

# Jeu de Combat sur Navigateur



LABORATOIRE DEVELOPPEMENT WEB

MURAT OLIVIER

## SOMMAIRE

### INTRODUCTION

- 1 PRÉSENTATION GÉNÉRALE DU PROJET
  - 1.1 Description du projet
  - 1.2 Éléments du jeu
- 2 DETAILS TECHNIQUES DU PROJET
  - 2.1 Distribution des rôles
  - 2.2 Description détaillée
  - 2.3 Technologies utilisées
- 3 Annexes

## INTRODUCTION

Cette année étant la dernière pour moi, j'avais envie de travailler sur un projet qui puisse mélanger les connaissances acquises au cours des études et un projet plus personnel.

Je me suis donc basé sur un jeu rétro (Street Fighter), qui pourrait être intégré dans un projet de Développement Web, dans lequel serait présent des éléments qui ont marqué nos études.

## 1 PRÉSENTATION GÉNÉRALE DU PROJET

### 1.1 Description du projet

Le projet est un jeu sur navigateur, style « Street Fighter » (jeu de combat en 1vs1).

Les personnages et les décors seront en lien avec notre école et nos connaissances, et les différentes animations reflèteront des moments ou éléments qui ont marqué nos années d'études.

Ce jeu est donc un jeu de combat à caractère humoristique basé sur le vécu des différents étudiants inspirant le projet.



(Street Fighter)

### 1.2 Éléments du jeu

Les différents éléments à intégrer dans le jeu sont :

- Les Personnages : fictifs ou réels

- Les Décors : Lieux connus de tous (école, lieux de sorties...)

- Les Animations : en rapport à des événements marquants vécu par les étudiants inspirant le projet.

## 2 DETAILS TECHNIQUES DU PROJET

### 2.1 Distribution des rôles

Développement :

- Benjamin Pellé (M1 Ingésup) (intègre bientôt le projet)
- Olivier Murat (M2 Ingésup)

Graphismes :

- Jules Charabouska (Limart) (intègre bientôt le projet)

Musiques :

- A définir

### 2.2 Description détaillée

/!\ Les détails avancés sont susceptibles d'être modifiés durant le développement/!\

- Le jeu sera un jeu en ligne, jouable en navigateur.
- Pour jouer, on devra entrer un pseudo ou créer un compte sur la page d'accueil puis créer une partie ou rejoindre une en spectateur ou joueur.
- Les déplacements des personnages s'effectueront à la manette ou au clavier, et les attaques seront lancées suite à des combinaisons de touches (manette ou clavier).

### 2.3 Technologies utilisées

Les langages utilisés sont :

- HTML5 (mise en page)
- CSS3 (mise en page)
- Suite de librairie CreateJS (seulement pour la partie « combat »)
  - o EaselJS (utilise les canevas pour la création de formes)
  - o TweenJS (animations)
  - o SoundJS (sons)
  - o PreloadJS (chargement de médias et données)

Les logiciels de création de personnages, animation, décors, musique restent à définir.

### 2.4 Architecture

Navigation

- Page d'accueil
  - o Demande un pseudo
- Liste de salles
  - o Choix d'une salle
  - o Choix d'un personnage
- Lancement de la partie
  - o On intègre notre personnage et la partie commence
  - o Fin de partie
- Retour à la liste des salles

A venir :

- Page de classement des joueurs
- Inscription plus complexe (email, mot de passe...)

Architecture du site

/admin/

Fichiers d'administration.

/design/

css/

images/

/documents/

Tous les fichiers de documentation (Readme...).

/jeu/

fond/

personnages/

Tout le jeu classé par « module ».

/site/

Toute la section publique. L'index, l'inscription, etc.

/index.php

Architecture de la base de données

A définir

### 3 Annexes

#### 3.1 Documentation

Démarche pour la création d'un jeu en ligne

<https://openclassrooms.com/courses/un-jeu-en-ligne-la-marche-a-suivre>

Démarche pour la création d'un jeu sur navigateur (Pong)

<https://gamedevelopment.tutsplus.com/tutorials/create-a-pong-game-in-html5-with-easeljs--active-10706>

Sons (effets spéciaux)

[http://sfbgames.com/chiptone/?s=eNpjYJJcaTyVgUH5PwMY2M6b682gwHPG2IjnTP1\\_-8MxkYMDPUNDAw-Z1DpyBnYxdXSIDQD-zqg1olABtAQsAiMJkKAAZUPMxNmZ\\_1\\_EJT\\_D-QDAFM\\_Mvc](http://sfbgames.com/chiptone/?s=eNpjYJJcaTyVgUH5PwMY2M6b682gwHPG2IjnTP1_-8MxkYMDPUNDAw-Z1DpyBnYxdXSIDQD-zqg1olABtAQsAiMJkKAAZUPMxNmZ_1_EJT_D-QDAFM_Mvc)

#### 3.2 Ressources

Exemples de sprites

<http://spritedatabase.net/game/382>