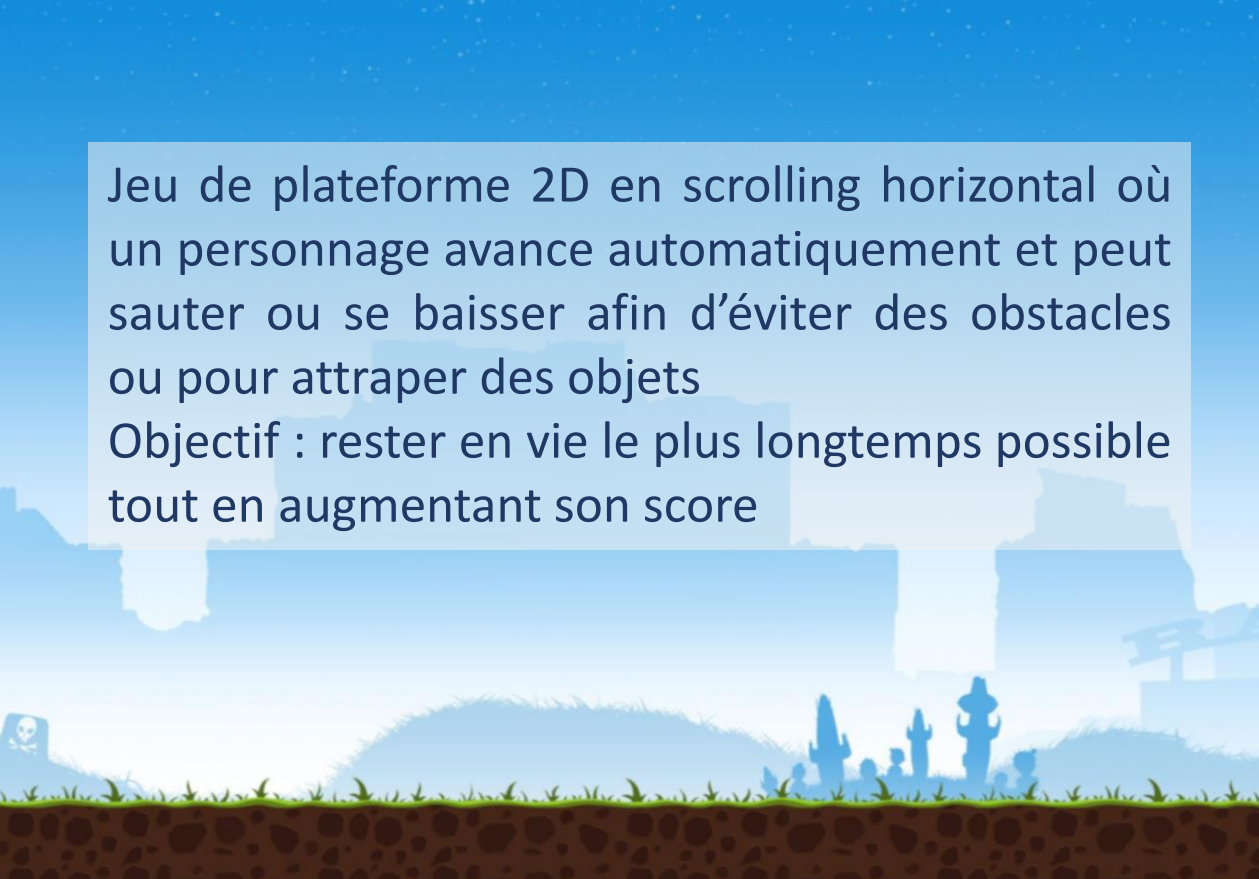


Jeu de plateforme 2D en scrolling horizontal où un personnage avance automatiquement et peut sauter ou se baisser afin d'éviter des obstacles ou pour attraper des objets

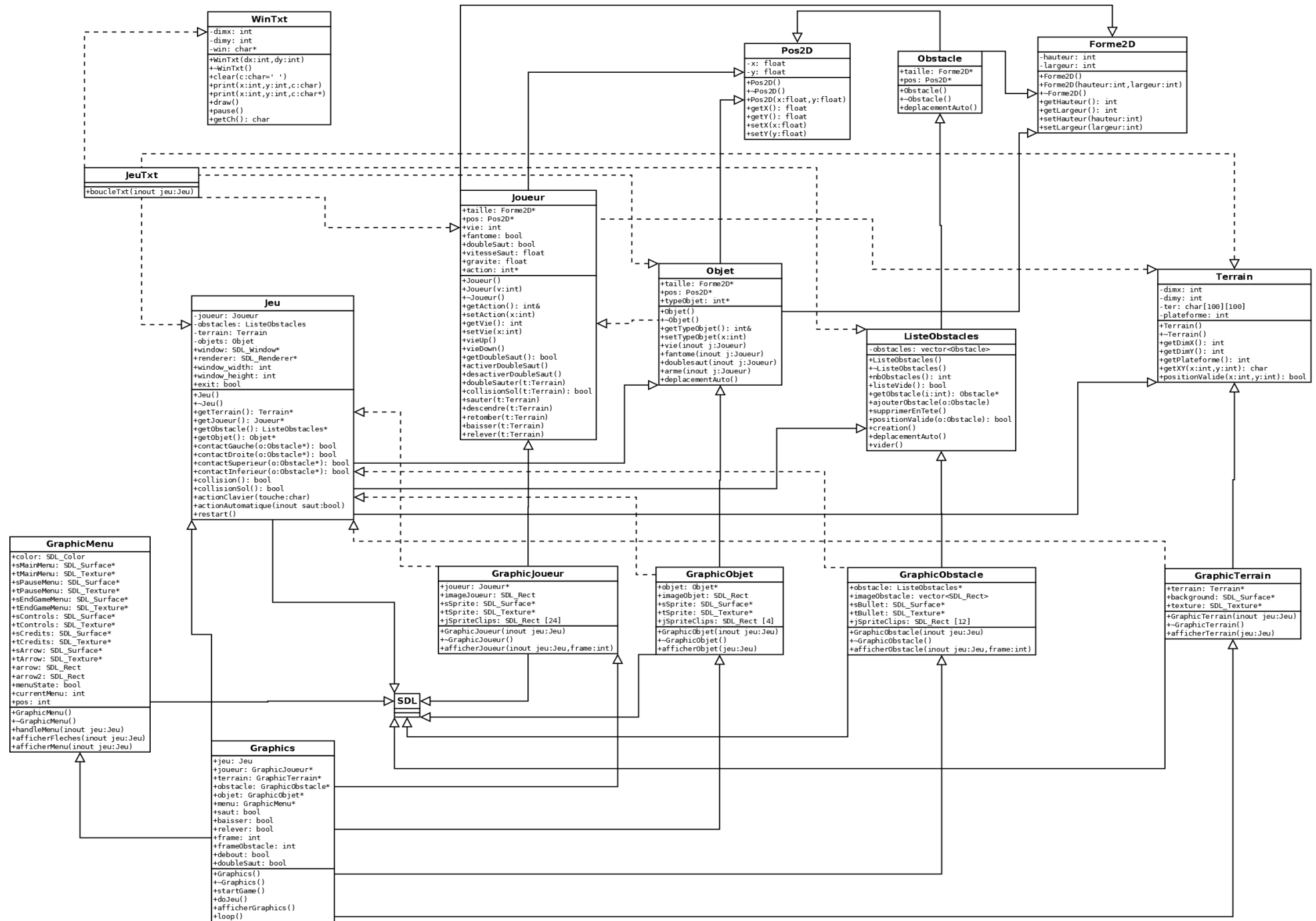
Objectif : rester en vie le plus longtemps possible tout en augmentant son score



ENDLESS RUNNER

GACHOD Valentin
NGUYEN DOAN To Uyen
PARMENTIER Yanis

UE LIFAP4
Licence 2^e année - UCBL



Graphique

- Utilisation de la librairie SDL
- Gestion des événements clavier
- Texture pour les images



Joueur

- Mouvement du joueur (sauter/se baisser) visualisé avec des sprites
- Saut réaliste (prise en compte de la gravité)
- Différentes actions selon l'objet attrapé



Génération des obstacles

- Aléatoire (forme et position)
- Déplacement automatique et simultané
- Détection de la collision



Génération des objets

- Type d'objets parmi : vie, fantôme, double saut
- Apparition aléatoire



Conclusion

➤ Fonctionnalités

- Prise en compte des actions au clavier
- Saut réaliste
- Différentes actions selon les objets
- Menu
- Pause/continue

➤ A améliorer/ajouter

- Score
- Affichage pleine écran

