

Ben Gregory
Arno Peyronon

Explications simples du projet Minecraft 2D

Le jeu que nous avons décidé de reprendre pour le coder en application mobile est Minecraft. Cependant nous l'avons mis en deux dimensions. C'est à dire que contrairement à Minecraft que l'on retrouve sur ordinateur avec un monde où l'on peut se déplacer à 360°, nous allons nous déplacer uniquement sur la droite et la gauche.

Comment fonctionne notre application ? C'est très simple.

Premièrement, lors du lancement de l'application, vous allez arriver sur la page d'accueil où trois choix sont possibles. Vous pouvez lancer une partie. Vous pouvez afficher la liste des blocs utilisés pour créer la map ou vous pouvez quitter l'application.

Dans le cas où vous voulez voir la liste des blocs utilisés, rien d'exceptionnel n'est possible. Vous verrez simplement le nom ainsi que l'image du bloc correspondant.

Dans le cas où vous voulez lancer une partie, vous allez tomber sur la sélection de la taille du monde. Vous aurez le choix entre un monde petit, moyen et grand. Vous aurez le choix également de revenir à la page du menu principal.

Lorsque vous aurez choisi, vous aurez donc un monde d'une taille différente en fonction de ce que vous aurez choisi. Une **map** et un joueur seront créés et vous tomberez sur la partie concrète du jeu !

Une fois le jeu démarré, vous pourrez effectuer plusieurs actions :

- Déplacer le joueur sur la gauche
- Déplacer le joueur sur la droite
- Déplacer le joueur en haut
- Déplacer le joueur en bas
- Revenir à la sélection de la taille du monde