

Projet Shoot'em Up

Introduction

Shoot'em Up est un petit jeu en 2D développée en **C#**. Le but est simple : on contrôle un vaisseau qui doit se défendre contre des ennemis en leur tirant dessus.

Le thème du jeu tourne autour de **l'informatique**. Le vaisseau représente un **antivirus**, et les ennemis sont des **fichiers malveillants** comme des **.exe** ou des **trojans** qui essaient de rentrer dans le système. Le joueur doit donc empêcher ces intrusions en les éliminant.

A chque tir réussi sur un ennemi :

- L'ennemi perd de la vie
- Le joueur gagne des **coins**
- Le **score** augmente

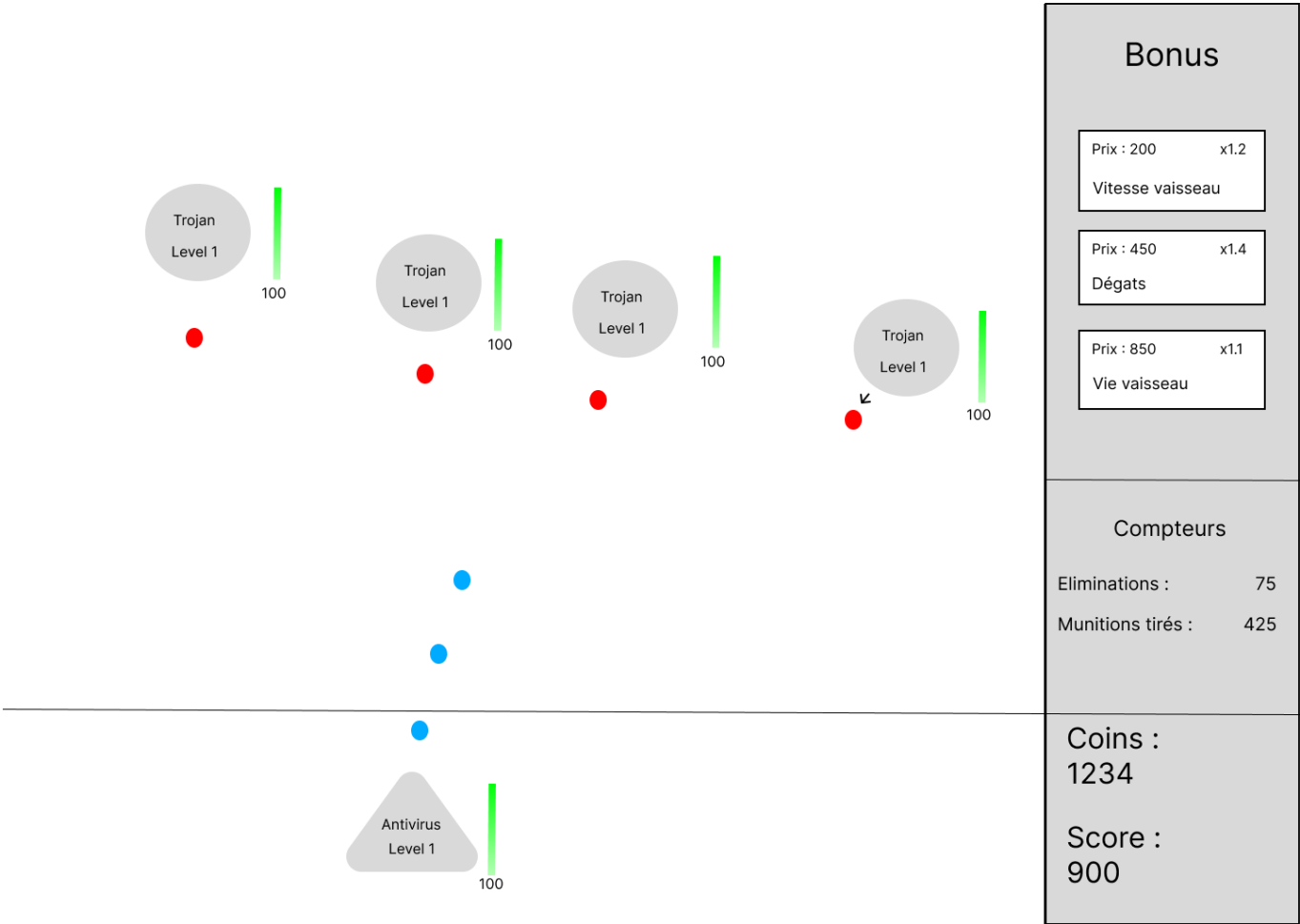
Quand un ennemi est détruit, on gagne encore plus de coins. Ces coins permettent d'acheter des **bonus pendant la partie** : comme aller plus vite, faire plus de dégâts, regagner de la vie, ou avoir un multiplicateur de score.

Le **score** permet de voir notre progression. Plus il est élevée, plus les vagues d'ennemis deviennent compliqués. Il y a aussi une section appelé **"Compteurs"** qui affiche quelques statistiques sur la partie.

Planification

User Story	Semaine (commencement)	Semaine (finalisation)	Remarques
Fonctionnalité de tir		-	
Déplacement et controle	3	5	
Gains de coins		-	
Affichage de score		-	
Affichage de la vie	6	-	
Ennemis	5	-	

Maquettes



1. Objectif

- Le joueur doit controler un **vaisseau Antivirus** qui doit éliminer des ennemis qui sont des virus (cercles).
- L'objectif est de survivre le plus longtemps possible et de faire que son score soit le plus haut possible en tuant les ennemis.

2. Vaisseau

- **Antivirus (joueur) :**
 - Représenté par un triangle.
 - Possède une **barre de vie** (100 points), qui augmentera au fil de la partie.
 - Tire des projectiles qui font des dégâts de plus en plus élevée au fil de la partie.
 - Améliorable via des bonus (vitesse, dégâts, vie).

3. Ennemis

- **Virus (ennemis) :**
 - Représentés par des cercles.
 - Niveaux indiquées.
 - Barre de vie.
 - Tirent des projectiles vers le vaisseau (joueur).

4. Ressources et progression

- **Coins** : monnaie pour acheter des bonus (affichée en haut à gauche).
 - **Score** : augmente selon les éliminations (affiché en haut à droite).
 - **Bonus** (menu à droite) :
 - Vitesse du vaisseau
 - Dégâts
 - Vie du vaisseau
-

5. Compteurs et statistiques

- **Éliminations** : nombre d'ennemis détruits.
 - **Munitions tirées** : total de projectiles lancés.
-

6. Interactions principales

1. **Déplacements** : le joueur contrôle son Antivirus.
2. **Tirs** : le joueur tire pour éliminer les ennemis.
3. **Gestion de coins** : dépenser les coins pour améliorer son vaisseau.
4. **Survie** : éviter les projectiles ennemis.