

# Shooting Range

Par Solune Petit

# Table des matières

Table des matières .....	2
<b>1. Introduction :</b> .....	3
<b>2. Sprites :</b> .....	3
<b>2.1. Cibles normales :</b> .....	3
<b>2.2 Cibles piégées :</b> .....	3
<b>2.3 Cible bonus :</b> .....	4
<b>2.4 Pointeur souris :</b> .....	4
3. Lancement du programme .....	4
<b>4. Niveaux</b> .....	4
<b>4.1 Niveau 1</b> .....	4
<b>4.2 Niveau 2</b> .....	4
<b>4.3 Niveau 3</b> .....	5
<b>5. Scores</b> .....	5

## 1. Introduction :

Le but de shooting range est de tirer sur des cibles mouvantes latéralement sur trois hauteurs différentes.

Les contrôles du joueur sont simples. Il ne lui faut qu'une souris pour pouvoir cliquer sur les cibles.

## 2. Sprites :

Les sprites du jeu sont plutôt simples. Il y aura 3 types de cibles. Une cible normale, une cible piège et une cible bonus.

### 2.1. Cibles normales :

Les cibles normales sont les cibles de base. Elles rapportent 1 point à chaque fois que le joueur clique dessus. Elles traverseront l'écran du joueur en 5 secondes.

### 2.2 Cibles piégées :

Les cibles piégées apparaissent dans le niveau 2 du jeu. Elles font perdre 2 points à chaque fois que le joueur clique dessus sauf si le joueur est à « -1 ». À ce moment, la partie se termine.

### 2.3 Cible bonus :

Les cibles bonus sont des cibles rares. Elles ont 1 chance sur 10 d'apparaître toutes les 3 secondes. Elles rapportent 5 points à chaque fois que le joueur clique dessus. Elles font leur première apparition au niveau 3

### 2.4 Pointeur souris :

Le pointeur de la souris doit être relativement petit (2 fois la taille d'une souris normale). Il reste sur la souris du joueur de façon à la cacher.

## 3. Lancement du programme

Dès le lancement du programme, le joueur se retrouvera face à un menu indiquant : "jouer" ; "paramètres" ; "quitter". Le bouton jouer ouvrira un autre menu qui affichera : "niveau 1" ; "niveau 2" ; "niveau 3". Chacun de ces boutons ouvrira leurs niveaux respectifs. Le bouton "paramètres" ouvrira simplement un autre menu qui permettra simplement d'activer/désactiver la musique. Le bouton quitter arrêtera le programme.

## 4. Niveaux

Il y aura 3 niveaux de difficulté.

### 4.1 Niveau 1

Pour la difficulté facile, le joueur aura 2 minutes et 30 secondes de jeu. Des cibles se déplaceront latéralement dans les 2 sens sur 3 rangées à une vitesse d'un écran en 4 secondes

### 4.2 Niveau 2

Pour la difficulté moyenne, le joueur aura 1 minutes et 45 secondes de jeu. Un autre type de cibles apparaît, la cible piégée. La vitesse de déplacement sera augmenté à un écran en 2.5 secondes

### 4.3 Niveau 3

Pour la difficulté difficile, le joueur aura 1 minute de jeu. Une troisième cible est ajoutée, la cible jackpot. Leurs taux d'apparition est d'une cible toutes les 10 secondes. Le taux d'apparition des cibles piégées est doublé (1 chance sur 1,5).

## 5. Scores

Les scores seront comptés en fonction du nombre de cibles cliquée par le joueur. Chaque cibles ajoute un nombre de points différents :

-normale = +1

-piégée = -2 (sauf si déjà à 0)

-cible jackpot = +5