

Projet jeux vidéo en Java

Présentations du projet :

- Le projet a pour but de créer un Shoot 'em up 2d dans une ville futuriste avec des dragons et créatures fantastique... contexte un portail d'une autre dimension c'est ouvert et des créatures ont pris le contrôle de la ville, armé de votre fidèle hélicoptère de combat votre but est de les faire rentrer chez eux à l'aide de projectiles et d'explosif.
- Nom : DragonGaiden.
- La date limite est **la veille des vacances**.
- Un GitHub a été créer pour suivre l'évolution du projet

Fonctionnement du projet :

Lancement du jeu :

Page d'accueil (menu de démarrage) :

- Comportant un bouton démarrer (start)
- Un bouton options
- Un bouton fermer le jeu
- Un Bouton Scoreboard

Page options :

- Comportant la possibilité de changer les touches initialement configurer avec les flèches du clavier.
- La possibilité de changer le volumes sonore.
- Version réduite de ce menu lorsque le jeu est en cours (touche échap) + bouton fermer le jeu / fin de partie.
- Bouton retour accueil

Page Scoreboard :

- Liste des anciens joueurs (pseudo + score)
- Bouton retour accueil

Page de jeux :

- Un fond a défilement vertical
- Le joueur
- Un nombre de vie (3)
- Un score
- Les ennemis
- Un Timer

Le joueur :

- Déplacement haut, bas, gauche, droite
- Possibilité de lancer des projectiles

- Possibilité de réduire sa vitesse (pour esquiver les ennemis)

Ennemis :

- 3 types d'ennemis
- Ayant chacun un déplacement et un comportement propre à leurs types
- Les ennemis tirent des projectiles sur le joueur

Fin de partie :

- Demande un pseudo au joueur
- Et inscrit son score dans la base de données
- Retour menu principal ou redémarre la partie

Présentation technique :

- Projet en java
- Utilisant le Framework libGDX.
- Programmation orienté objet
- Une base de données SQLite
- Extension SQLiteJDBC pour gérer la base de données
- Class : joueur, ennemis, game.