

## TP8 mini-projet : Mario en Qt

L'objectif est de mettre en place en jeu de plateforme de type mario.

Le rendu final doit comporter :

- Une classe permettant de gérer la vue et une autre classe permettant de gérer la scène
- Une fonction main permettant d'exécuter le code source en Qt
- Un code commenté. Si vous récupérez du code source externe ou que des éléments sont écrits à plusieurs, merci de l'indiquer dans les commentaires du code (sinon c'est du plagiat...)
- Un fichier de ressources permettant de gérer les fichiers nécessaires à la compilation et à l'exécution du programme (images, fichiers d'aide, sons...)

Les fonctionnalités minimales sont les suivantes :

- Un personnage se déplaçant de gauche vers la droite de l'écran
- Utilisation du scrolling (la vue est centrée sur le personnage)
- Présence d'au moins un obstacle nécessitant au personnage de sauter par-dessus
- Le jeu se termine lorsque le personnage a atteint une zone. L'utilisateur peut s'il le souhaite recommencer une partie.

Vous avez carte blanche sur les fonctionnalités supplémentaires (présence d'ennemis, plusieurs niveaux, mode 2 joueurs en local ou en réseau, éditeur de niveaux...).

Quelques conseils de développement :

- Commencez par réaliser un code **simple ET fonctionnel**. Partez sur une première version minimale (200-300 lignes de codes).
- Ne cherchez pas par faire une première version trop compliquée, il est facile, dans un travail de ce type, de se perdre car on a été trop optimiste.
- Ne partez pas sur une architecture de classes trop compliquée et alambiquée. Il n'est pas rare dans ce type de travail que l'on doive repenser son architecture de classes (problèmes de communications entre les classes, adaptation à la bibliothèque utilisée...)

**Rendu : vendredi 28 avril à 18:00**