

Iliass Ben ammar et Nithusan Sivakanthan

Projet : Black-Labyrinthe

Licence 3 informatique
Université Paris 8
Janvier 2021

Sommaire

1	Introduction	2
2	Partie 1:	2
2.1	Source	2
2.2	Génération procédurale ?	2
2.3	comment nous avons essayer de placer les collision ?	2
3	Partie 2:	3
3.1	Comment nous avons placer le joueur dans le noir ?	3
4	Conclusion	3

1 Introduction

L'objectif du Projet est de créer un jeu 2d avec un personnage en vue de dessus qui se retrouve dans le noir et doit traverser un labyrinthe généré procéduralement pour en sortir de l'autre côté .

2 Partie 1:

2.1 Source

Voici les sources utilisée pour notre projet :

- Personnage : <https://pipoya.itch.io/pipoya-free-rpg-character-sprites-32x32>
- Asset : <https://opengameart.org/content/lots-of-free-2d-tiles-and-sprites-by-hyptosis>
- Les algorithmes que nous avons consultée : https://fr.qaz.wiki/wiki/Maze_generation_algorithm
- git de votre cours : <https://code.up8.edu/N/cours-moteurs-de-jeu>

2.2 Génération procédurale ?

Nous avons utilisé l'algorithme de génération de labyrinthe simple .

2.3 comment nous avons essayer de placer les collision ?

Nous avons pris les coordonnées du labyrinthes et nous avons créer un tableaux avec des 0 et des 1(0 quand c'est vide et 1 un mur),mais la collision est mal gérer .

3 Partie 2:

3.1 Comment nous avons placé le joueur dans le noir ?

Nous avons utiliser deux canvas un grand carré noir ensuite nous avons placé un cercle qui va suivre le personnage.

4 Conclusion

Pour conclure, ce projet nous a permis de comprendre ce qu'est la génération procédurale et de découvrir les différent algorithmes de génération de labyrinthe de plus ce projet nous a montrer que la gestion du temps est importante car nous n'avons pas réussi a finir a temps