

# Boss Fight Game

Design and development of a boss fight game following certain rules :

1. Being able to move the player
2. Setting up five levels with a boss
3. Be able to shoot the boss and make the boss shoot us
4. Change the scene to game over or victory if we lose or win the game
5. Make a life/death counter to add difficulties

## Skills developed - HardSkills / Softskills

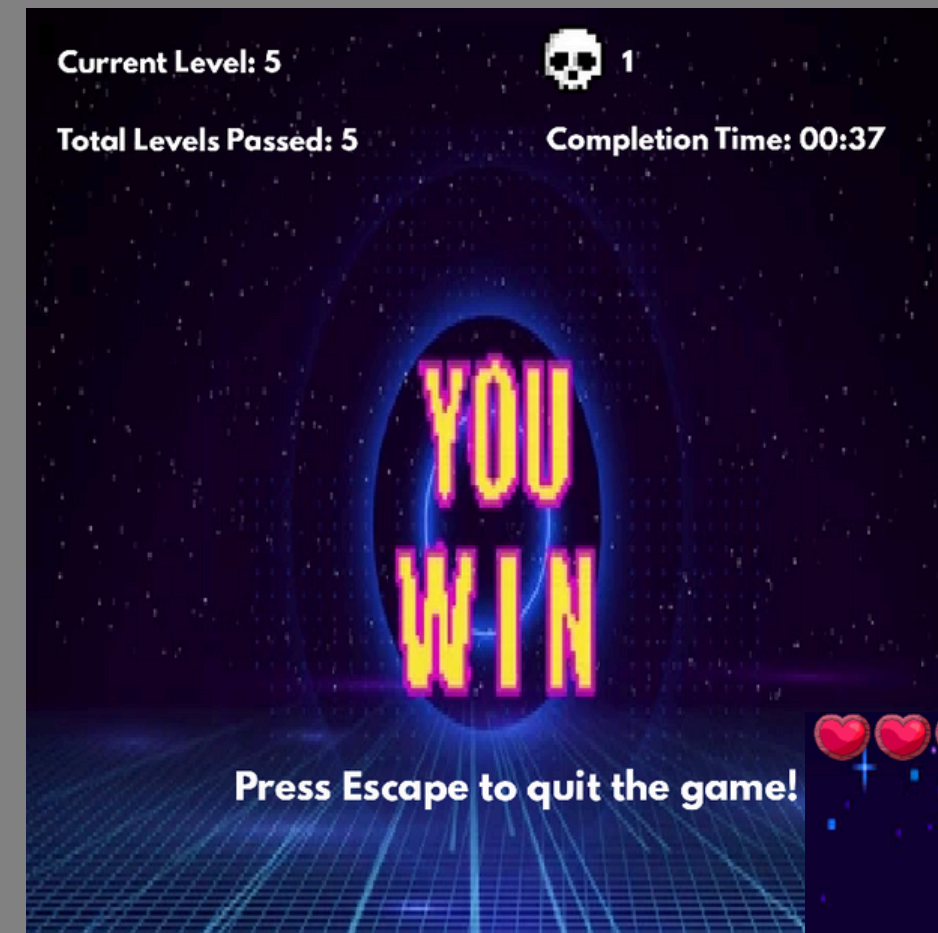
- Design and implement complex boss mechanics.
- Create and manage animations for dynamic gameplay.
- Develop efficient systems for player and enemy interactions.
- Collaborate and share solutions with teammates effectively.

## Technologies



## Obtained result

Victory Screen



Screen in the middle of the game



# Jeu vidéo de combat de boss

Conception et développement d'un jeu vidéo de combat de boss en suivant certaines règles :

1. Déplacer le joueur
2. Mettre en place 5 niveau avec un boss
3. Pouvoir tirer sur le boss et se faire tirer dessus par le boss
4. Changer la scène en "Game Over" ou "Victoire" en fonction de l'issue du jeu
5. Créer un compteur de vies/morts pour augmenter la difficulté

## Compétences développées

### - HardSkills / Softskills

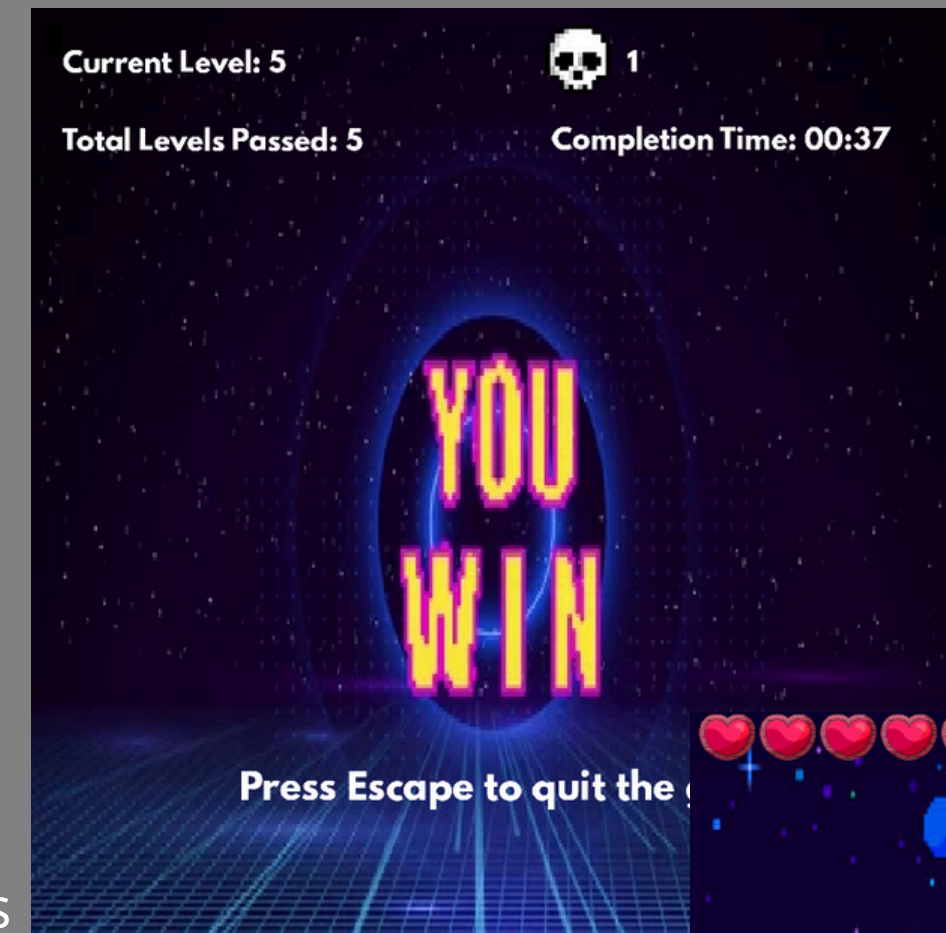
- Concevoir et implémenter des mécaniques complexes de boss
- Créer et gérer des animations pour un gameplay dynamique
- Développer des systèmes efficaces pour les interactions entre le joueur et les ennemi
- Collaborer et partager des solutions avec les coéquipiers de manière efficace

## Technologies



## Résultat obtenu

Écran de victoire



Écran en milieu de partie

