

# 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)

## **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