C63 – Exercice - Serpent furtif

# Introduction

L’idée est de faire un mini-jeu à la ‘Metal Gear Solid’ avec des ennemis qui réagissent quand le personnage effectue des actions. Le but est d’atteindre son ami.

Une partie de l’implémentation a été faite pour vous. Ne vous concentrez pas à rendre le jeu plu beau, le focus devrait être d’implémenter les mécaniques demandées.

Contrôles : flèches et espace.

# Tâches

C’est à vous de gérer les couches pour bien séparer les collisions.

## Règles

Si Serpent touche n’importe quel ennemi ou une *BouletteStoïques*, le niveau redémarre.

## Système d’alerte

Lorsque le joueur touche un mur ou n’importe quel ennemi, , un évènement avec la signature **LorsBruit(Vecteur2 sourceBruit)** est émit.

## Réaction des gardes

Lors Les *Garde* sont projettés (utiliser une impulsion) vers la position de l’impact de l’évènement LorsBruit.

## Réaction des stoïques

Lors Les *Stoïques* sont immobiles en tout temps. Ils projettent une *BouletteStoïques* (fournie) vers la position de l’impact de l’évènement LorsBruit. Les projectile doivent être détruit s’ils touche un mur.

## Pierre

La pierre sert à distraire les ennemis. Une pierre est lancée en appuyant sur la touche espace. Faite en sorte que lorsque qu’une pierre touche n’importe quoi sauf le joueur, l’évènement LorsBruit. La pierre doit être détruite par la suite.

## Atteinte de l’ami

Lorsque l’ami est atteint, l’évènement **LorsAmi()** est émis. Les ennemis et les projectiles doivent immédiatement arrêter de bouger.