

SUIKA GAME PROJET

Pour ce projet de conception LIFAPCD, nous avons décidé de concevoir un Suika game ou jeu de la pastèque. Un suika game qu'est ce que c'est, il s'agit d'un mélange entre tetriss et un basique 2048 mais avec des fruits, que l'on va faire tomber dans une cuve et la partie ne s'arrête que lorsque un fruit est hors de la cuve même de peu. Le principe est assez simple dans l'ordre d'importance des fruits vous avez :

- Pastèque
- Melon
- Ananas
- Pêche
- Poire
- Pomme
- Orange
- Mandarine
- Raisin
- Fraise
- Cerise

La pastèque étant le fruit le plus difficile à obtenir. Il faut deux même fruits qui se touchent pour obtenir le fruit suivant mais lorsque vous avez deux pastèques rien n'est généré au contraire les deux fruits disparaissent complètement du plateau, et un grand nombre de points est attribué au joueur ayant fusionné deux pastèques. Lors de la partie les fruits dont vous disposez pour les déposer dans le plateau seront aléatoirement générés entre la cerise, la fraise, le raisin et la mandarine plus le fruit sera important plus il sera rare, les fruits à partir de l'orange ne seront pas mis à la main du joueur. Il faut aussi parler de scores seuls les 3 meilleurs scores seront conservés et affichés au début si il y'a des parties déjà jouées, ils seront affichés avant de lancer une partie et quand une partie se finit. Le menu sera un menu classique pour lancer des parties et avoir quelques infos sur les anciennes parties comme le nombre de fruits placés et les 3 meilleurs scores. La bibliothèque graphique qu'on va utiliser sera la bibliothèque SDL qui va nous permettre de faire l'interface graphique de l'application.

Le projet sera distribué sous plusieurs versions dans sa méthode de conception agile :

Version v1: La première version avec toutes les classes définies et codées que ça soit le plateau de jeu, les fruits et le déroulé du jeu mais les rebonds et le roulement des fruits ne sera pas encore bien défini mais il y'aura une affichage console des fruits et du plateau où l'on différenciera les fruits que par leur taille et non par l'apparence du côté utilisateur.

Version v2 : La version toujours sur console mais les interactions entre les fruits les rebonds et les roulades seront optimales et permettra d'avoir une version console complète de l'application suika games et le joueur devra faire plus attention lorsqu'il pose un fruit qui ne sera pas forcément dans la même position que l'endroit où il l'a déposé.

Version v3: On a la, la version avec l'affichage SDL c'est à dire l'affichage graphique de l'application suika game défini avec une classe SDL où les fonctionnalités SDL seront définies et codées. Les fruits auront une apparence défini et reconnaissable par l'utilisateur.

Version v4 : La version du suika games avec l'affichage SDL mais où il y'aura un menu avec les scores des anciennes parties, des petits réglages et propose de rejouer ou jouer une nouvelle partie du suika games.

Version v5(éventuelle si on a le temps) : La version finale du suika game avec un versus entre deux joueurs qui joueront normalement au jeu mais en s'affrontant l'un et l'autre et le premier qui fait déborder son plateau de jeu a perdu, la génération aléatoire de fruits sera la même pour les deux joueurs mais si il y'en a un qui est plus avancé que l'autre la génération de fruits sera plus favorable pour celui-ci et pourra envoyer des fruits pourri à son adversaire.

La version 5 version finale sera la version idéale à présenter lors de la fin de la date limite du projet si nous avons le temps de faire tout ce dont nous avons prévu.



