

The background is a dark blue space filled with small white stars. Scattered throughout are several pixelated alien ships, each with a white body, blue wings, and a yellow/orange top. There are also grey, cratered planets and some white, pixelated smoke or explosion effects. The title "SPACE HUNTER" is centered in a large, stylized font. "SPACE" is in a blue-to-purple gradient with a yellow outline. "HUNTER" is in a light blue-to-white gradient with a yellow outline. A pixelated rocket ship is integrated into the letter "T" of "HUNTER", pointing to the right.

SPACE HUNTER

Logan GAIROARD
Maxime SIMONA
Gabriel LA ROSA-RENCUREL

Sommaire



- Concept | Règles
- Attendus
- Matériel/Logiciels utilisés
- Explication de la Structures du code
- Démonstration

Concept | Règles



- Concept:

- Un jeu en 2D
- Type: Shoot'em up
- Graphisme: 16bits/Pixel Art

- Règles:

- Le joueur contrôle un vaisseau pouvant être manœuvré et pouvant tirer des projectiles. Il doit détruire le plus d'ennemi sans se faire éliminer.

Tyrian 2000 (Epic Games – 1995)

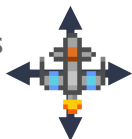
Attendus



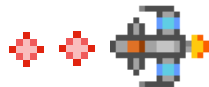
- Création d'un menu de jeu



- Le joueur doit se diriger dans les directions cardinales sur la zone de jeu



- Le joueur doit tirer des projectiles



- Il faut une barre de vie fonctionnelle



- Création d'ennemis pouvant également tirer leurs projectiles



- Il doit y avoir des animations



- Les ennemis doivent être diversifiés



- Bande son

Matériel/Logiciel utilisés

- JetBrains Clion



- GitHub



- SDL 2.0:



- SDL_Image (Gestion des .png)
- SDL_Mixer (Gestion du Son)
- SDL_ttf (Ecrire du texte avec police)

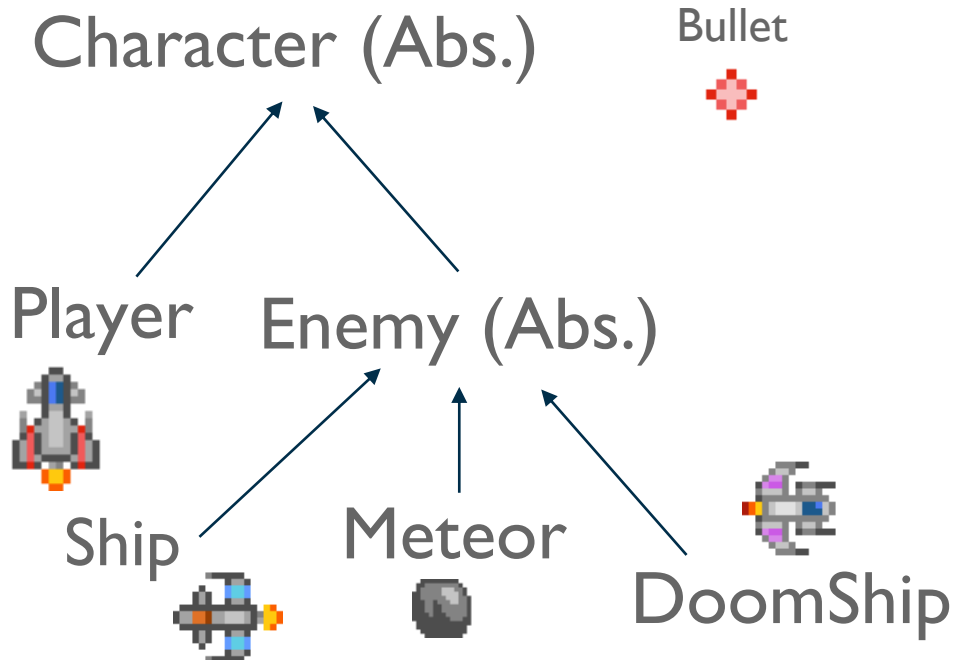
Structure du code

Menu : Affichage et gestion du menu

SDL_Wrapper : Init des librairies de SDL

Background : Affichage du background

GameManager : Gestion des collisions et du Score



SPACE *HUNTER*



DEMO

**Merci pour
votre attention**

Avez-vous des questions ?