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 ». Le langage d

* 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 Le but du jeu sera donc de faire le meilleur score et non de gagner la partie.

* Analyse
  + Product backlog
  + Diagrammes de classes
  + Design pattern
  + Aspect important
* Code sources commenté
* Implémentation
* Conduite du projet
  + Adamaheto Saviour
    - Model

Classe des ennemis : (Enemies,Gremlin,Orc,Orgre,KnightOfDeath, ShadowMonster)

Classe des sorts: (Spell, acidcloudspell, firespell,lightningSpell)

Classe du jeu : (Game)

Classe du roi : (King)

Classe du joueur : (Player)

Classe des états : (State, StateWalk, StateDie, StateAttack)

Classe des tourelles: (Tower, TowerEarth, TowerIce, TowerIron, TowerSand)

* + - Vue

Classe du menu principal (vMainMenu)

Classe des ennemis (vEnemy)

Classe de la gestion du jeu (vGameManager)

Ecran de fin de partie,

* + - Fonctionnalités

Implémentation des vagues, du déplacement, de l’attaque et de la santé des d’ennemis, du joueurs et ses sorts ainsi que le fait de pouvoir rejouer une partie

* + - Justification de la contribution
  + Noël Alexandre
    - Model
    - Vue

Classe des tourelles (vTower)

Classe de la gestion du jeu (GameManager)

* + - Fonctionnalités
    - Justification de la contribution
* Conclusion
* Référence et bibliographique