Activité d'intégration

UE 308

Développement de

jeux vidéo

**Bachelier en Informatique de gestion Mons**

**Titre du rapport**

**Groupe n° A05**

**ADAMAHETO SAVIOUR**

**NOËL ALEXANDRE**

2022 – 2023

* Introduction
  + Contexte

Dans le cadre du cours de l’UE 308 « Développement de jeux vidéo » de l’année académique 2022-2023, il nous a été demandé de faire un jeu vidéo par groupe.

* + Les outils

Le projet a été réalisé avec des technologies open source et à été développé sur linux. L’environnement de développement intégré imposé était Code Blocks. Le logiciel de contrôle de versions utilisé est « GIT », le code source a été hébergé sur « GitHub ».

* Présentation du sujet

Nous avons décidé de choisir le thème d’un jeu « Tower Defense ». Dans ce style de jeu, il y a une carte avec des vagues d’ennemis qui veulent atteindre la fin du chemin. Le but des monstres dans notre jeu est un peu différent, ils ne doivent pas tout simplement atteindre la fin du chemin, leur but réel est de tuer un roi. C’est pour cela que nous avons choisis comme nom « Protect the king ». Le joueur devra donc grâce à des tourelles et des sorts protéger le roi. Nous avons décidé après réflexion de faire une partie infinie. C’est-à-dire qu’à chaque vague les ennemis sont de plus en plus forts et le joueur peut aussi augmenter le niveau des tourelles en sa possession. Le but du jeu sera donc de faire le meilleur score et non de gagner la partie.

* Analyse
* Code sources commenté
* Implémentation
* Conduite du projet
* Conclusion
* Référence et bibliographique