



# RIXE

Présenté par Frossard Loïc  
et Izzo Valentino

# SOMMAIRE

---

1

## INTRODUCTION

Explication du projet et inspiration

2

## RIXE

Comment-jouer, règles, assets

3

## Game

Explication technique du jeu

4

## Online

Client - Serveur

5

## Demo

Démo en direct du jeu

6

## Conclusion

Conclusion et questions

# INTRODUCTION

---

## RIXE

- Jeu à deux joueurs
- Online
- Envoie de projectiles

## DUAL! - Seabaa

- Jeu mobile
- Bluetooth
- Android



# R I X E

## INPUTS

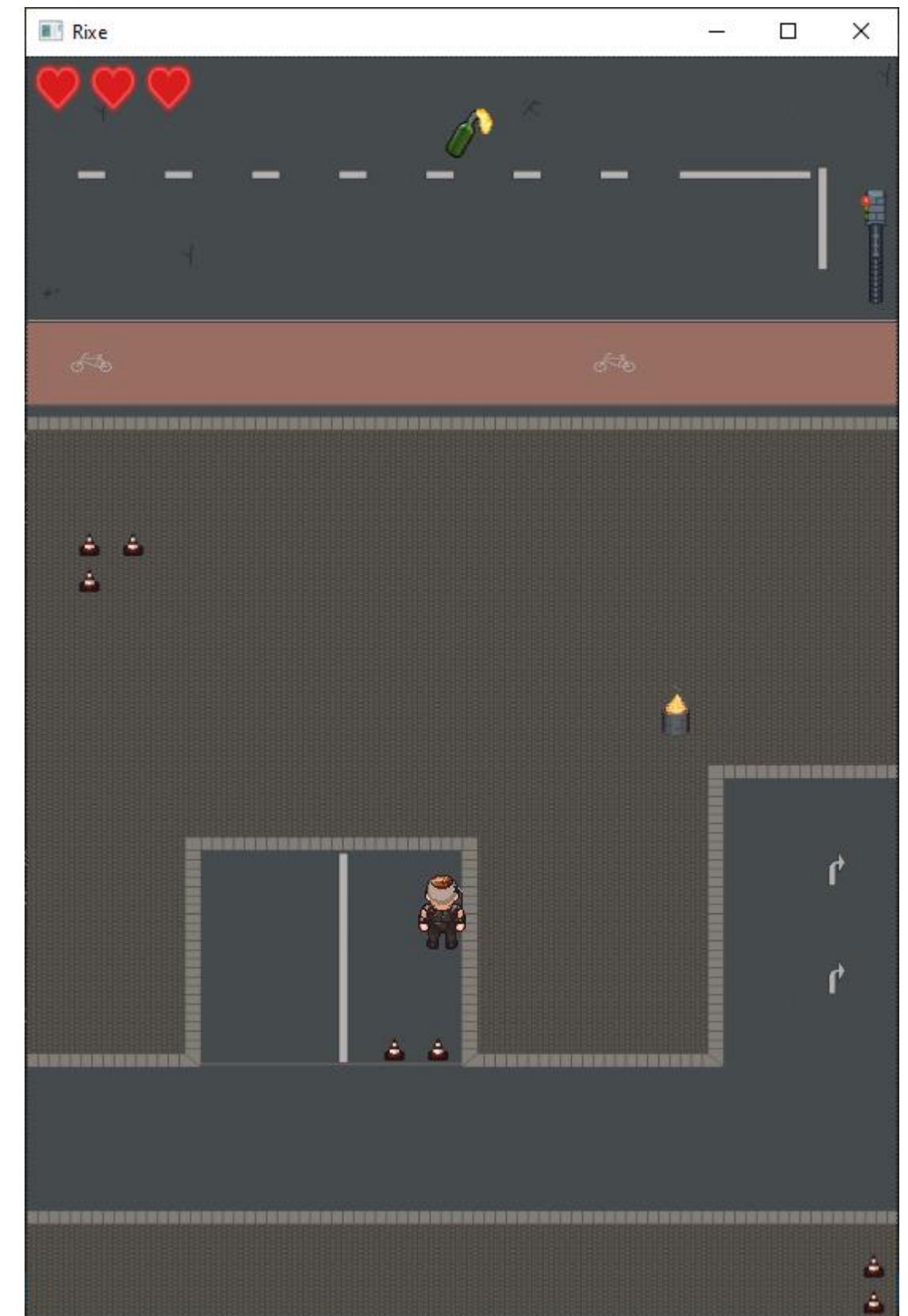
- Déplacement : (WASD) ou les flèches
- Le tir : ESPACE

## Règles

- Trois vies
- Ne peut pas sortir de l'écran
- Envoie d'un projectile quand il sort du haut de l'écran

## Assets - OpenGameArt

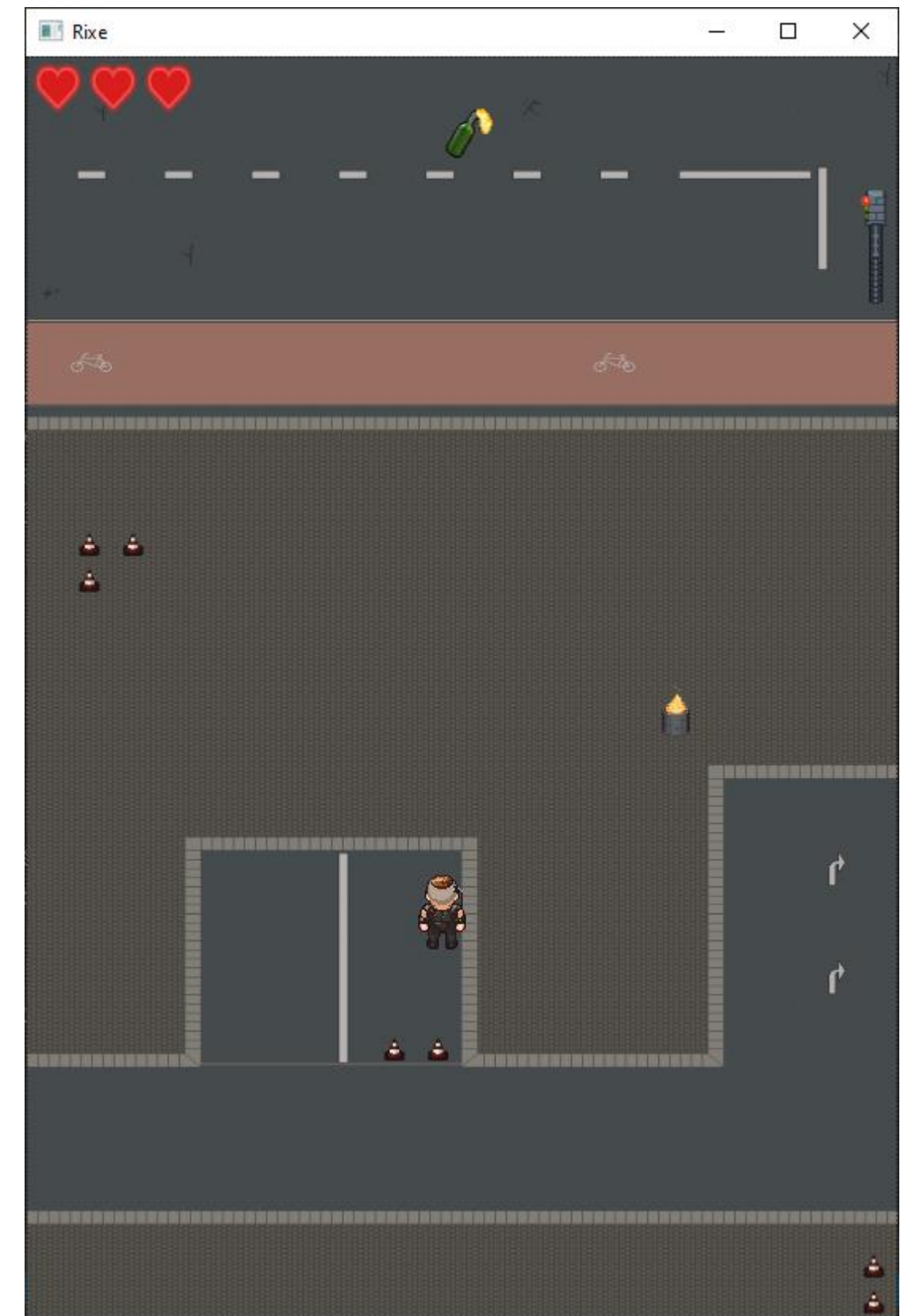
- Tiled
- Projectile : Pierre et molotov
- Personnage
- Coeur



# Game

## Game.cs

- Canevas
- DispatcherTimer intervalle de 15ms
- GameLoop
  - Détection du mouvement
  - Parcours des enfants du canevas
  - Détection de collision
  - Suppression des projectiles



# Online

---

## Client - Serveur

- Attente avant de démarrer le jeu
- EventSendProjectile
- EventSendWin

DEMO

# Conclusion

---

## Améliorations possibles

- Animations
- Sons
- Éléments de gameplay (tir diagonal)



The image features a light blue background with decorative geometric shapes in the corners. In the top right corner, there is a blue triangle pointing towards the center. In the bottom left corner, there are several overlapping blue triangles of different shades, creating a layered effect.

# MERCI

Avez-vous des questions ?