

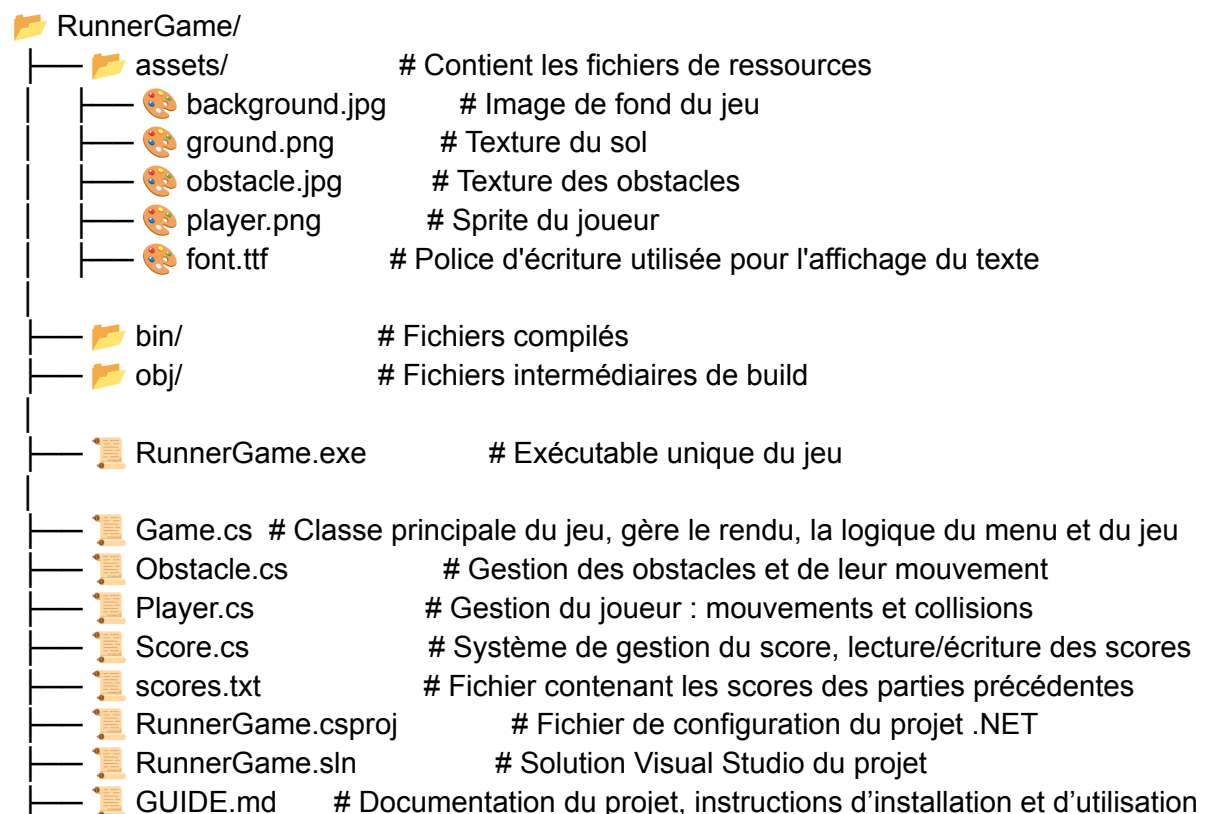
Rapport Technique - RunnerGame

Contexte

RunnerGame est un jeu de type Runner 2D infini développé en .NET avec SFML. L'objectif du joueur est d'éviter des obstacles en sautant tout en accumulant un score basé sur le temps de survie. Le jeu propose un menu principal, un système de score et une gestion des collisions avec les obstacles.

Architecture du Projet

Organisation du projet :



Description des classes principales

Classe	Description
game	Gère la boucle principale du jeu, les événements utilisateur et le rendu graphique.
player	Gère le joueur : déplacement, collision, gestion des limites de l'écran.
obstacle	Définit les obstacles et leur mouvement sur l'écran.
score	Gestion des scores et sauvegarde dans score.txt

Prérequis

- **Windows** (64 bits recommandé) ou **Linux/macOS**
- **.NET SDK 9.0+**
- **SFML.NET** (CSFML) installé et accessible
- **Un terminal** (cmd, PowerShell, bash)
- **Git** (optionnel, pour récupérer le dépôt)

Tests Unitaires effectués avec NUnit et NUnit3TestAdapter

- Test de la gestion des collisions avec les obstacles (tests/CollisionTests)
- Test de la gestion du score (tests/ScoreTests)
- Test de la gestion des assets (Textures et police)(tests/AssetsTests)
- Test pour empêcher la sortie d'écran du joueur (tests/PlayerTests)

Pour effectuer les tests dans le bash :

```
cd RunnerGame.tests
```

```
dotnet clean
```

```
dotnet restore
```

```
dotnet build
```

```
dotnet test
```

Jouer au jeu

Lancer **RunnerGame.exe**

ou

Aller dans le **bash**

```
cd RunnerGame
```

```
dotnet clean
```

```
dotnet restore
```

```
dotnet build
```

```
dotnet run
```