

Projet jeux vidéo en Java

Présentations du projet :

- Le projet a pour but de créer un Shoot 'em up 2d.
- Nom : DragonGaiden.
- La date limite est **la veille des vacances**.
- Un GitHub à 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.