

ALBATAR

PROJET: SHOOT'EM UP

G-TECH 1

Menu

Play

Quit





Plan

- Présentation du jeu et de son contenu
 - Gestion du projet
 - Bilan du projet
-



Présentation

Présentation

CE QU'IL CONTIENT

- Player
- Ennemis
- Boss
- Bullets
- Scenes
- GameManager
- Main

CE QU'IL NE CONTIENT PAS

- Système de collisions
- Système de loop
- Système de score
- Power Up
- Niveaux

```

#pragma once
#include <SFML/Graphics.hpp>
#include <cmath>

class Entity : public sf::Drawable, public sf::Transformable
{
protected:
    sf::Sprite sprite;
    sf::Texture texture;
public:
    Entity();
    Entity(const std::string& textureFile);
    virtual ~Entity();
    sf::Sprite& getSprite();
    const sf::Sprite& getSprite() const { return sprite; }
    sf::Vector2f getPosition() const;
    virtual void Update(float deltaTime);
    bool isOffScreen() const;
    sf::FloatRect IdBox() const;
};

```

Entity

```
#pragma once
#include "Entity.h"
#include <SFML/Graphics.hpp>
#include <string>
#include "Bullet.h"
#include "Enemy.h"
#include <vector>

#define PLAYER_H

class Player : public Entity
{
private:
    int health;
    sf::RectangleShape Pvbar;
    static const int MAX_BULLETS = 10000000;
    Bullet* bullets[MAX_BULLETS];
    int bulletCount;
    bool canFire;
    float fireDelay;
    float fireCooldown;

public:
    Player(int health);
    ~Player();
    void Update(float deltaTime) override;
    void draw(sf::RenderTarget& target, sf::RenderStates states) const override;
    void Fire();
    void TakeDamage(int damage);

    Bullet* getBullet(int index) const;
    int getBulletCount() const;
};
```

Player

Gestion du projet





Bilan

Bilan

- Idée global du jeu
- Revoir certaines choses
- Déception
- Rempli de joies et d'enrichissements
- Meilleure gestion de temps/de travail



Les difficultés/succès rencontrés





Les difficultés/succès rencontrés

DIFFICULTÉS

- Techniques
- Gestion du temps
- Collision
- Bullets
- Gestion des scènes

SUCCÈS

- Travail en équipe
- Réparé nos erreurs
- Avoir un aperçu global du jeu
- S'amusez



FIN