

P_OO « SHOOT ME UP”



Borodkin Oleksandr – GRP2D
ETML - Vennes
32p
Xavier Carrel

Table des matières

1	SPÉCIFICATIONS.....	3
1.1	TITRE.....	3
1.2	MATÉRIEL ET LOGICIELS À DISPOSITION	3
1.3	PRÉREQUIS	3
2	INTRODUCTION	3
3	PLANIFICATION	5
	SEMAINE 2.....	5
	SEMAINE 3.....	5
	SEMAINE 4.....	5
	SEMAINE 5.....	5
	SEMAINE 6.....	5
	SEMAINE 7.....	6
	SEMAINE 8.....	6

1 SPÉCIFICATIONS

1.1 Titre

Shoot me up !

1.2 Matériel et logiciels à disposition

- Un PC ETML
- Accès à Internet

1.3 Prérequis

- Modules de programmation de base
- ICT-320 en cours

2 INTRODUCTION

La jeu « Arstotzka Invaders » est un jeu qui ressemble à Space Invaders mais est différente en manière de jeu.

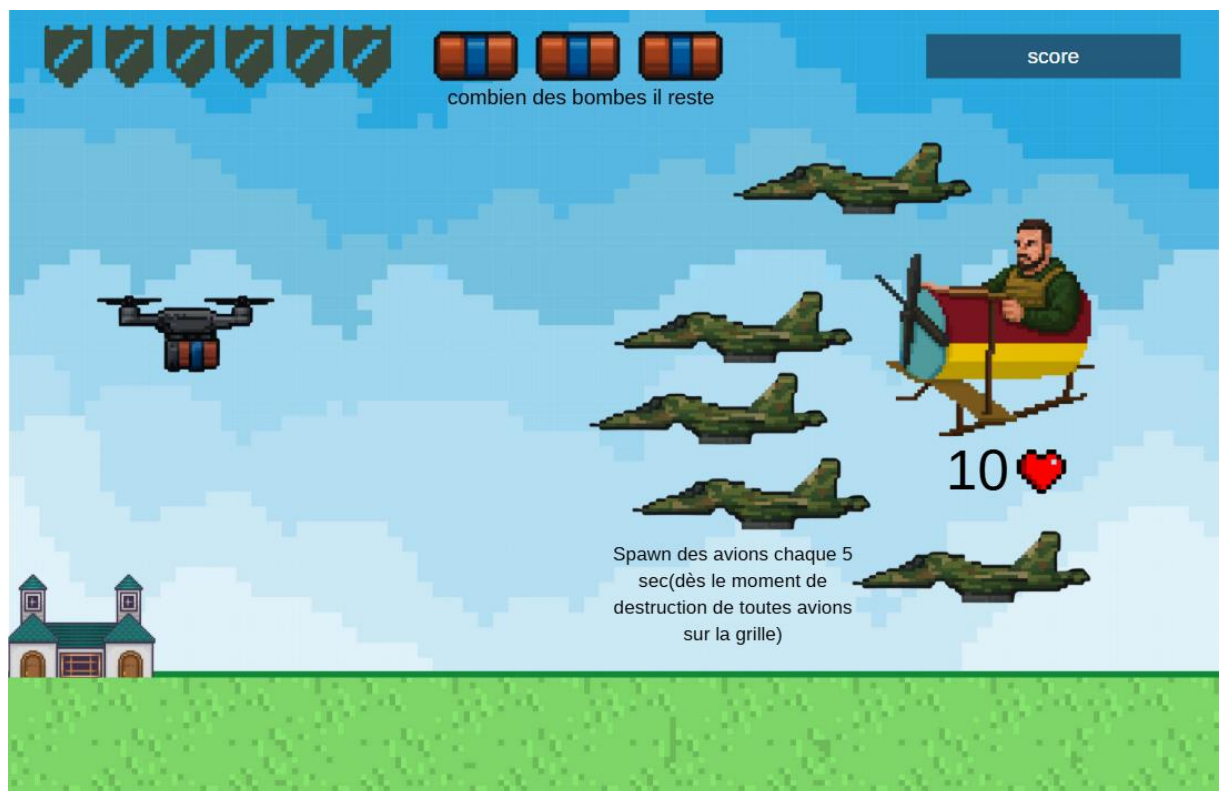
Dans ce jeu utilisateur jeu pour un drone qui jette les missiles sur les avions-drones qui veulent s'approcher à la base et la détruire.

Aussi il y aura les obstacles qui vont fermer le chemin pour joueur.



La base a 6 points de vie et elle est au même moment l'objet protégé et l'endroit du renouvellement des bombes.

Quand le joueur détruira 10 ennemies, le boss apparaîtra.



Le boss ne va pas attaquer la base directement, il va créer les avions chaque 5 sec après de destruction de la partie d'avant qui vont attaquer la base.

En cas de la destruction du boss l'écran de la victoire va apparaître.



Si la base sera détruite, l'écran de la défaite va apparaître.



3 PLANIFICATION

Semaine 1

- Création de concept de jeu.
- Création des maquettes

Semaine 2

- Création des User stories

Semaine 3

- Création de la grille de jeu
- Codage du joueur et ses mouvements
- Codage des ennemies et ses mouvements
- Codage de la « zone de spawn » pour ennemies
- Codage de la zone de tirs pour les ennemies

Semaine 4

- Codage des missiles de joueur et des ennemies
- Codage des obstacles et sa position aléatoire
- Codage de la base de joueur
- Création des textures pour le jeu

Semaine 5

- Codage des fonctionnalités des vies, missiles et score
- Codage du boss

Semaine 6

- Codage des écrans de la victoire et de la défaite

- Livraison 80% du projet

Semaine 7

- Améliorations du projet

Semaine 8

- Améliorations du projet
- Livraison finale du projet