



**Collège LaSalle
Montréal**

DÉVELOPPEMENT JAVA BASE DE DONNÉE

**420-B35-AS C9_DÉVELOPPEMENT
APPLICAT_ENLIGNE CLASS 07177s**

Projet Final 20%

Zombie Shooter

Dans "Zombie Shooter", le joueur contrôle un personnage qui doit défendre sa base en tuant des vagues de zombies. Le but du jeu est de survivre le plus longtemps possible, en éliminant les zombies qui arrivent progressivement. Le score augmente avec chaque zombie tué.

Les fonctionnalités du projet incluent :

- Connexion et inscription des utilisateurs à partir d'une base de données MySQL.
- Système de pause, de reprise du jeu, et d'affichage du score.
- Gestion de la musique de fond.
- Sérialisation et enregistrement du score dans la base de données.
- Limitation du score maximum (score remis à zéro si le joueur dépasse un score maximal prédéfini).
- Graphiques de base avec des sprites pour le personnage et les zombies.

Technologies utilisées :

- Java : Langage principal.
- LibGDX : Framework pour la création du jeu.
- MySQL : Base de données pour la gestion des utilisateurs et des scores.
- JDBC : Connexion Java-MySQL.
- LibGDX Audio : Pour la gestion de la musique de fond et des effets sonores.

Structure du projet :

Voici la structure du projet sous IntelliJ IDEA avec LibGDX :

```
ZombieShooter/
|
├── core/                # Code principal du jeu (LibGDX)
|   ├── src/
|       ├── com/zombieshooter/
|           ├── GameScreen.java # Écran principal du jeu
|           ├── UserManager.java # Gestion des utilisateurs
|           ├── ScoreManager.java # Gestion des scores
|           ├── Player.java     # Entité joueur
|           ├── Zombie.java     # Entité zombie
|           ├── Bullet.java     # Entité balle
|           └── GameOverScreen.java # Écran de fin du jeu
|       ├── assets/
|           ├── sounds/
|               └── background.mp3 # Musique de fond
|           ├── images/
|               ├── player.png    # Sprite du joueur
|               ├── zombie.png    # Sprite des zombies
|               └── bullet.png    # Sprite des balles
|       ├── desktop/            # Code spécifique à la version desktop
|       └── build.gradle         # Configuration du projet
└── lib/
    └── mysql-connector-java.jar # Connexion à MySQL
```

