SAÉ Candy Crush

Faire un jeu en 2 versions

* Première version jouable dans la console
* Deuxième version avec interface graphique avec minGL en réutilisant le code de la version 1 en y ajoutant un fond, des icones ainsi que des sons selon les actions.

1. Le Cahier des charges :
2. Les modes de jeux

3 modes de jeu disponible

* Mode arcade avec un temps défini, le but étant de réaliser un maximum de points dans un temps imparti
* Mode avec niveaux, le but étant de casser un nombre d’un certain type de formes prédéfinies, les dimensions de grilles seront définies ainsi que les formes à casser pour réussir le niveau.
* Mode créatif ou le but est de créer son niveau et de pouvoir le jouer.

1. Les différents objets

* Objet qui explose une colonne et ligne si 4 formes sont alignées verticalement ou horizontalement

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 0 | 0 | 0 | 0 |

Ou

|  |
| --- |
| 0 |
| 0 |
| 0 |
| 0 |

* Objet qui supprime une case aléatoire si 4 formes forment une matrice 2\*2

|  |  |
| --- | --- |
| 0 | 0 |
| 0 | 0 |

* Objet qui détruit toutes les formes d’un certain type si 5 formes du même type sont alignées verticalement ou horizontalement

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

ou

|  |
| --- |
| 0 |
| 0 |
| 0 |
| 0 |
| 0 |

1. Les blocs

3 types de blocs à réaliser

* Caisse 🡪 la caisse doit subir 1 coup par une destruction adjacente
* Baril 🡪 le baril doit subir 2 coups par 2 destructions adjacentes
* Porte 🡪 elle doit subir 3 coups par 3 destructions adjacentes

Ces 3 blocs une fois cassés laisseront place à des cases vides laissant la possibilité à des formes de s’y loger.

1. La réalisation

Pour l’arborescence du projet :

* Un dossier par mode de jeu
* Un fichier .hpp pour chaque niveau
* Un dossier pour les images, sons (seulement pour la version 2)
* Faire un fichier YAML pour modifier les touches et la taille de la grille (vu dans un prochain tp)
* Une documentation technique via un site web avec le graphe des fonctions appelées et celui des fonctions appelantes (vu dans un prochain tp)
* Documentation (PDF) de ce qu’on a ajouté avec sommaire
* Fournir un guide utilisateur

Ce qui est surligné est obligatoirement à réaliser