Gaillard Victor

Challet Tristan

Contexte Jeu Java FX

Notre application est un jeu de tir en 2D, donc vue du dessus.

Nous jouons un personnage qui peut tirer des projectiles vers le haut et qui possède trois vies. Pour contrôler ce personnage, nous utilisons les touches Z,Q,S,D pour le déplacement et ESPACE pour tirer.

Ce personnage possède un coffre au trésor situé en bas de l’écran.

Cependant, d’autres personnages veulent s’emparer du coffre, ce sont donc les ennemis (ils sont contrôlés par l’ordinateur).

Ceux-ci n’ont pas d’arme à distance et ne peuvent donc pas tirer mais si l’un d’eux arrive jusqu’au personnage principal ou jusqu’au coffre, nous perdons une vie et l’ennemi meurt.

Pour compliquer un peu le jeu, il y’a des obstacles sur la carte que les projectiles ne traversent pas et que les ennemis évitent.

Le but du jeu est donc de survivre le plus de manche possible (une manche correspond à un ennemi) en tuant les ennemis avec l’arme du personnage avant qu’il ne perde toutes ses vies.