

BOUTIQUE EN 2D

ADIShop



Language C
Mr N.Ouarti

Kevin CEPHISE
Sarra SOLTAN

INTRODUCTION

Boutique virtuelle
interactive en 2D :
les utilisateurs peuvent
explorer l'espace, interagir
avec des objets.



Plan d'étude



1 - Modules

2- Personnage

3 - Axes d'amélioration

4 - Démonstration

Modules du Projet



MENU.c

Gestion du menu principal



BOUTIQUE.c

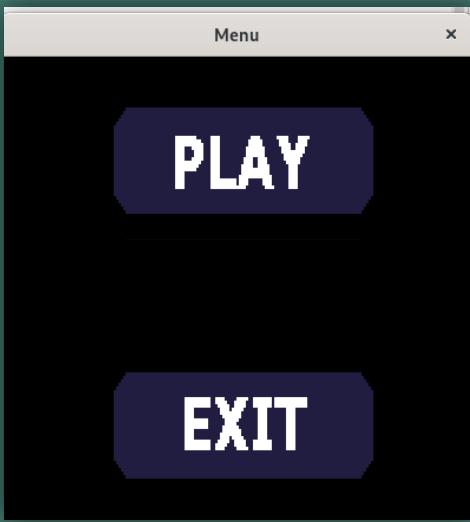
Gestion de la boutique et des mouvements



INSPECTION.c

Inspection et interaction avec les articles

Menu.C



Ce module permet de coder et intéragir avec un menu .

Création d'une interface avec SDL (fenêtres et boutons interactifs).

Play permet d'accéder directement à la boutique.

Exit permet de quitter le Menu et d'arrêter le programme

Boutique.C

Création d'un environnement pour déplacer un personnage et interagir avec des objets.

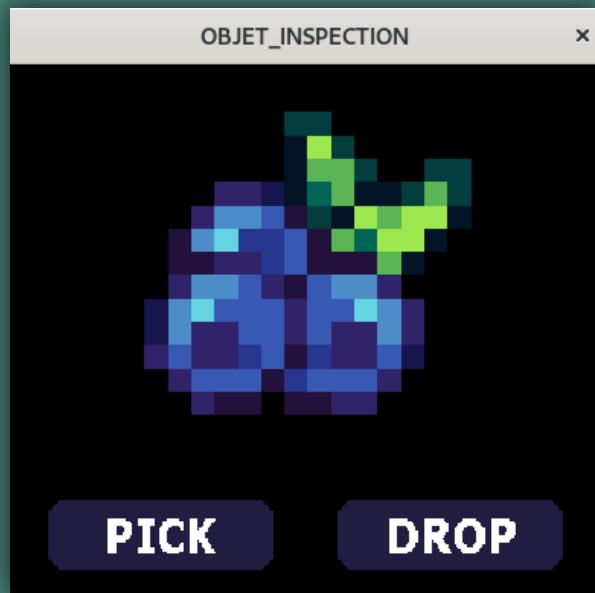
Mécanisme d'inspection déclenché par collision avec les objets.



Inspection.C

Inspection en détail
des articles et
interaction.

Pick permet de
rajouter l'objet dans
l'inventaire du
personnage et Drop
de reposer cet objet.



Personnage

Utilisation d'un sprite pour le personnage.



Sélection de différentes parties en fonction de la direction choisie



```
else if (keystate[SDL_SCANCODE_RIGHT]) {  
    adibou.position.x += PLAYER_SPEED;  
    src_frame.x = PLAYER_WIDTH * i + 10;  
    src_frame.y = PLAYER_HEIGHT * 2 + 10;
```

Avec le clavier l'utilisateur choisi la direction.
Calcul de la position de la sprite dans la spritesheet.

Axes d'amélioration

- Ajouter de la musique.
- Créer un système de paiement.
- Ajouter de l'animation pour certaines interactions.

