

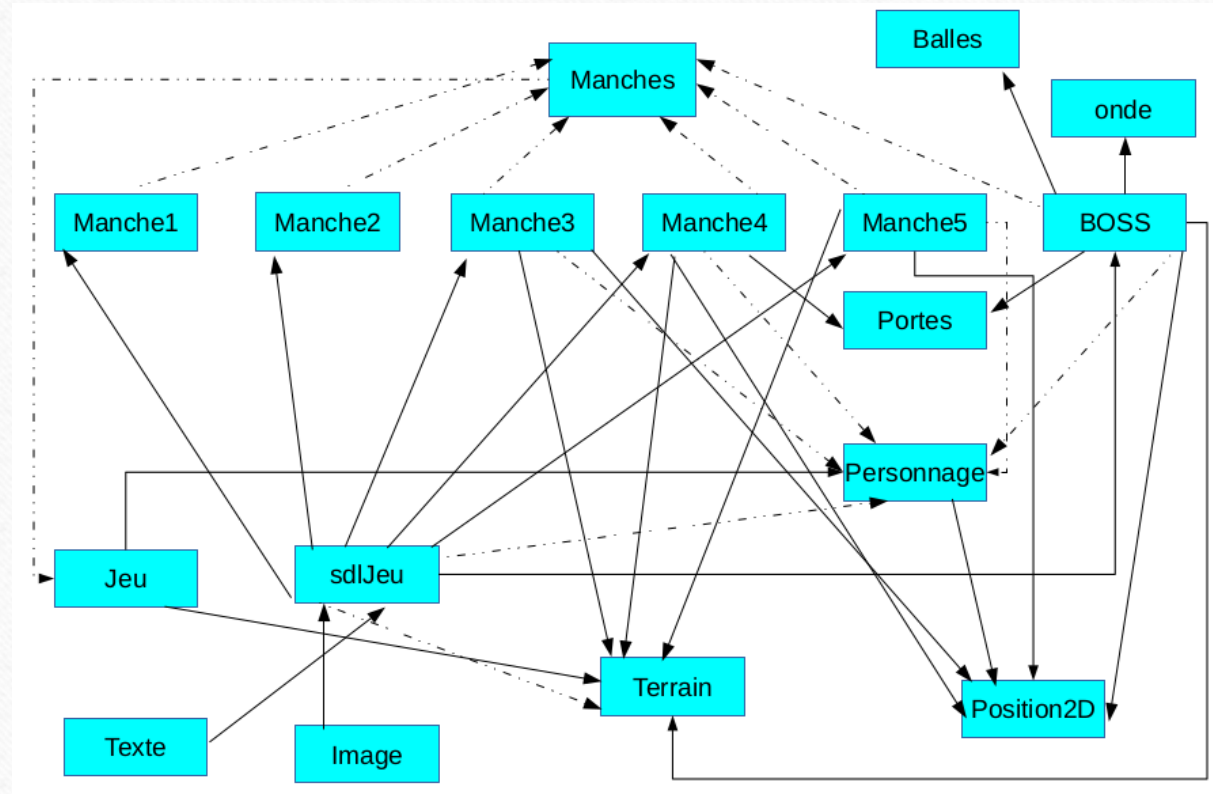
GAUNTLET

3 vies, beaucoup trop
d'épreuves

RIMET Thomas
MARTINET Aurélien
GUTH Romaric

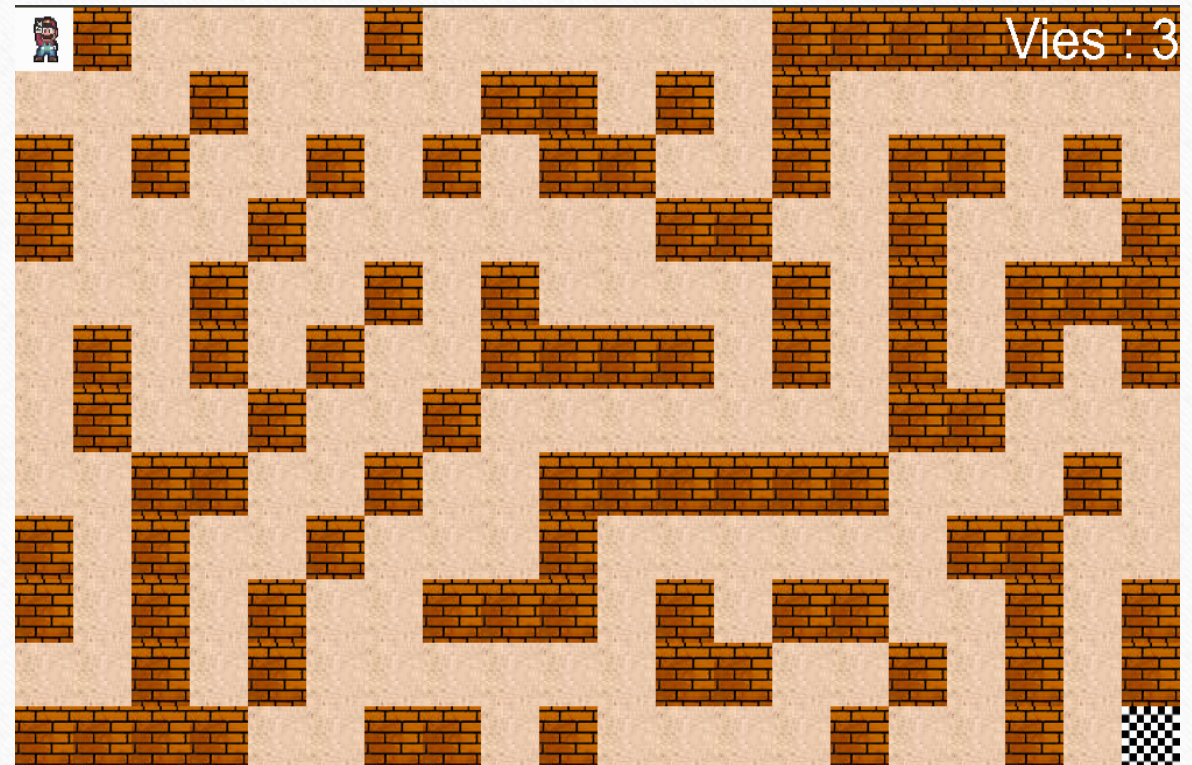
Diagramme des modules

- Le corps du jeu
- Des manches différentes mais avec une partie commune
- La partie graphique



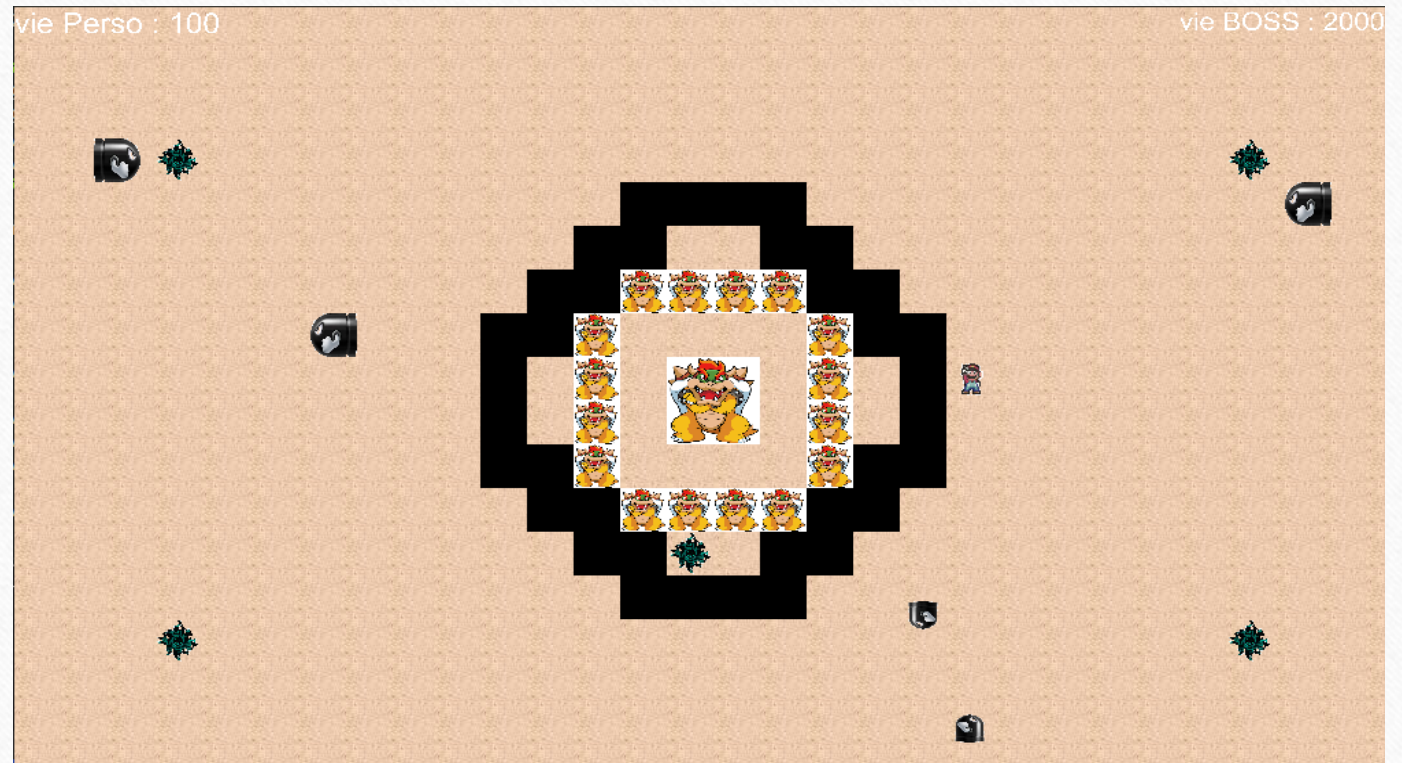
Le module terrain

- Plusieurs terrains différents
- Générés à partir de fichiers
- Les différents blocs
- Important pour la gestion de toutes les positions



Le module du BOSS

- Le principe
- La construction
- Les téléporteurs
- Les roquettes
- Les boules de feu
- Les ondes de choc



Le module graphique sdlJeu

- Les images
- Les textes
- La boucle main
- Le déroulement d'une manche
- La gestion des animations



Difficultés et réussites

Difficultés :

- Le temps
 - ajout de sons
 - ajout d'animations
 - plus de manches
 - plusieurs niveaux de difficulté

Réussites :

- gestion et maintenance d'un nombre de fichiers conséquent
- cahier des charges respecté
 - nombre de manches cohérent
 - durée de la partie
 - difficulté générale
- niveau final

