

Jassem MARZOUK - Rose-Neeve BIBEE - Oupdishha PARSENNOO

BLOCKTOPIA

PROJET JEU VIDÉO RYTHMÉ



SOMMAIRE



PRÉSENTATION
DU PROJET



PRÉSENTATION
DU JEU



OUTILS
UTILISÉS



Difficultés



RÉSULTAT



AMÉLIORATION DU
JEU



LE PROJET



Faire un jeu rythmique
dans un moteur de jeu



Contrôlé par un
arduino



Une musique composée
par vous



Une modélisation 3D
de l'arduino



LE JEU

- Choix du jeu :
 - TETRIS : un jeu de puzzle classique

Concept du jeu :

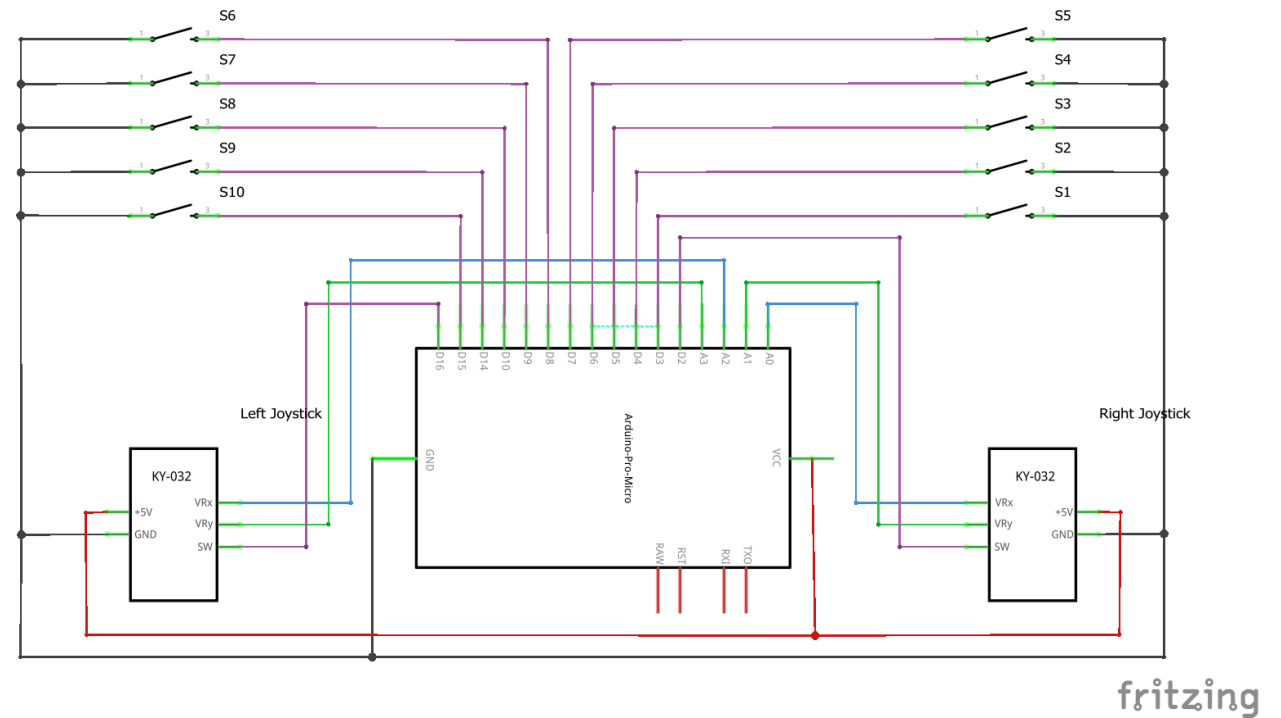
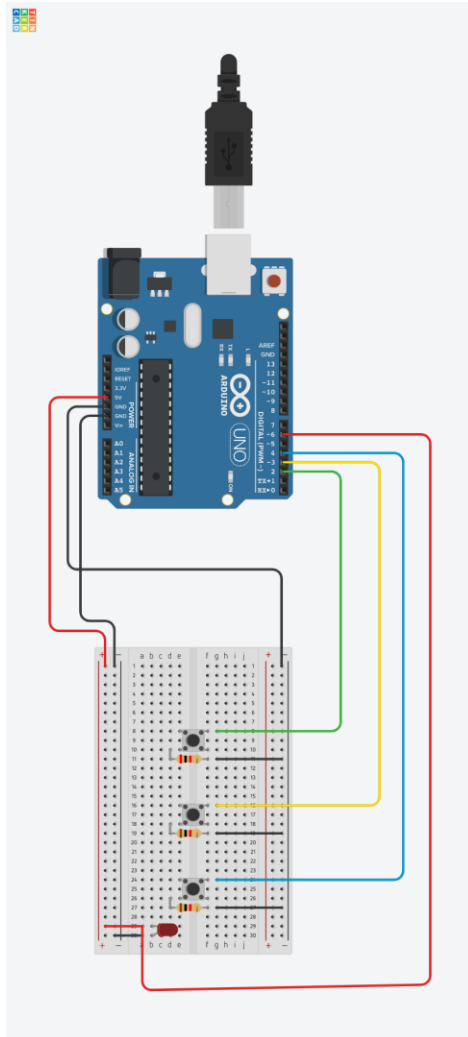
- empiler des blocs de formes différentes pour former des lignes complètes et les effacer avant que l'écran ne soit rempli

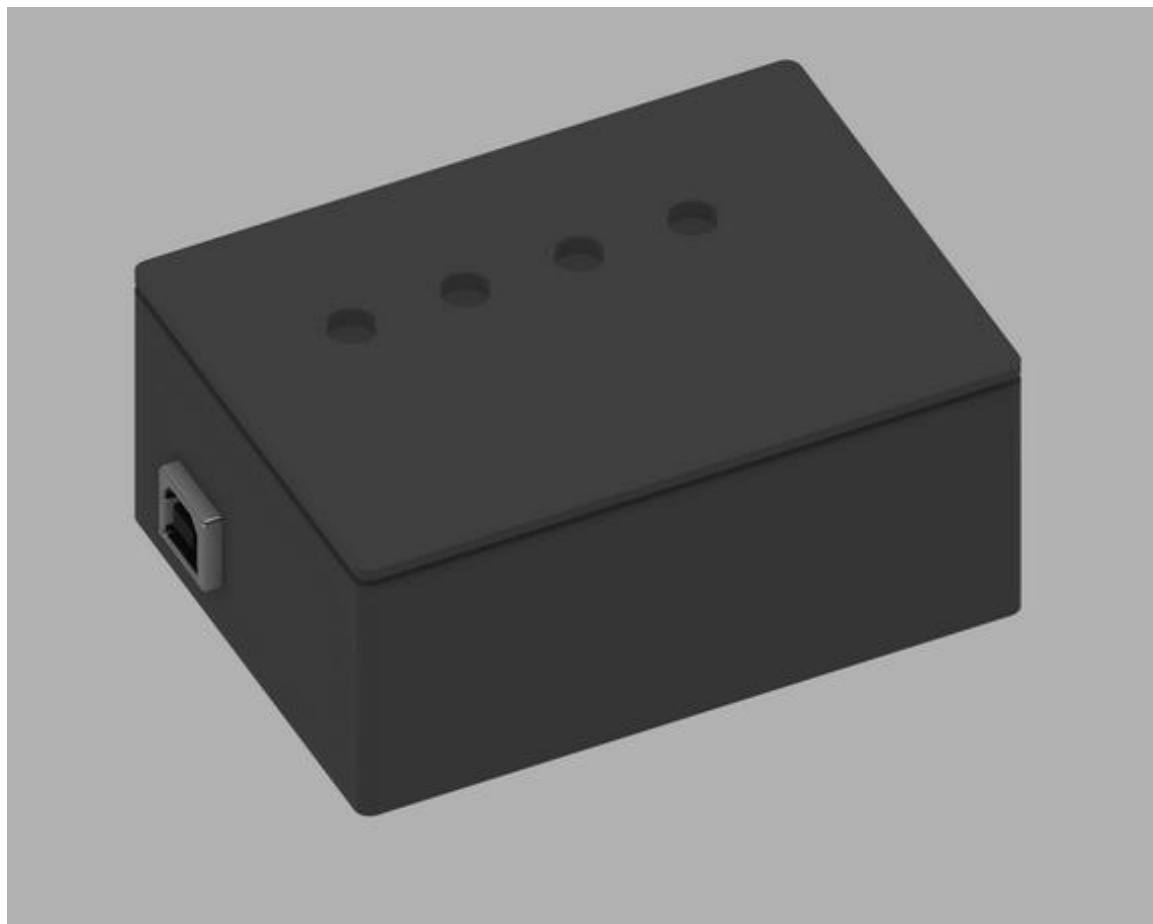
La composition du jeu :

- Un GUI
- Zone de jeu
- Les figures



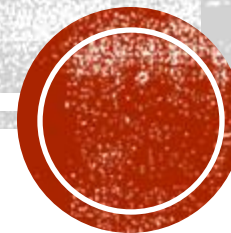
MANETTE DE JEUX





MODÉLISATION 3D

Boîte Arduino avec les
boutons



OUTILS UTILISÉS



Godot engine : pour coder le jeu



Arduino : pour mettre en place les boutons du jeu



Fusion360 : pour la modélisation 3D de l'arduino



Waveform : pour la composition de la musique



DIFFICULTÉS / BLOCAGE

Godot

**Arduino non
fonctionnel**



RÉSULTAT

High score 00000064
Level 1
Score 52
Lines 2



- **Résultat attendu :**

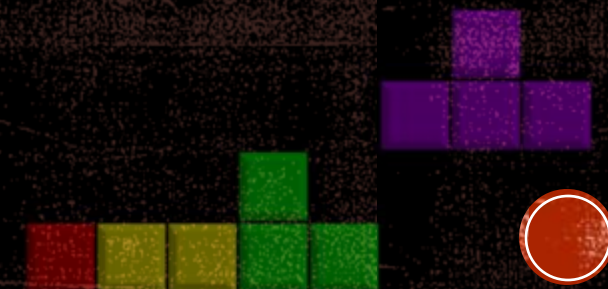
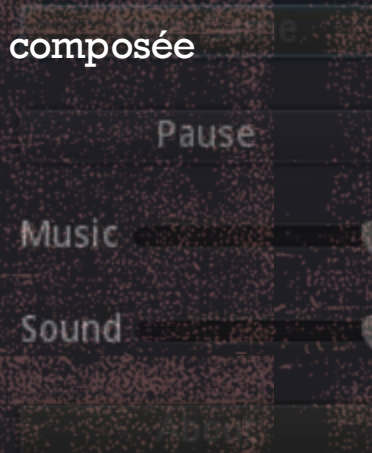
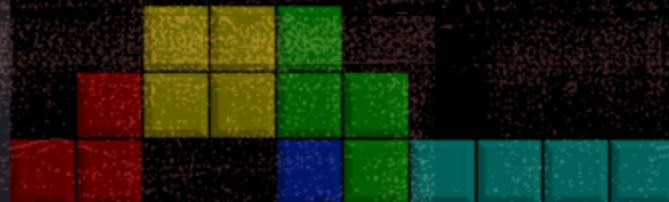
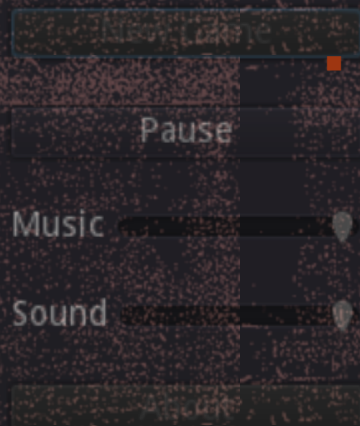
- Un jeu fonctionnel avec une musique rythmée composée par nous et contrôlable par des boutons Arduino.

High score 00000064
Level 2
Score 62
Lines 3



- **Résultat final :**

- Un jeu fonctionnel avec une musique rythmée composée par nous.





AMÉLIORATION DU JEU

- Plusieurs niveaux
- Une manette fonctionnelle
- Avoir des niveaux avec du challenge du style un niveau contre la montre
- Obtenir un maximum de point en un temps imparti