche etc...

2.2.1 Boot et Preload

boot fait démarrer le jeu, preload pour les assets etc...

2.2.2 Menu Principal

expliquer la fonction avec les boutons, dans un premier temps elle est avec une sprite sheet pour chaque langue, éventuelle amélioration.

2.2.3 Game

toutes les fonctions agissent ici, dans la partie create de phaser.

2.2.4 Battle

expliquer la dynamique de combat, les points de vie etc..

2.3 Joueur

expliquer les déplacements, les directions , les interactions etc...

2.4 Les pnjs

expliquer la classe, la bulle (classe) les interaction avec le joueur etc..

2.5 Gestion des dialogues

expliquer la police de caractères, la dynamique des choix, l'objet manager , la syntaxe (les arrays avec les callbacks etc...)

2.6 Gestion du terrain

expliquer les maps,collisions, tilesets,calques, warps , l'objet terrainmanager etc... expliquer le fail avec le tween manager pour le fade in et fade out.

2.7 Interaction avec les objets

à compléter idée: un objet possède ou non un callback

2.8 Gestion du menu et de l'inventaire

à compléter

2.9 Du code à l'application

parler d'électron, npm, des packages.json, du favicon, de la fenêtre et des sauvegardes de la partie. (fenêtres)

$$\sqrt{37x^2}$$

3

2.10 Publication

système de sauvegarde , gitpages

3 Scénario alternatif

expliquer les dialogues, conserver le contenu tout en l'adaptant etc...

4 Conception des assets

4.1 Visuel

logiciels utilisé , techniques(travailler avec des tiles, couches de transparence...)

inspiration pour les personnages, dessins originaux etc.. restrictions au niveau du pixel art, base pour cohérence etc...

4.1.1 Sprites de dialogues

techniques(couches, dessins - restrictions), exemple

4.1.2 Sprites d'overworld

techniques, exemples

4.1.3 Tilesets

techniques, exemples

4.2 Musical

logiciel utilisé , techniques (trouver une suite d'accord, les instruments etc..) , éventuellement les bruitages S