

BOUTIQUE EN 2D

ADIShop



Language C
Mr N.Ouarti

Kevin CEPHISE
Sarrah 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



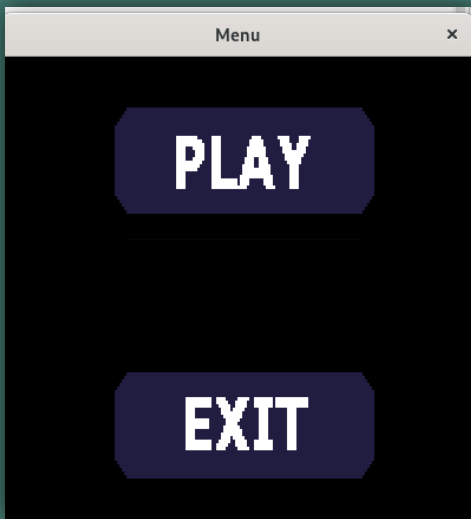
INSPECTION.c

Inspection et interaction
avec les articles

Menu.C

Ce module permet de coder et interagir 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.

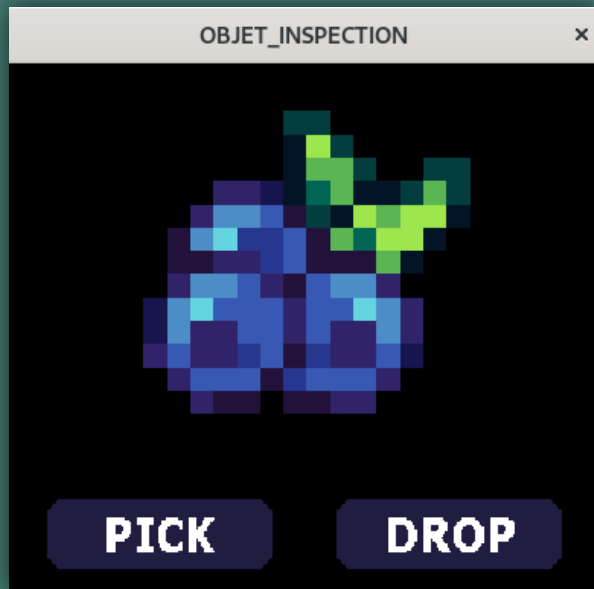
Mécanisme d'inspection déclenché par collision avec les objets.



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 choisit la
direction.
Calcul de la position
de la sprite dans la
spritesheet.

Axes d'amélioratiopn

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

