

Nabil
Ambre
Jade

Compte rendu NSI, projet Astérix

Pour ce projet nous avons choisi de nous inspirer d'un jeu vidéo prénommé « Hollow Knight ».

L'animation du personnage est en plusieurs étapes, 2 animations pour le personnage au total, une pour la mort, possédant 6 images, et une autre animation pour la course du personnage qui possède 3 images qui se répètent.

Quand le joueur touchera une des boules de feu, il sera redirigé vers le menu lui demandant s'il veut rejouer ou quitter le jeu.

Les images défilent à 20 images par frames ce qui laisse assez de temps au joueur pour éviter les obstacles qui eux arrivent à des vitesses différentes.

Le jeu est accompagné d'une musique (Sacrificial) qui s'intensifie au fur et à mesure que le joueur joue, ça commence avec une mélodie et se termine avec un son assez pesant comme du rock.

Le son, pour l'animation de mort est la même que dans les jeux Mario, le personnage disparaît petit à petit puis le joueur est redirigé vers le menu.

Un son est aussi généré quand le personnage bouge. Mais pour produire ce son ou les autres ils faut installer la librairie Minim.

Nous avons réparti les tâches comme ceci :

- Nabil: programme général, écran d'accueil et de fin , son , animation de la mort, obstacles, .
- Ambre: obstacles
- Jade: graphisme

Les difficultés rencontrées :

- afficher le personnage dans le jeu car nous n'étions pas assez organisé dans nos dossiers et nous n'avions pas vu que c'était le mauvais dossier qui était ouvert.
- la taille du personnage, en réduisant la taille la qualité se compressait et devenait floue.
- les obstacles apparaissaient à la fin du jeu dans le menu

