



To do

Description du jeu



Difficultés techniques



Travail d'équipe

Contrat



COLORicm

Groupe 3 - Léo JAN, Guillaume DENIS, Loic SOUCHON,
Marceau DESCAMPS, Elisa BEAUGRAND, Jade VANDAL



Règles du jeu



Prototypes

Description

À partir du jeu : Splatoon



<https://assets.ocmedia.com/media/images/438576/splatoon-2.jpg?width=810&height=456>

*Accueil du
jeu*

*Plateau
de jeu*

*Règles du
jeu*

COLORicm



? RULES



CLICK TO PLAY



© CRÉDITS

Joueur 1 Thunder ⚡ Freeze ❄️ Pourcentage % Time ⌚ Pourcentage % Freeze ❄️ Thunder ⚡ Joueur 2





RETOUR

COLORicm

HIT

Taper un obstacle (le détruit)
ou un sbire (-3 cases)

POP

Peindre le case

PICK

Effacer la peinture

WIZZ

Poser un mur

RÈGLES DU JEU



2 joueurs
3 minutes



But du jeu :

Colorier le plus de cases dans
un temps imparti

Règle du jeu :

Au départ, chaque joueur dispose d'un stock de peinture (30 cases). Lorsqu'un joueur passe sur une case qui n'est pas de sa couleur, il la colorie et sa jauge de peinture diminue. Quand le joueur n'a plus de peinture, il ne peut plus colorier de cases, il faut alors qu'il ramasse des recharges de peinture. Il y a également des boosts (accélération et freeze) et des sbires (4 différents). Lorsqu'un joueur frappe un autre joueur, il est renvoyé à sa position initiale. Sur le terrain, il y a des obstacles qui peuvent être détruits mais aussi des portails, qui permettent de se téléporter.



Obstacle
Destruction avec Hit
Ou explosion d'un kamikaze



**Immobilisation
de l'adversaire**
Pendant 5 secondes



Accélération
Sur 10 cases



**Recharge
de peinture**
15 cases

Règles du jeu



2 joueurs
3 minutes



But du jeu :

Colorier le plus de cases dans
un temps imparti

Actions

HIT :

Taper un obstacle (le détruit)
ou un sbire (-3 cases)

PICK :

effacer la peinture

POP :

peindre la case

WIZZ :

poser un mur

Boosts



Destruction avec Hit
ou Explosion d'un kamikaze



Immobilisation de l'adversaire
pendant 5 secondes



Accélération
sur 10 cases



Recharge de peinture
15 cases



*Affichage
quadrillage et
déplacement
d'un point*

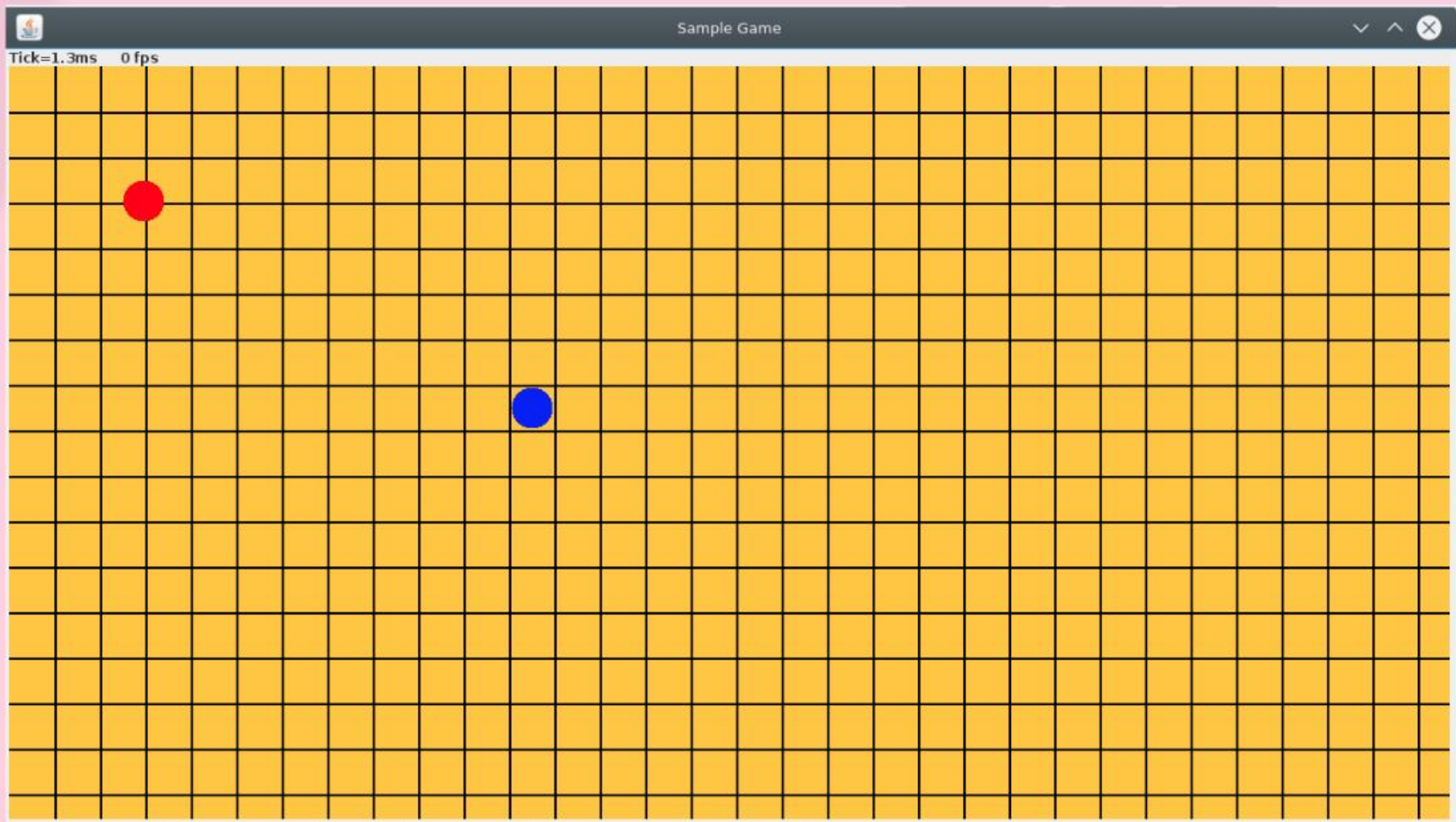
*Gestion des
collisions
Placement
d'obstacles
Dépôt de
peinture*

*Affichage des
sprites*

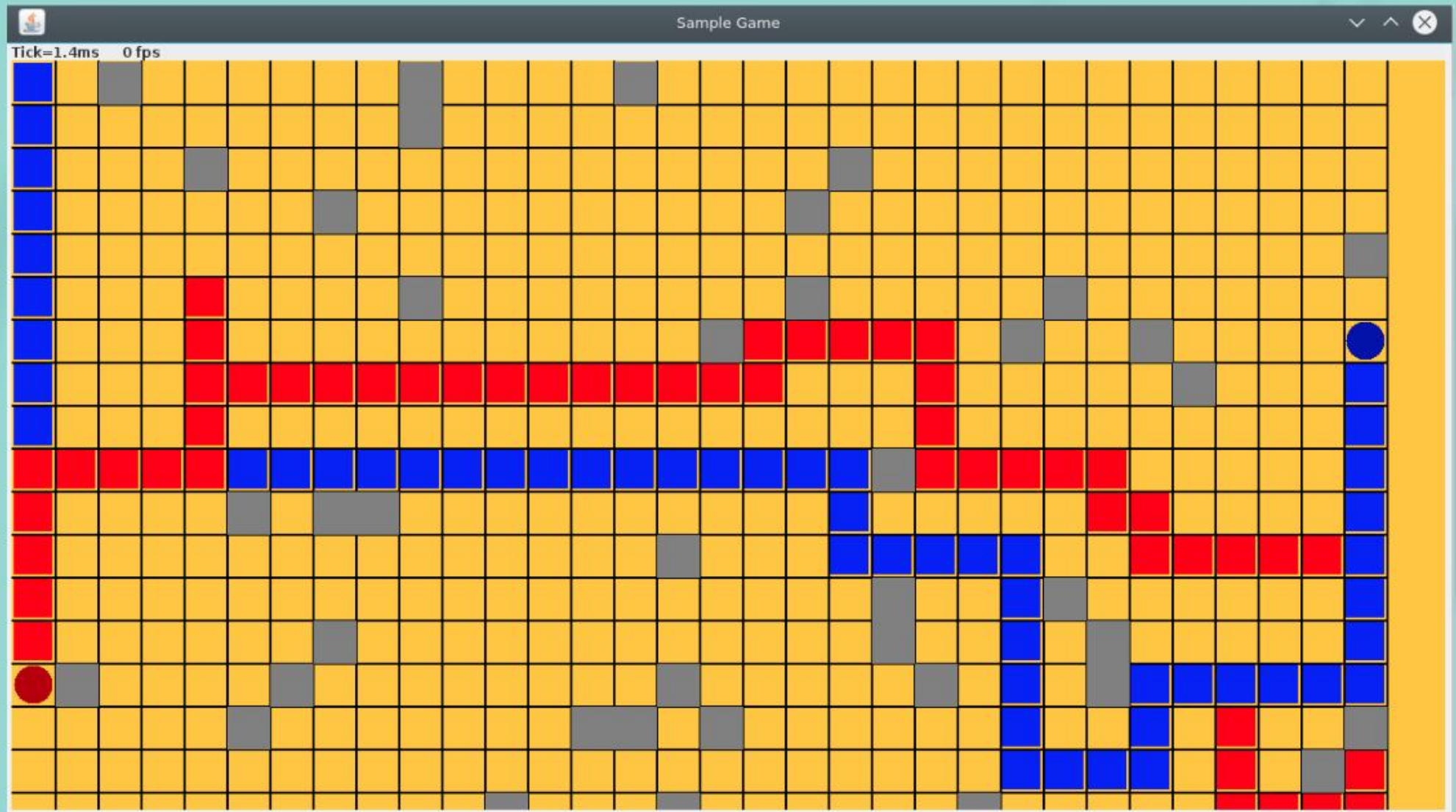
*Ajout de
l'interface
graphique*

*Diagramme
de classes*

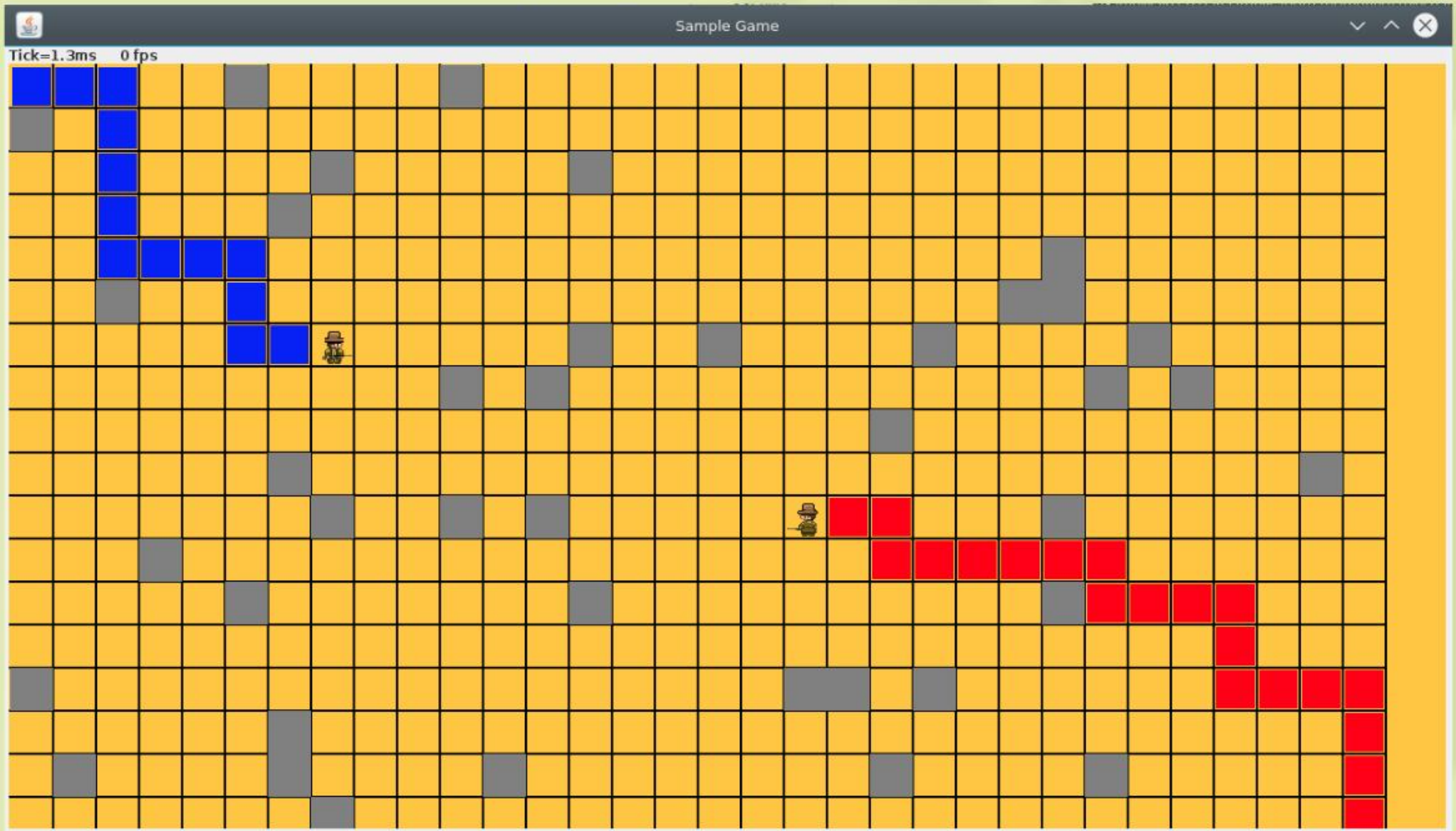
Affichage quadrillage et déplacement d'un point



Gestion des collisions, Placement d'obstacles, Dépôt de peinture



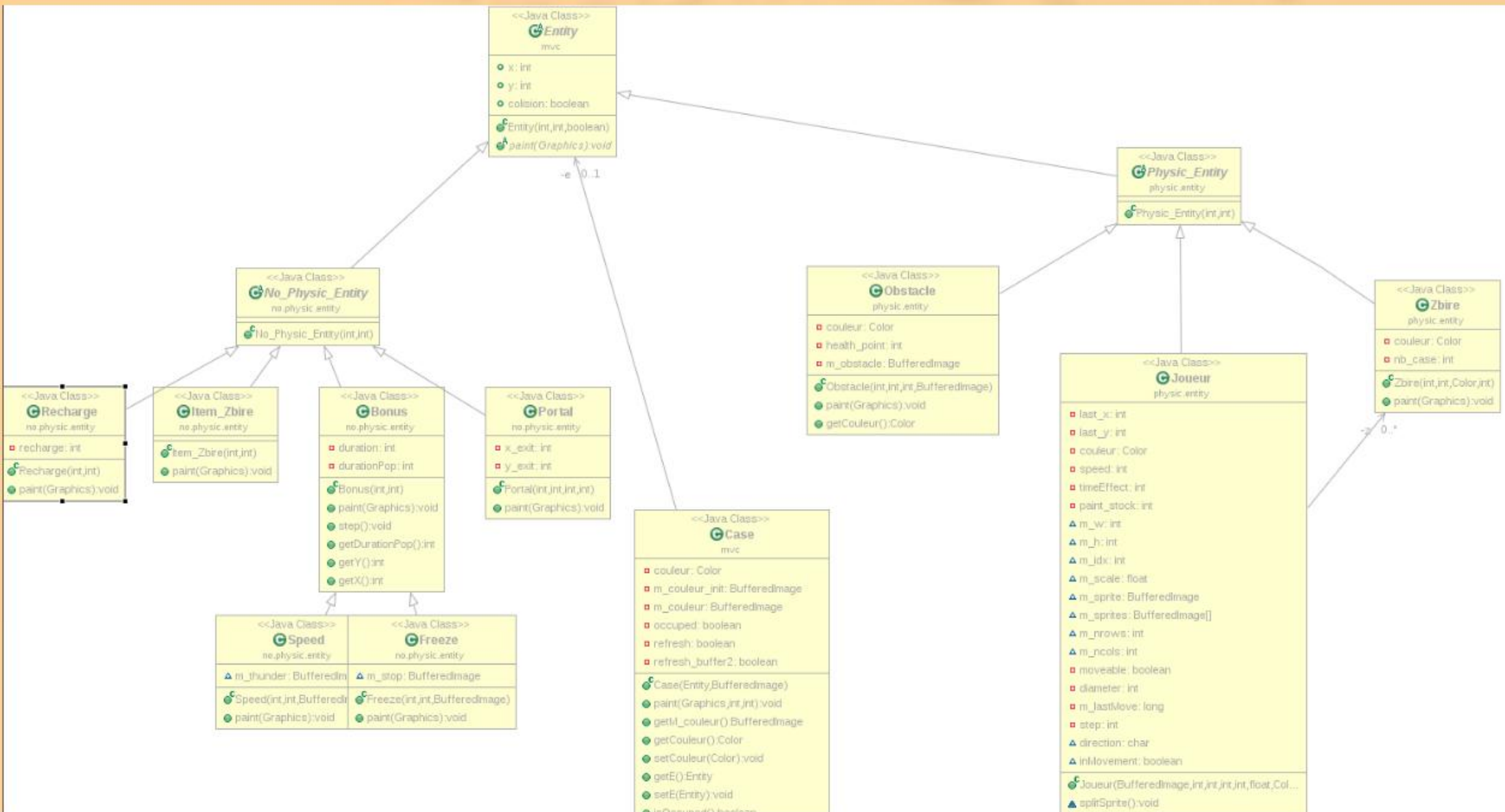
Affichage des sprites



Ajout de l'interface graphique



Diagramme de classe



Travail d'équipe



Difficultés techniques

Redimensionnement
de la fenêtre

Décalage

Placement des icones
au bon endroit



TO DO LIST :

- Les Sbires
 - *Automates
 - *Parser...
- Customisation des personnages
- La Téléportation par portails
- Statistiques de jeu
- La Barre de peinture
- Modes de jeu

Contrat

1) Les fenêtres

- Accueil
- Règles du jeu
- Crédits
- Plateau de jeu
- Fin du jeu

2) Mode de jeu

- 1 vs 1
- 1 v IA
- IA vs IA

3) Actions du joueur

- Se déplacer
- Colorier une case
- Ramasser des items
- Frapper
- Sur un sbire retirer 3 cases de déplacement
- Sur un obstacle le détruire
- Sur un autre joueur le renvoyer à sa position initiale
- Poser des sbires

4) Les Sbires gérés par des automates

- Kamikaze : Se déplace de 3 cases et explose en coloriant une zone et en détruisant les obstacles
- Peintre : Se déplace de 10 cases et les peint
- Constructeur : Se déplace de 10 cases en posant des obstacles
- Filou : Se déplace de 30 cases et soit les peint soit les nettoie

5) Les Boosts

- Eclair : le joueur qui le ramasse se déplace 2 fois plus vite sur 10 cases
- Freeze : Le joueur qui le ramasse bloque l'autre pendant 5 secondes

6) Les Obstacles

On ne peut pas passer sur un obstacle. Ils peuvent être détruit par un coup de joueur ou par l'explosion d'un sbire.

7) Les téléporteurs

Lorsque l'on passe sur un téléporteur, on est téléporté aléatoirement sur la map

8) Chronomètre

Une partie dure 3min. A la fin du temps les joueurs sont bloqués et la partie s'arrête

9) Score

Le score est le pourcentage de terrain coloré par chaque joueur

10) Statistiques

- Evolution du score au cours du temps
- Nombre de coups donnés à l'autre joueur
- Nombre de sbires invoqués pendant une partie
- etc...