



W3 – JavaScript Avancé

HTML5 Gaming

Responsables Pédagogiques

pedagowac@epitech.eu

Sommaire

Shoot'em Up (Difficulté : simple)	5
Exemples	5
Consignes.....	6
Restrictions.....	6
Plateforme (Difficulté : Moyenne / Difficile).....	7
Exemple	7
Consignes.....	8
RPG (Difficulté : Moyenne / Difficile)	9
Exemple	9
Consignes.....	10

Détails administratifs

- Le projet est à réaliser seul.
- Les sources doivent être rendues avec BLIH.
- Répertoire de rendu : **HTML5_Gaming**

Introduction

Vous devez réaliser un jeu à l'aide des technologies HTML5 et JavaScript.

Restrictions

Attention, la programmation doit être entièrement réalisée par vous ! De très nombreux tutoriels ou code déjà fait existent ainsi que des outils permettant de générer du code, nous serons donc très vigilants quant à l'origine de celui-ci et vous devrez être en capacité d'en expliquer l'intégralité sans quoi nous vous attribuerons un -42 pour triche.

Toutefois, vous avez le droit d'utiliser des librairies JavaScript parmi la liste ci-après :

- <http://createjs.com/>
- <http://phaser.io/>
- <http://threejs.org/> (3D)
- <http://www.pandajs.net/>
- <http://www.kiwajs.org/>
- <http://www.babylonjs.com/> (3D)

Si vous souhaitez utiliser d'autres librairies JavaScript envoyez un mail à thomas1.fortassin@epitech.eu avec la technologie et les raisons de ce choix. **NE COMMENCEZ PAS VOTRE PROJET AVANT SA VALIDATION.**

Vous pouvez utiliser tous modèles, sons, sprites existants (attention à la problématique de droit d'auteur si vous comptez publier votre jeu)

- <http://spritedatabase.net/>
- <http://jeux.developpez.com/medias/>

Projet

Vous devez donc réaliser un jeu parmi les types décrits ci-après. Pour chaque type de jeu, il est fourni à titre d'exemple, quelques screenshots. Nous vous indiquons également un niveau de difficulté. Nous vous recommandons de bien réfléchir au choix du type de jeu (nous serons bien entendu plus exigeants avec les sujets plus faciles).

Pour chaque type de jeu, vous devez faire attention aux points suivants :

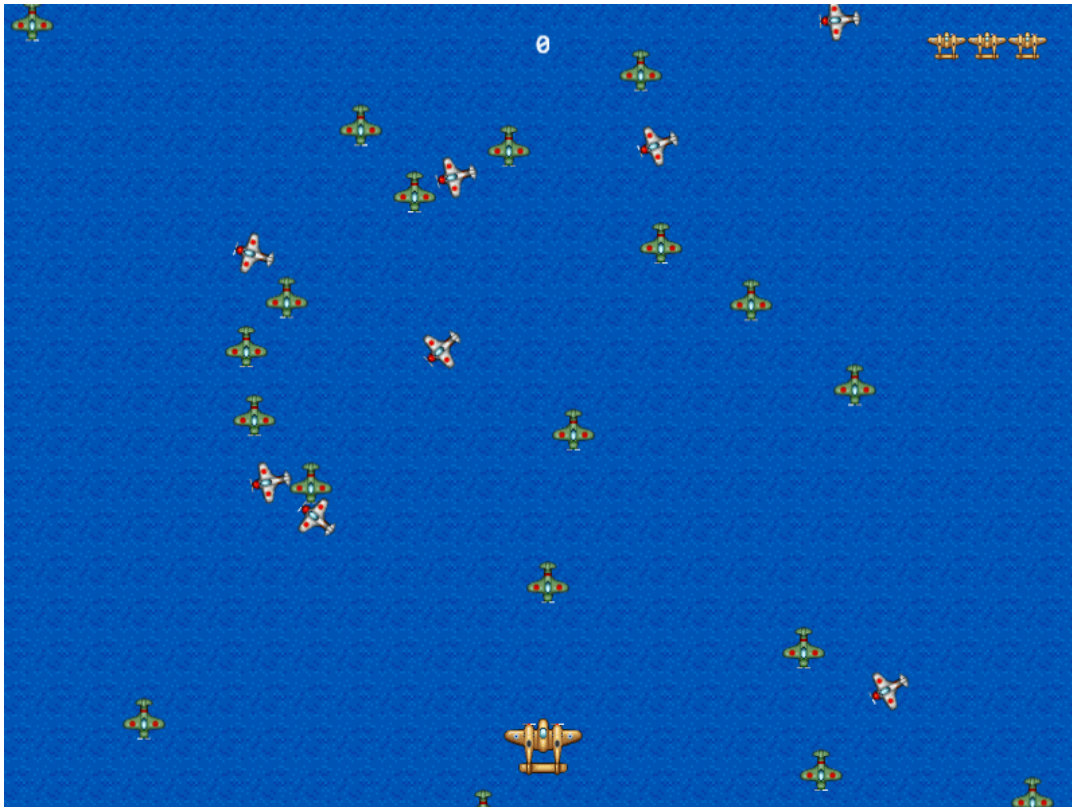
- Règles compréhensibles et claires.
- Menu (relancer, lancer le jeu/modifier les options, touches du jeu)
- Jouabilité (jeu fonctionne, pas de bug).
- Game Play (expérience du jeu intéressante, agréable).
- Aspect visuel (finalisé, soigné, ergonomique).

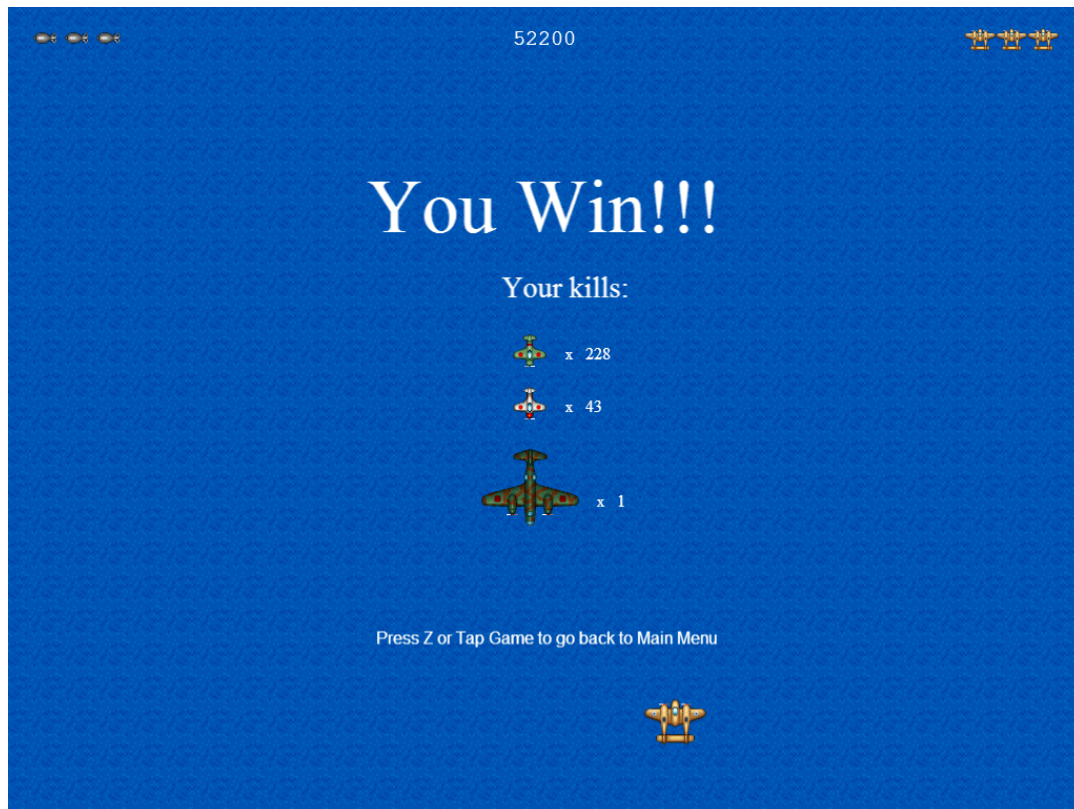
Shoot'em Up (Difficulté : simple)

Un grand classique du jeu vidéo, si à 25 ans tu n'as pas encore codé un shoot'em up dans ta vie...

... Fais le maintenant !

Exemples





Consignes

Vous devez implémenter :

- Un système de vie (le joueur a plusieurs vies, et ne recommence pas le jeu depuis le début quand il perd une vie)
- Un système de niveaux qui se terminent par un boss
- Au moins 5 niveaux, donc 5 boss différents
- Les ennemis devront se déplacer selon des formations prédéfinies, mais le moment de leur apparition ou le nombre qui apparaît sera aléatoire (au moins 5 types d'ennemis sans compter les boss)

Restrictions

L'usage du framework Phaser est interdit pour ce type de jeu

Plateforme (Difficulté : Moyenne / Difficile)

Dans la lignée des petits jeux, rapides à jouer et conviviaux, on veut du FUN

Exemple



Consignes

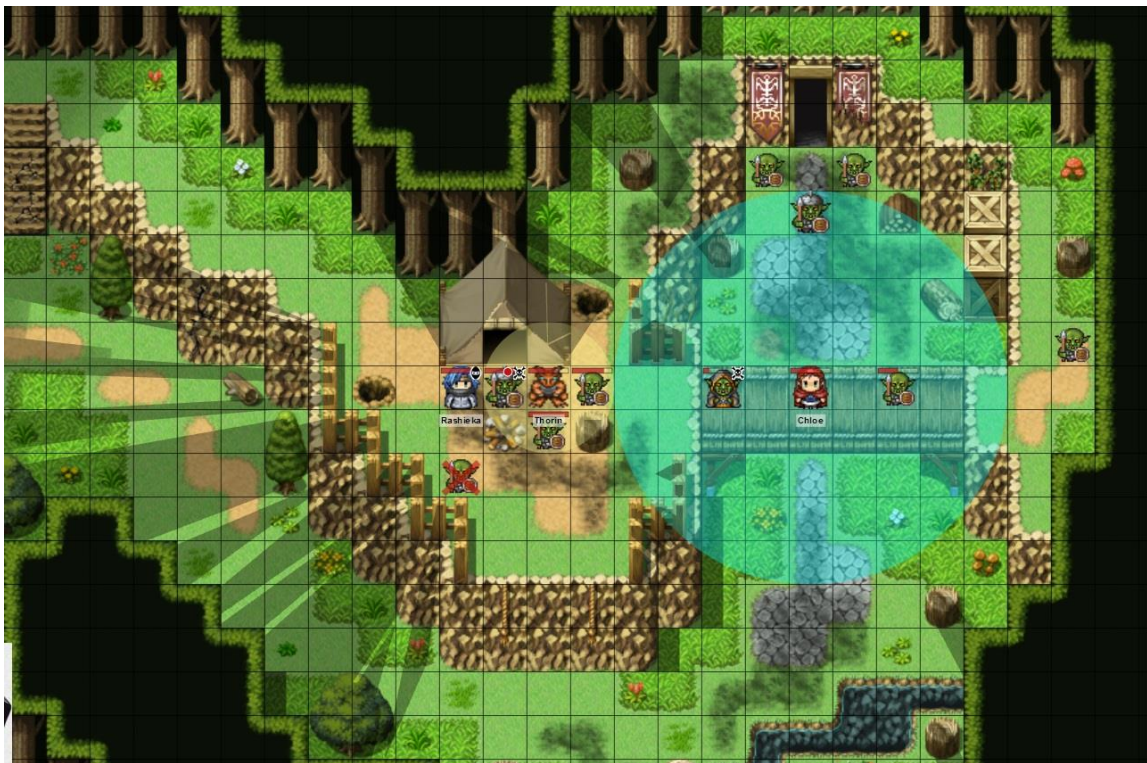
Vous devez implémenter

- Un système de vie (le joueur a plusieurs vies, et ne recommence pas le jeu depuis le début quand il perd une vie)
- Un système de niveaux qui se terminent par un boss (Vous devrez le vaincre différemment à chaque fois)
- Certains ennemis devront se déplacer selon des formations prédéfinies et d'autres non. (au moins 3 ennemis aux déplacements prédéfinis et 3 ennemis aux déplacements aléatoires)
- Des bonus (vitesse, armes, etc...)
- Choix du personnage (Au moins 3 personnages ayant des caractéristiques et aptitudes différentes des autres)
- Au minimum 5 niveaux différents ou 3 niveaux si le jeu est en 3D.
- Un système de score

RPG (Difficulté : Moyenne / Difficile)

Qui n'a pas usé ses doigts sur ce genre de jeu d'aventure... de Zelda à Pokémon, écrivez/codez votre part de l'histoire des RPGs

Exemple





Consignes

Vous devez implémenter :

- Le déplacement de votre personnage sur une carte (dans les 4 directions)
- La carte ne doit pas être limitée qu'à un seul écran
- Votre personnage doit être animé quand il se déplace
- Certaines cases de la carte doivent être inaccessibles (forêt, plan d'eau, etc...)
- La carte doit comporter des objets déplaçables (rocher, coffres, etc...)
- La carte doit comporter des objets que l'on peut ramasser (potions, gems, etc...)
- Votre personnage possèdera un sac lui permettant de gérer un inventaire
- La carte doit comporter des PNJ (déplacement libre et aléatoire)
- Il doit être possible d'interagir avec les PNJ quand on se trouve à proximité (entamer un dialogue, échanger des objets)
- Il doit être possible de faire des combats et de gagner de l'expérience. (Objet, etc....)

Si vous faites le jeu en 3D la carte peut être limitée à un seul écran (La carte devra être assez grande).

Enjoy ☺