



PRÉSENTATION DU PROJET PYGAME

Yazid TAKI

TS11

BAC S spécialité ISN mais 2019

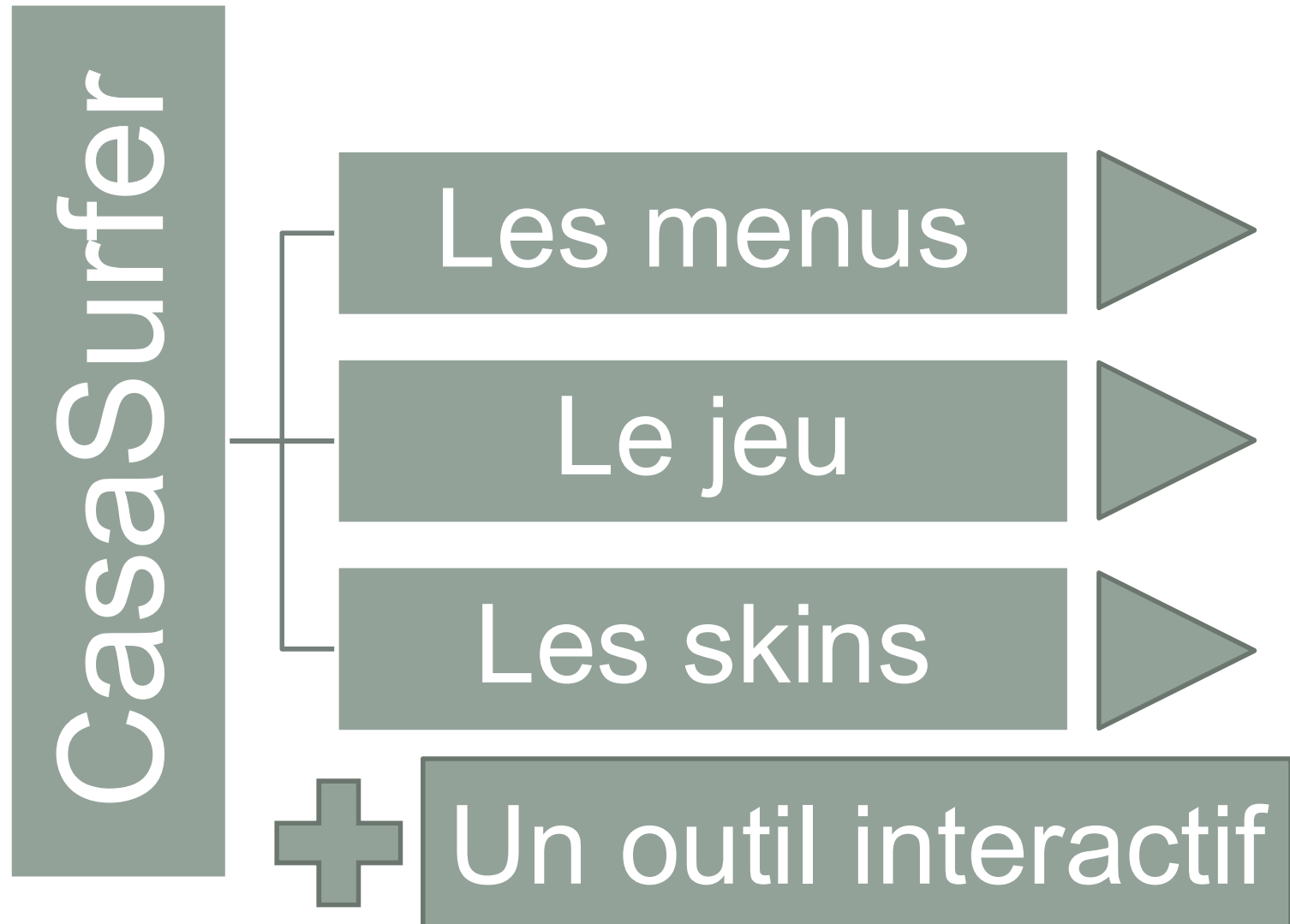
CASA SURFER

Modélisation du jeu

Répartition des tâches

<u>Membres</u>	Malak BENSALAH TS11	Yazid TAKI TS11	Ghali DRISSI TS10
<u>Fonctionnalités</u>			
La Dynamique du Jeu	- A collaborer sur les points 1) et 2). 6) Intégration des options difficulté au menu	1) Déplacement du personnage. 2) Déplacement des obstacles. 3) Collision personnage/obstacle 4) Collision obstacle/obstacle. 5) Fonctionnement du quiz	
Graphisme	1) A fourni les images de Sofia. 2) Affichage des différentes images (fonction .blit). 3) Conception des skins. 5) Mise en place des questions lorsque l'on perd.	- Avec mon aide sur les points 1), 2) et 5). 4) Intégration des skins au menu.	
L'Environnement Sonore		- Avec mon aide sur les points 2) et 3). 4) Intégration des sons et option sons au menu	1) A fourni les différentes bandes sons. 2) Mis en place des fonctions du mixer Pygame. 3) Synchronisation son/dynamique du jeu.
Le Stockage des Données		1) Travail sur stockage des scores. 2) Travail sur stockage des skins. 3) Travail sur stockage de l'argent. 4) Travail sur sauvegarde des paramètres.	- A collaborer sur les points 1) et 3) (*) 5) Intégration du menu meilleur score.

Modèle simplifié de Casa Surfer



LES MENUS

Le menu principale



Exemple de structure de code d'un menu

Mise en place de la fenêtre + initialisation fonction

Mise en place du bouton

Sauvegarde de la Transaction

: Sauvegarde des skins

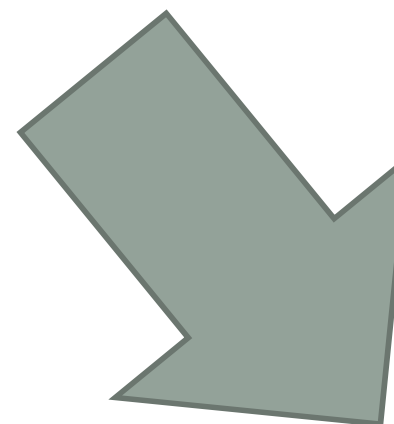
```
y.blit (players.allred, (150-((player3_allred.get_size()
y.blit (players.allred, (150-((player_allred.get_size()
y.blit (players.gold, (150-((player_gold.get_size()
y.blit (players.gold, (150-((player_gold.get_size()
```

Quitter la fenêtre

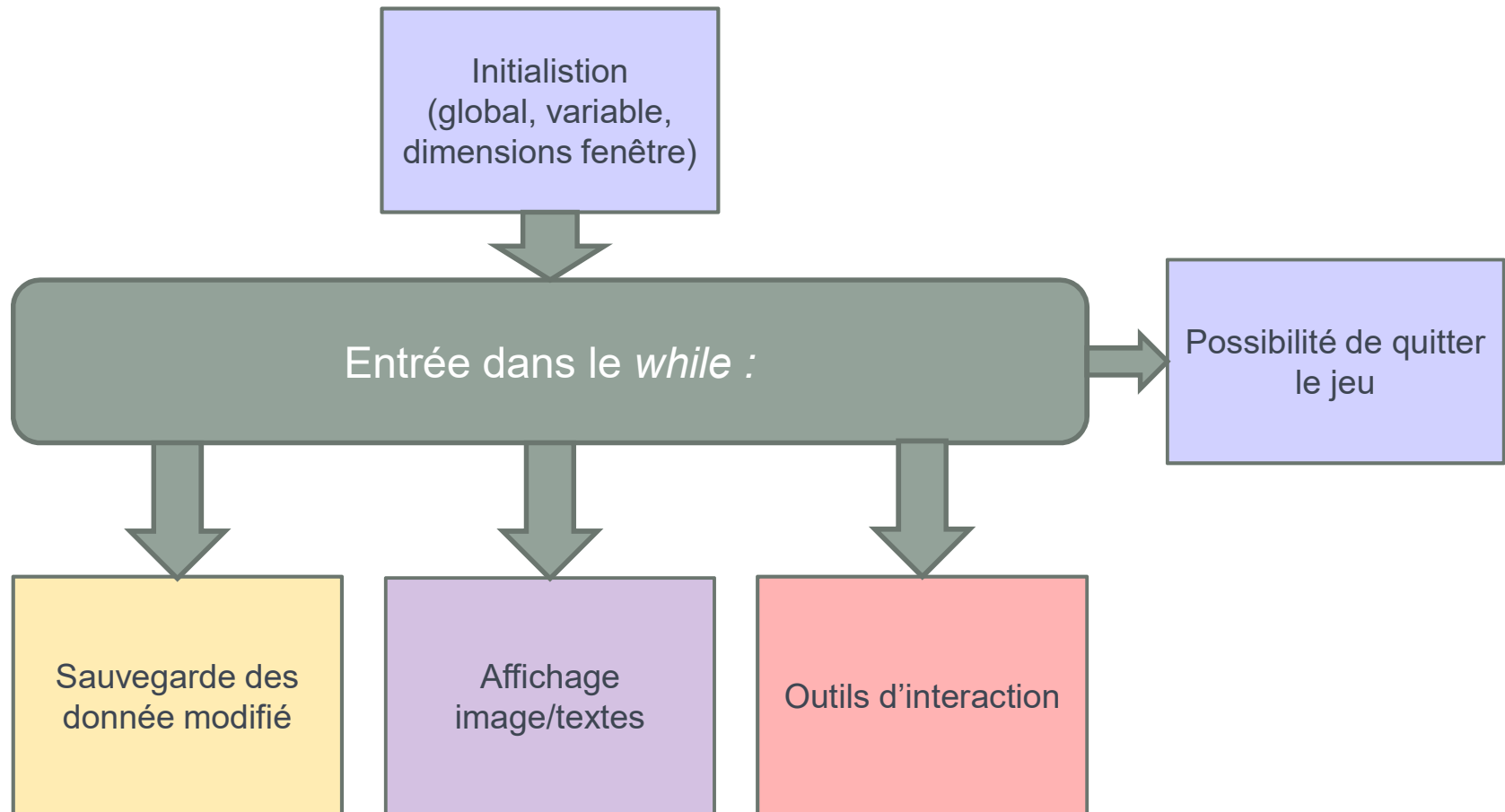
Affichage des textes

Reinitialisation des détecteur de changement

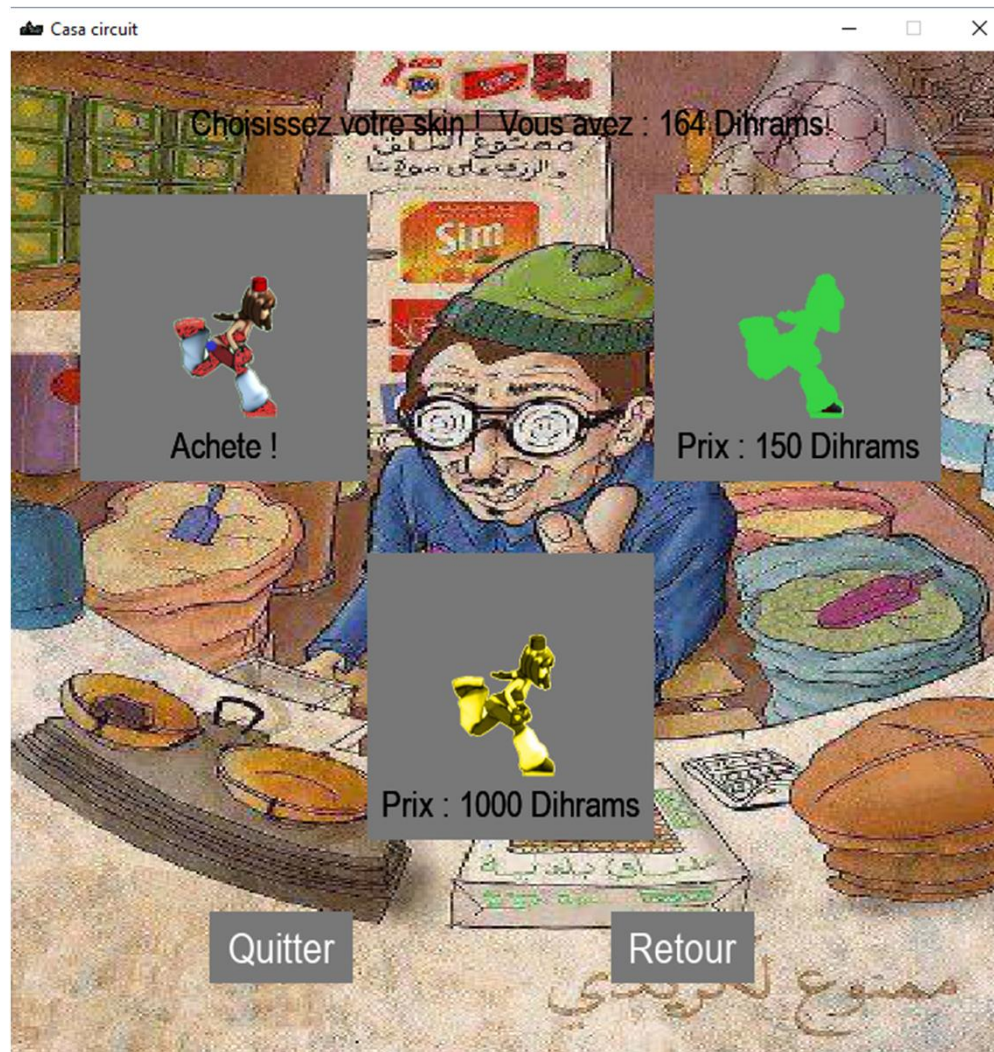
Mise en place du bouton + mise à jour fenêtre



Schémas



Résultat graphique de ce code

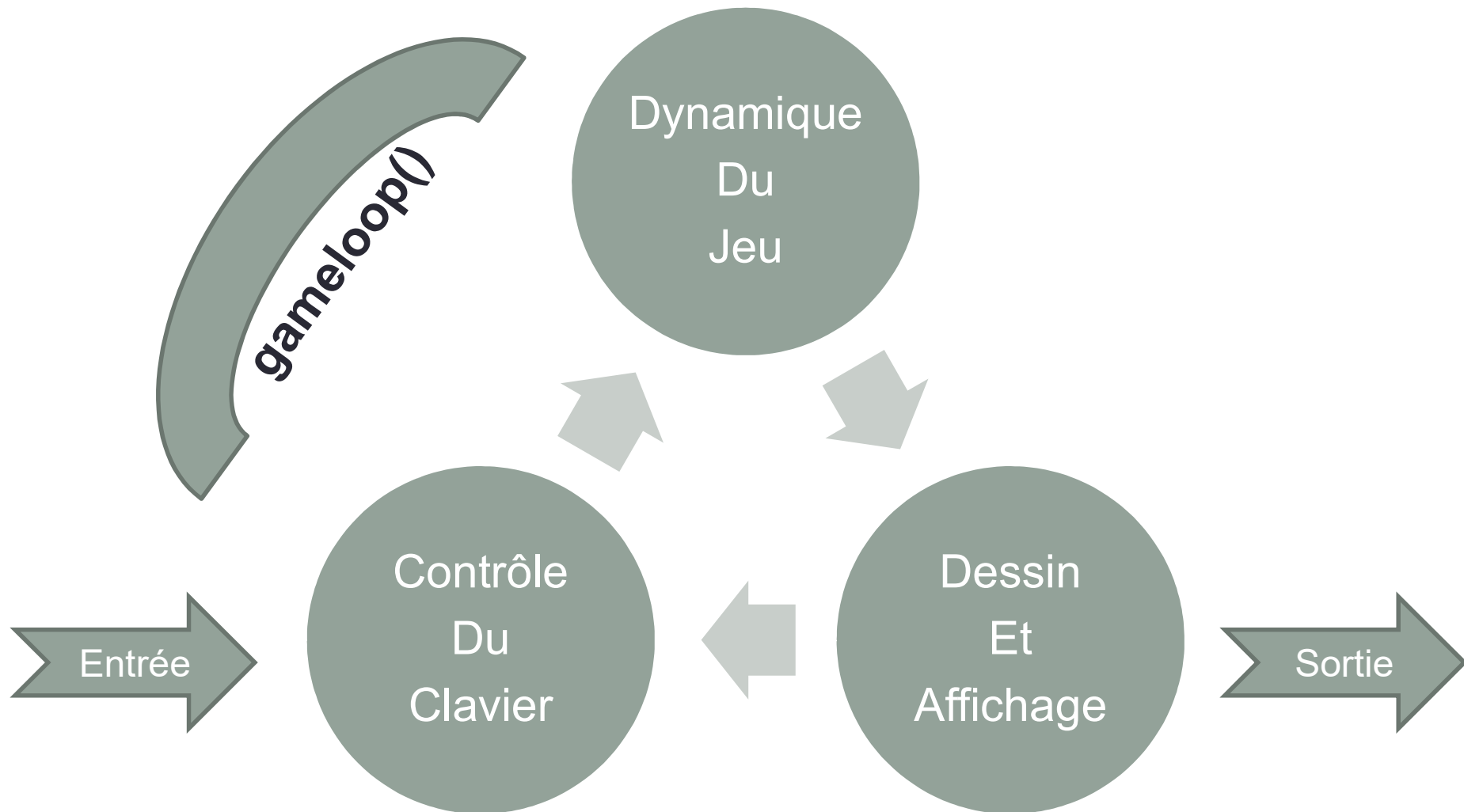


LE JEU

Endless Runner

Inspiré du jeu Subway Surfer

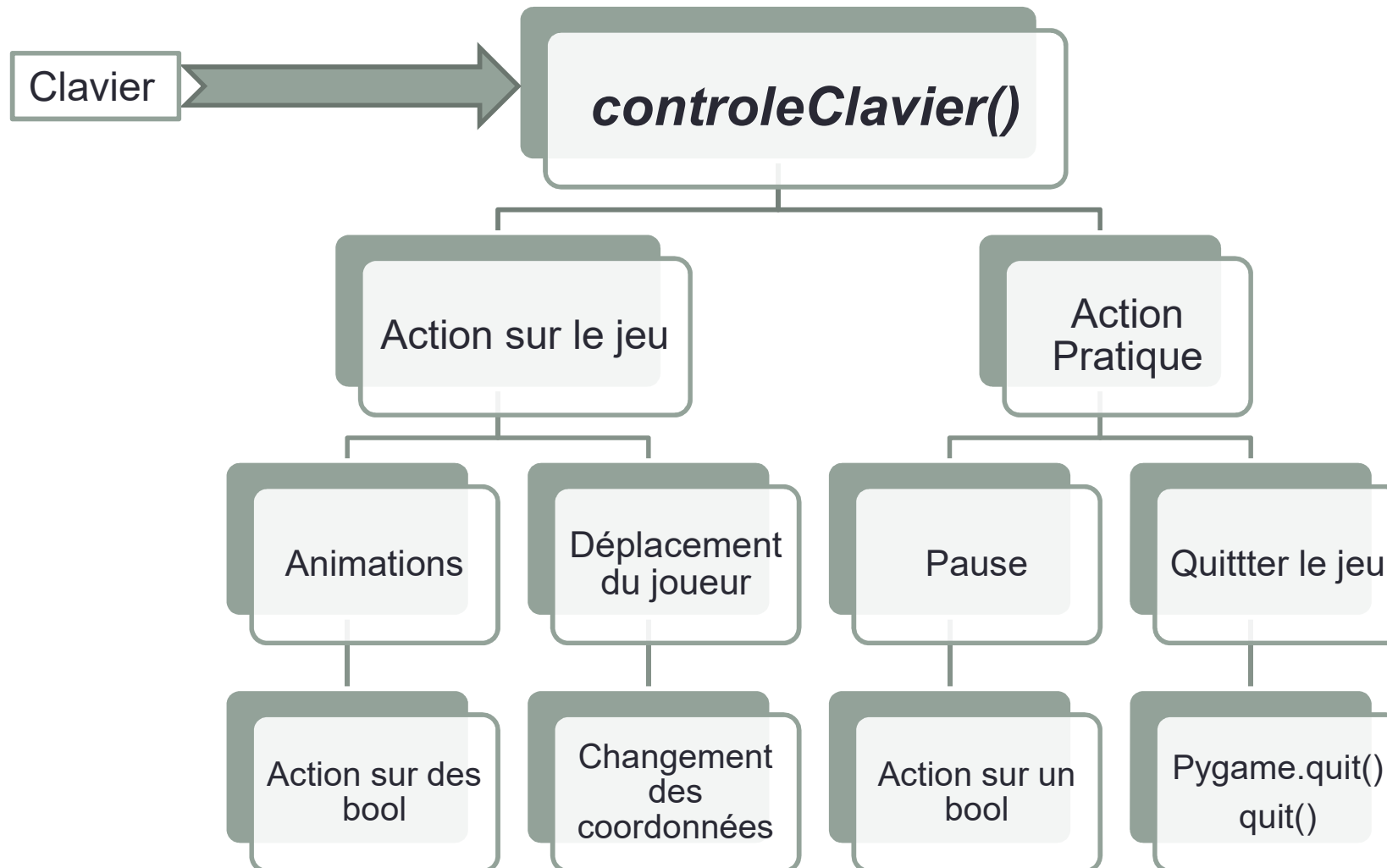
Modélisation simplifiée du jeu



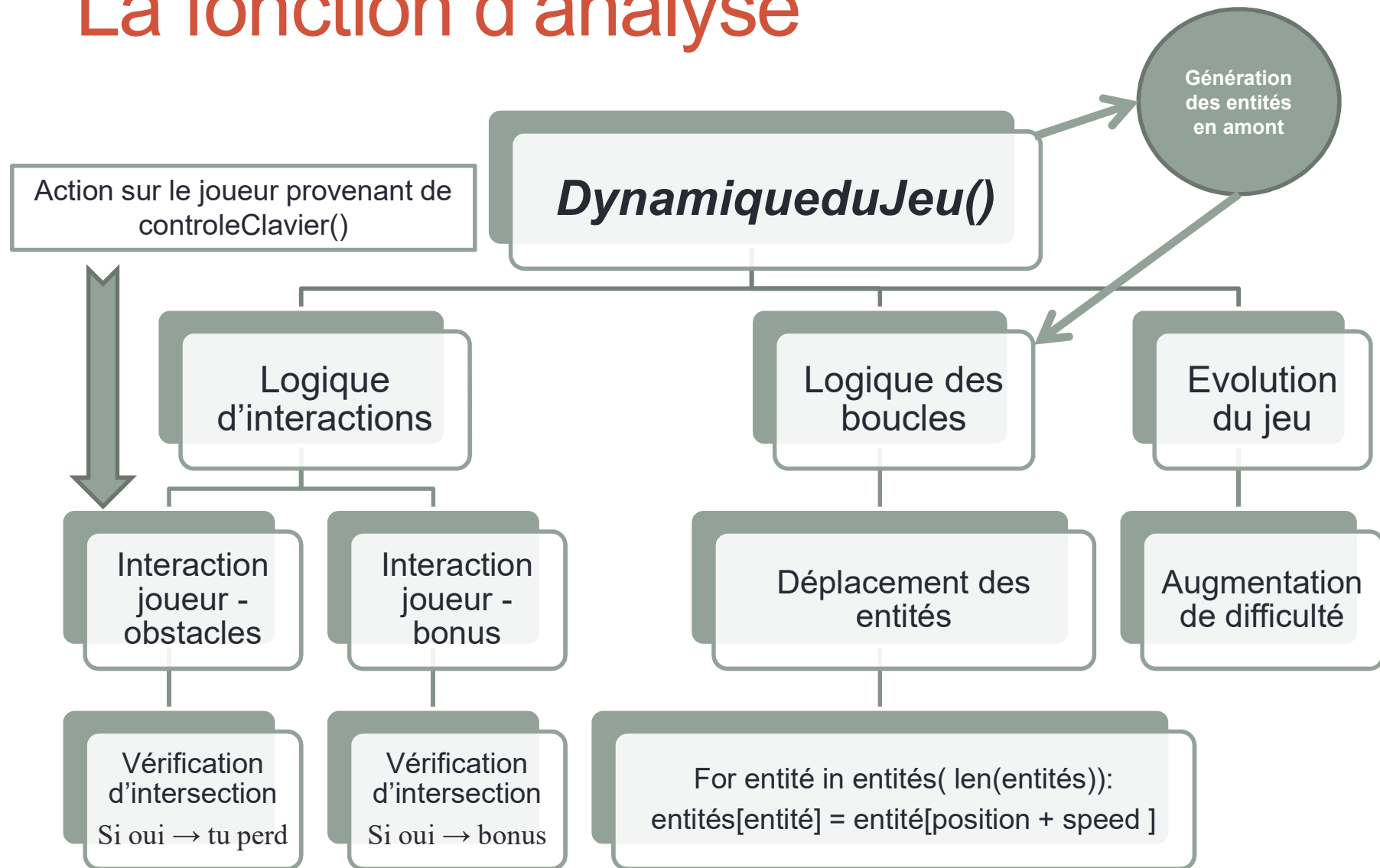
La fonction gameloop()

```
1361 def gameloop():
1363     displayLargeur = 1300
1364     displayHauteur = 700
1365     gameDisplay = pygame.display.set_mode((displayLargeur, displayHauteur))
1375     while not intro and not OPTN and not DESC and not SKIN and not SCORE:
1389         clock.tick(70)
1390         controleclavier()
1391         DynamiqueduJeu()
1392         dessiner()
1393         pygame.display.update()
1394         pygame.display.flip()
```

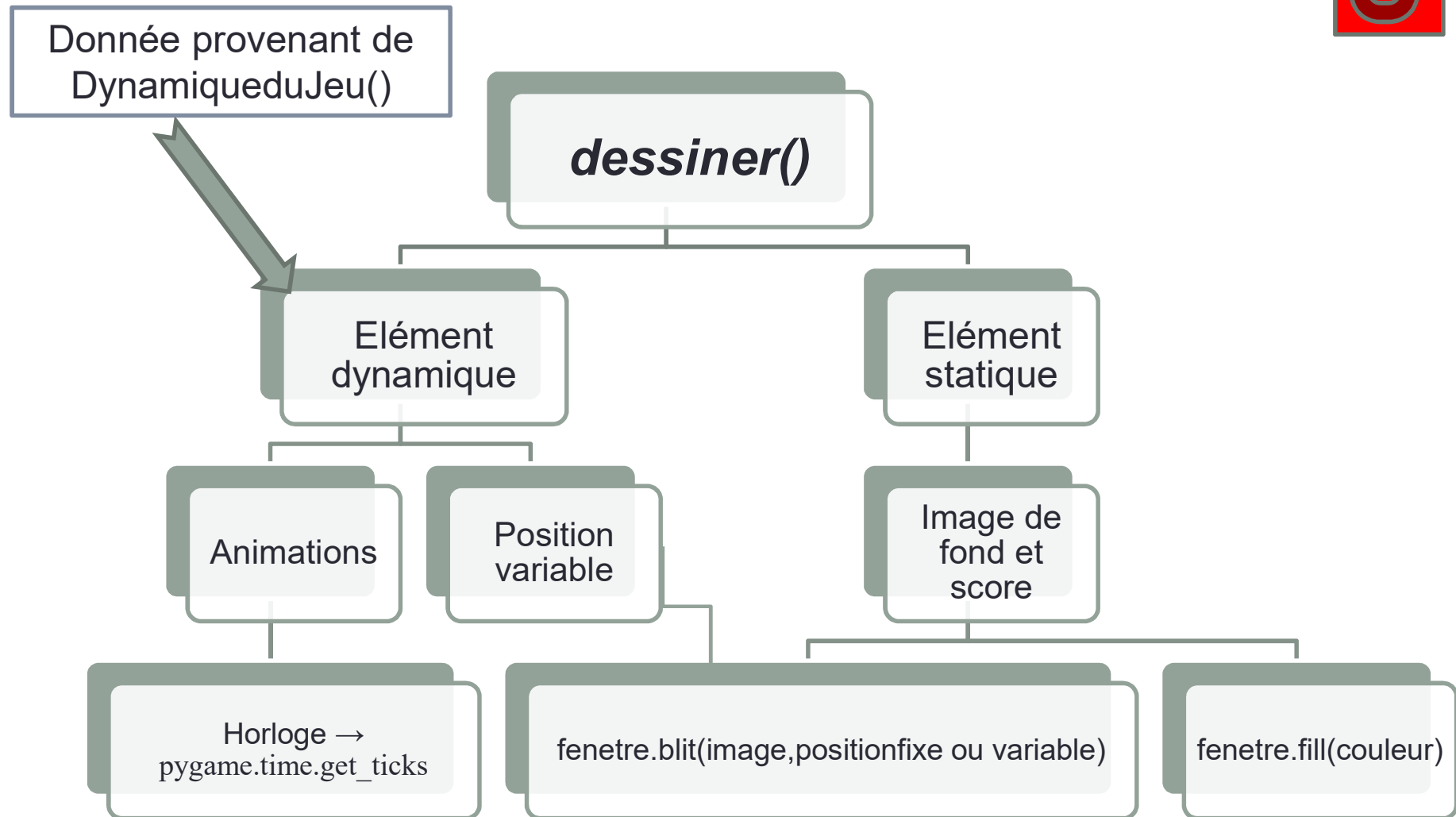
La fonction d'entrée



La fonction d'analyse

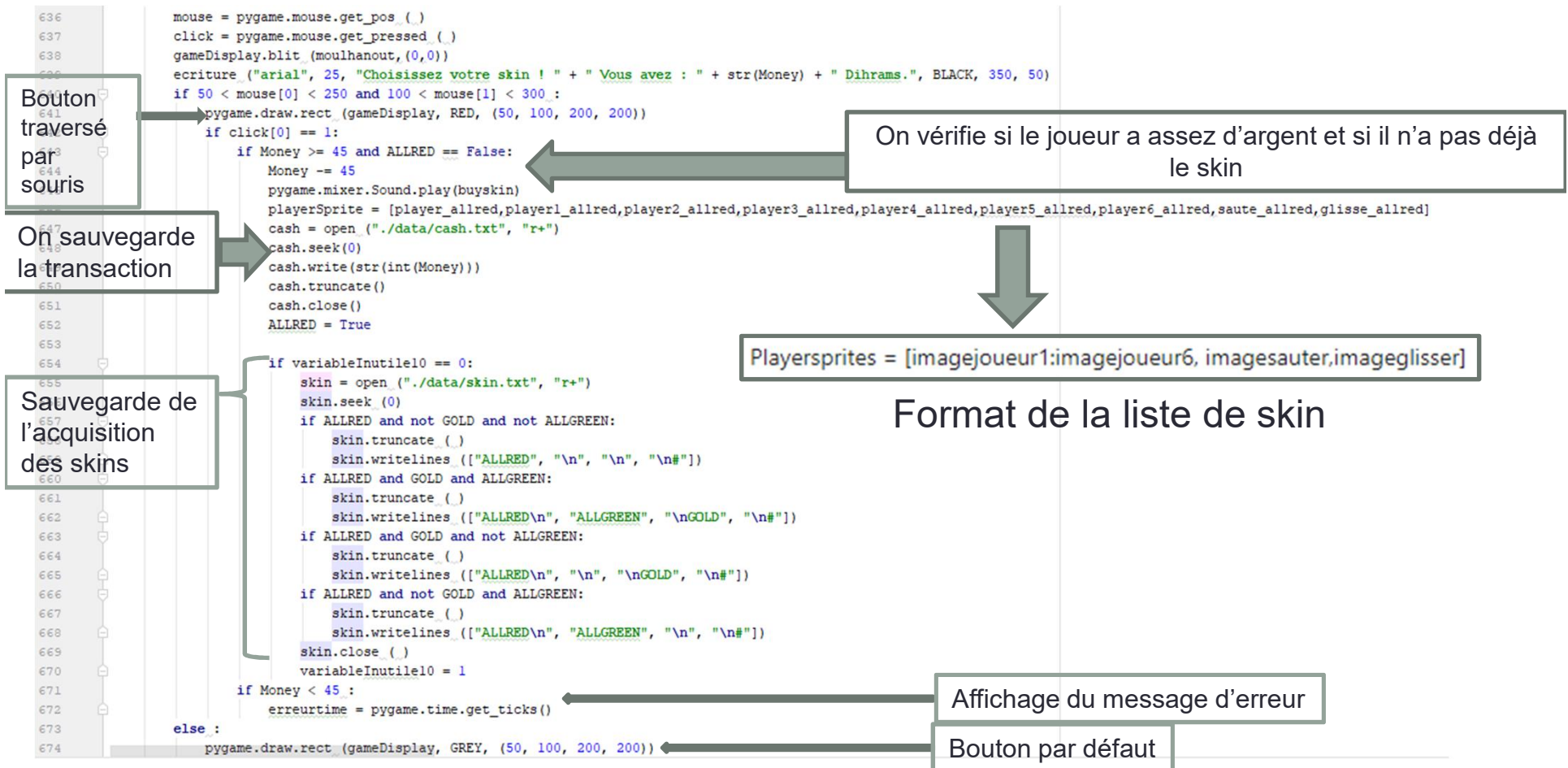


La fonction de sortie

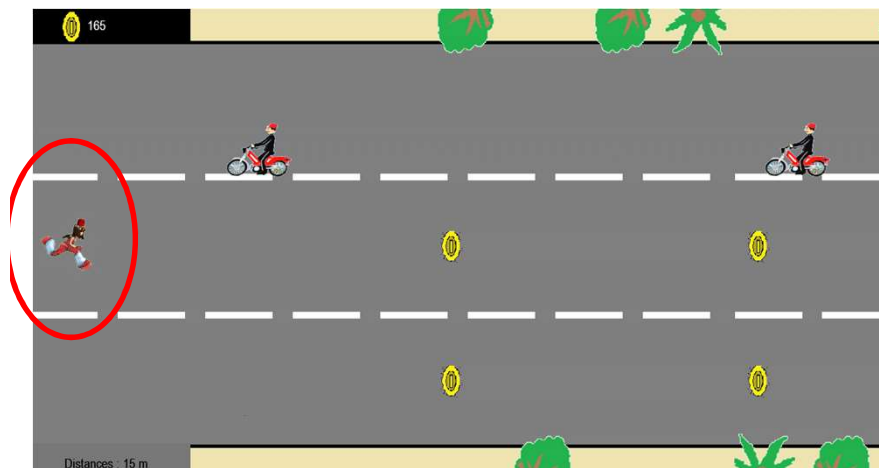
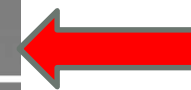
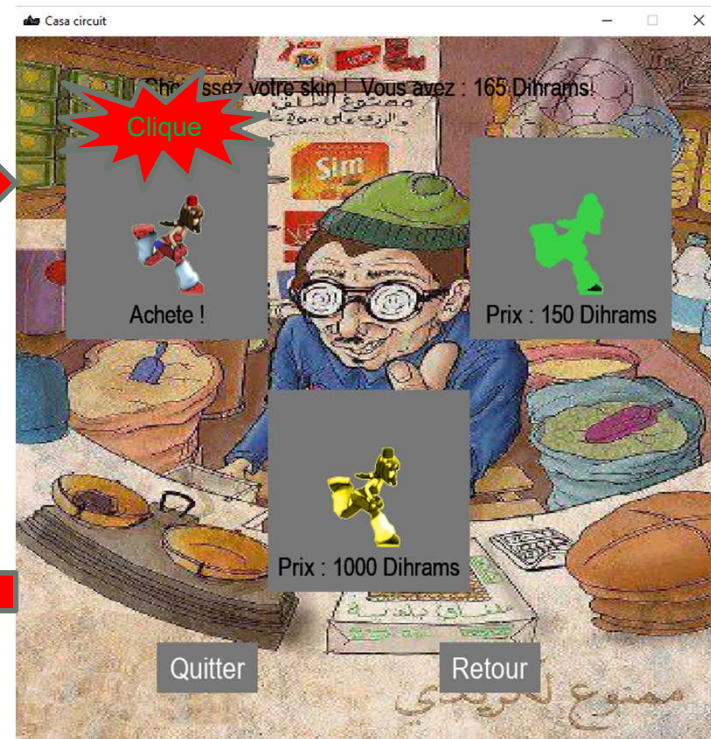
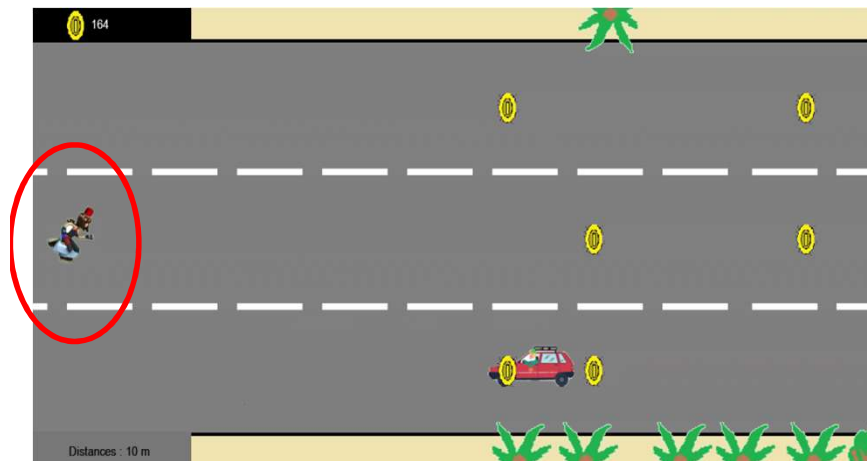


LES SKINS

Codage de la fonctionnalité des skins



Résultat graphique du quiz



OUTIL INTERACTIF

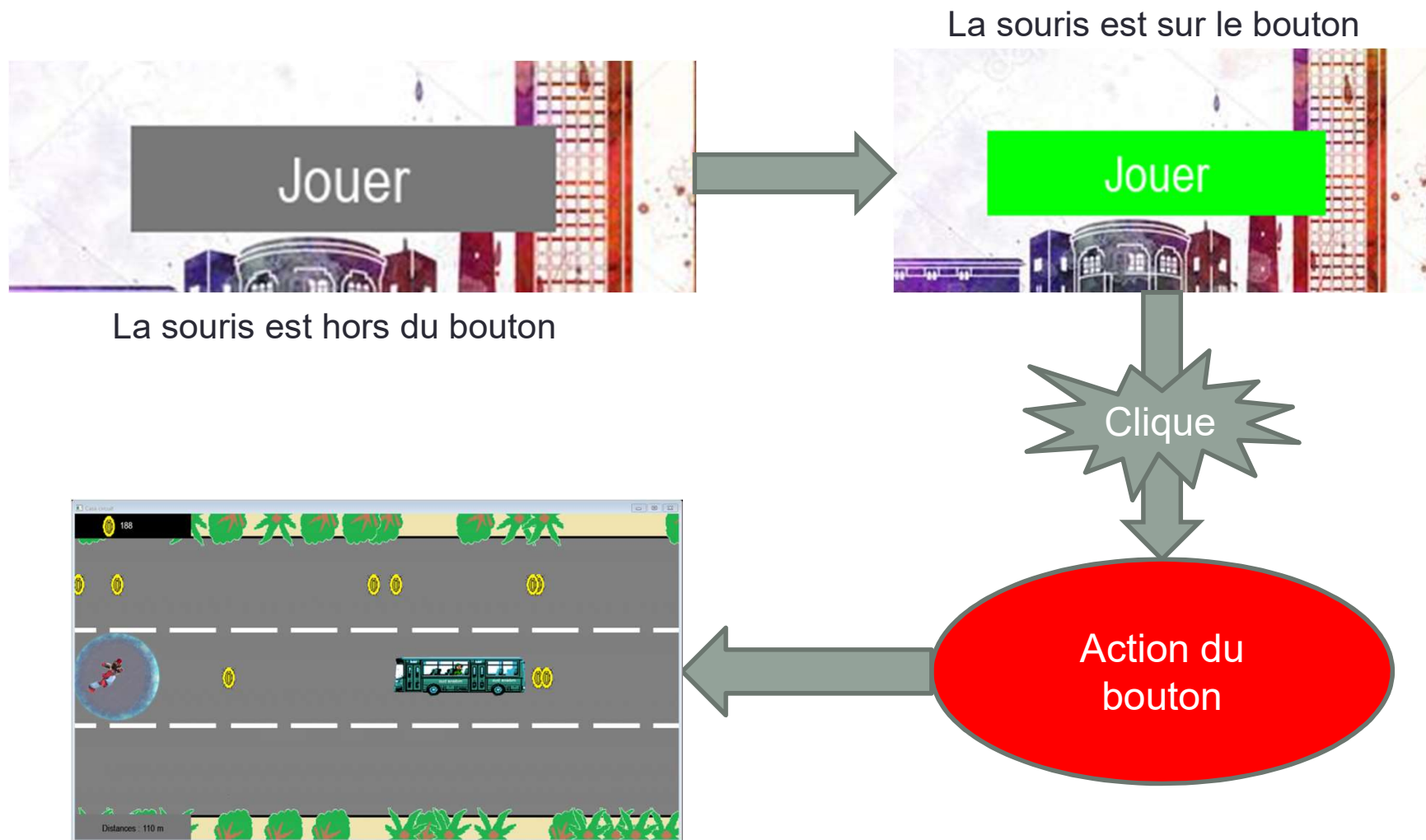
Le bouton

Codage de la fonction button():

Button(message,PosX,PosY,Largeur,Longueur,Couleur(par défaut),Couleur(selectionnée), Action)

```
400
401 def button(msg, x, y, w, h, ic, ac, action=None): # message / x / y / largeur / hauteur / couleur / couleur(par dessus) / action
402     mouse = pygame.mouse.get_pos() # donne en sorti la position de la souris
403     click = pygame.mouse.get_pressed() # donne si on clique et sur quel clique (droit ou gauche)
404
405     if x + w > mouse[0] > x and y + h > mouse[1] > y: # si en ordonnee(mouse[0]) la souris est dans le bouton et en abscisse[1]
406         pygame.draw.rect(gameDisplay, ac, (x, y, w, h)) # dessiner le rectangle avec couleur (lorsque on est par dessus)
407         if click[0] == 1 and action != None: # si on clique et qu'une action a ete definie
408             action() # faire l'action
409     else: # Si la souris n'est pas sur le bouton
410         pygame.draw.rect(gameDisplay, ic, (x, y, w, h)) # dessiner le rectangle avec couleur (par default)
411     # Ecriture des caractere au sein du bouton
412     smallText = pygame.font.SysFont("arial", 30)
413     textSurf, textRect = text_objects(msg, smallText, WHITE)
414     textRect.center = ((x + (w / 2)), (y + (h / 2)))
415     gameDisplay.blit(textSurf, textRect)
416
```

Résultat graphique du bouton



MERCI POUR VOTRE
ATTENTION
