Jeu de Combat sur Navigateur

**

LABORATOIRE DEVELOPPEMENT WEB

MURAT Olivier — Pellé Benjamin

L’idée de départ était de créer un jeu de combat sur navigateur, permettant les combats en ligne.

Le jeu en lui-même utilise la suite CreateJS.

* La bibliothèque EaselJS aide à l’animation des spirites et différents éléments du décor
* La bibliothèque SoundJS permet d’utiliser des sons et musiques en jeu
* La bibliothèque PreloadJS permet de charger correctement les données et éléments

Cette partie est créée et fonctionnelle pour une partie locale.

Deux joueurs peuvent s’affronter sur une même machine, le déplacement et les différentes attaques sont intégrées, la gestion des dégâts (donc des hitbox), la fin de partie lorsqu’un joueur n’a plus de vie.

Nous avons préparé les pages d’accueil permettant d’accéder à une partie, en créer une, et voire le classement. Celles-ci sont développés avec Bootstrap.

La partie manquante est celle faisant le lien entre tous les éléments pour un fonctionnement en ligne, la partie backend.

Elle est entamée avec un exemple, fonctionnant avec NodeJS, elle permet la connexion de deux joueurs sur la page.