

Documentation - Jeu "Tir au But" (Godot Engine)

Concept du Jeu

Un mini-jeu de football dans lequel le joueur tente de marquer un maximum de buts en tirant au but. Le gardien (IA) tente de bloquer les tirs. Le jeu se joue à la souris (ou au tactile) pour viser et tirer.

Technologies

- **Moteur de jeu** : Godot Engine (version 4.x recommandée)
- **Langage de script** : C#
- **Plateformes cibles** : PC

Structure du Projet

1. Main.tscn

Rôle : Scène principale contenant les autres éléments du jeu.

Noeuds :

- Node2D (Main)
 - Player (Personnage qui tire)
 - Goalkeeper (Gardien IA)
 - Ball (Balle à tirer)
 - Goal (Cage de but)
 - UI (Interface utilisateur)

2. Player.tscn

Rôle : Contrôle du tir du joueur.

Script : player.cs

3. Ball.tscn

Rôle : Gère la balle et sa physique.

Script : ball.cs

4. Goalkeeper.tscn

Rôle : Gardien avec un comportement IA simple.

Script : goalkeeper.cs

5. Goal.tscn

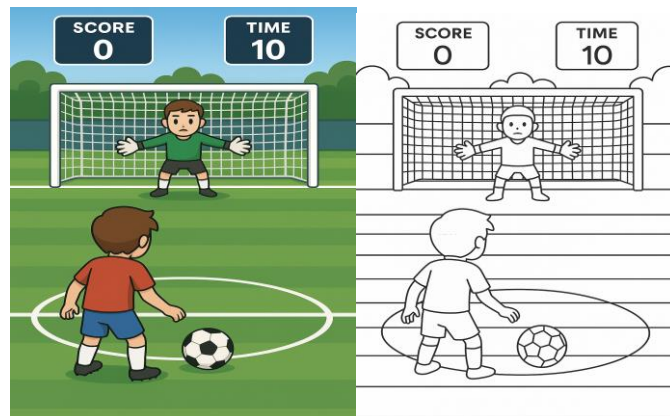
Rôle : Zone de détection des buts (Area2D avec CollisionShape2D).

6. UI.tscn

Rôle : Affiche le score, le timer, et les boutons.

Script : ui.cs

Maquettes & wireframe



Ressources recommandées

- Sprites : joueur, gardien, ballon, cage
- Sons : coup de sifflet, tir, but marqué, arrêt du gardien
- Police : pour le score et les instructions

Fonctionnalités

- Tir avec la souris
- IA du gardien
- Détection de but
- Compteur de score
- Interface simple

Améliorations possibles

- Tour par tour face à un adversaire qu'on sélectionne en forme d'équipe national
- Difficulté progressive du gardien
- Système de vies / essais limités
- Animations et effets visuels
- Sauvegarde du meilleur score

Tests à effectuer

- Le tir répond bien à la souris
- La balle est remise en position après un but
- Le score s'incrémente correctement
- Le gardien suit bien la balle