

Rapport de projet

3 janvier 2022

```

|  _ _ \ |  _ _ _ _ |
| | _ ) | | _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
|  _ _ / |  _ _ / _ \ | ' _ | ' _ ' _ \ / _ | ' _ | | | | | | | | | | |
| |      | | | ( _ ) | | | | | | | | | _ _ | |
| _ |      | _ | \ _ _ / | _ | | _ | | _ | \ _ _ | _ |

```

Table des matières

1	Introduction	2
2	Problèmes rencontrés	2
2.1	Chargement de la carte	2
2.2	Physique et mouvement	2
2.3	Affichage	2
2.4	Collisions	2
3	Conclusion	3

1 Introduction



Platformer est un jeu de plateforme, où le but est d'arriver au bout d'une carte après de multiple obstacles. Ce jeu se rapproche de Mario Bros.

Le jeu est programmé en **C** et s'utilise dans une console (similaire a MS-DOS).

2 Problèmes rencontrés

2.1 Chargement de la carte

2.2 Physique et mouvement

2.3 Affichage

2.4 Collisions

```
1 int test;
```

Programme en C

3 Conclusion

Parmi les idées qui auraient pû améliorer le jeu, nous avons retenu :

- Un menu pour choisir la carte
- Des adversaires automatiques
- Des couleurs
- Éventuellement, un outil pour créer d'autres cartes (ou un guide)
- ...