

Projet de Programmation C : Jeu d'infiltration

Rapport

Règle du jeu :

En début de partie, votre personnage se trouve à l'entrée, en haut à gauche d'une salle. Dans cette salle se trouvent des gardiens et des reliques. Votre objectif est d'infiltrer la salle, de récupérer toutes les reliques et de revenir à l'entrée, sans être repéré par les gardiens. Ceux-ci surveillent les reliques, et entreront en état d'alerte dès qu'ils verront que l'une d'elles aura disparu ?

Pour accomplir cette tâche, vous possédez des compétences magiques : lorsque vous passez sur une tuile bleue, vous ramassez les traces de mana qui s'y trouvent. En cas de besoin, vous pouvez consommer ce mana pour vous rendre invisible ou pour sprinter et distancer les gardiens en mode "panique". Attention la durée de l'effet est limitée par la réserve de mana du personnage !

Quand vous avez réussi la mission, vous avez gagné !

Votre nom entrera dans la légende des chercheurs de trésor, aux côtés des plus illustres explorateurs du temple.

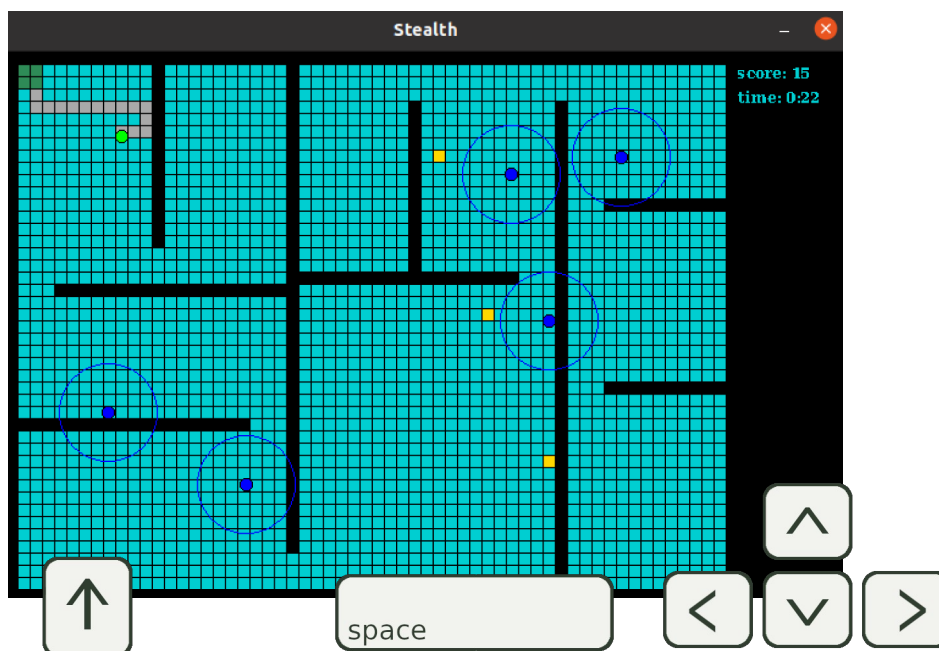
Manuel utilisateur :

1) Appuyez sur START pour commencer une partie.



2) Cliquez sur l'écran pour commencer.

3) Amusez vous.



Déclenchez l'accélération surchargée avec l'une des touche Shift

Déclenchez l'invisibilité à l'aide de la touche Espace.

Déplacez vous à l'aide des flèches directionnelles ou des touches ZQSD du clavier.

Difficultés rencontrés, bugs présents :

Tout au long de la création du projet, nous avons utilisé l'interface de dépôt de fichier de l'application web Redmine. De ce fait, nous n'avons pas de dump des logs de notre projet git à proprement parler. Nous avons tout de même ajouté dans l'archive le dump des 30 derniers dépôts de fichier au format atom. Le reste de l'activité est visible sur la page du projet : https://forge-etud.u-pem.fr/projects/stealth_crozat_nguyen

Il reste encore quelques bugs :

- les collisions dans les coins fonctionnent mal lorsque le personnage se déplace suffisamment vite
- bug d'invisibilité : si le joueur reste immobile, il ne consomme pas de mana tout en restant indétectable jusqu'à un nouveau déplacement