

# Projet Jeu : CATCH ME ILA QEDDITI

Réalisation d'un jeu inspiré de Power  
Pamplona, avec un thème marocain.

Tarek ouchouker

Anass El Haboussi

Reda Hamama

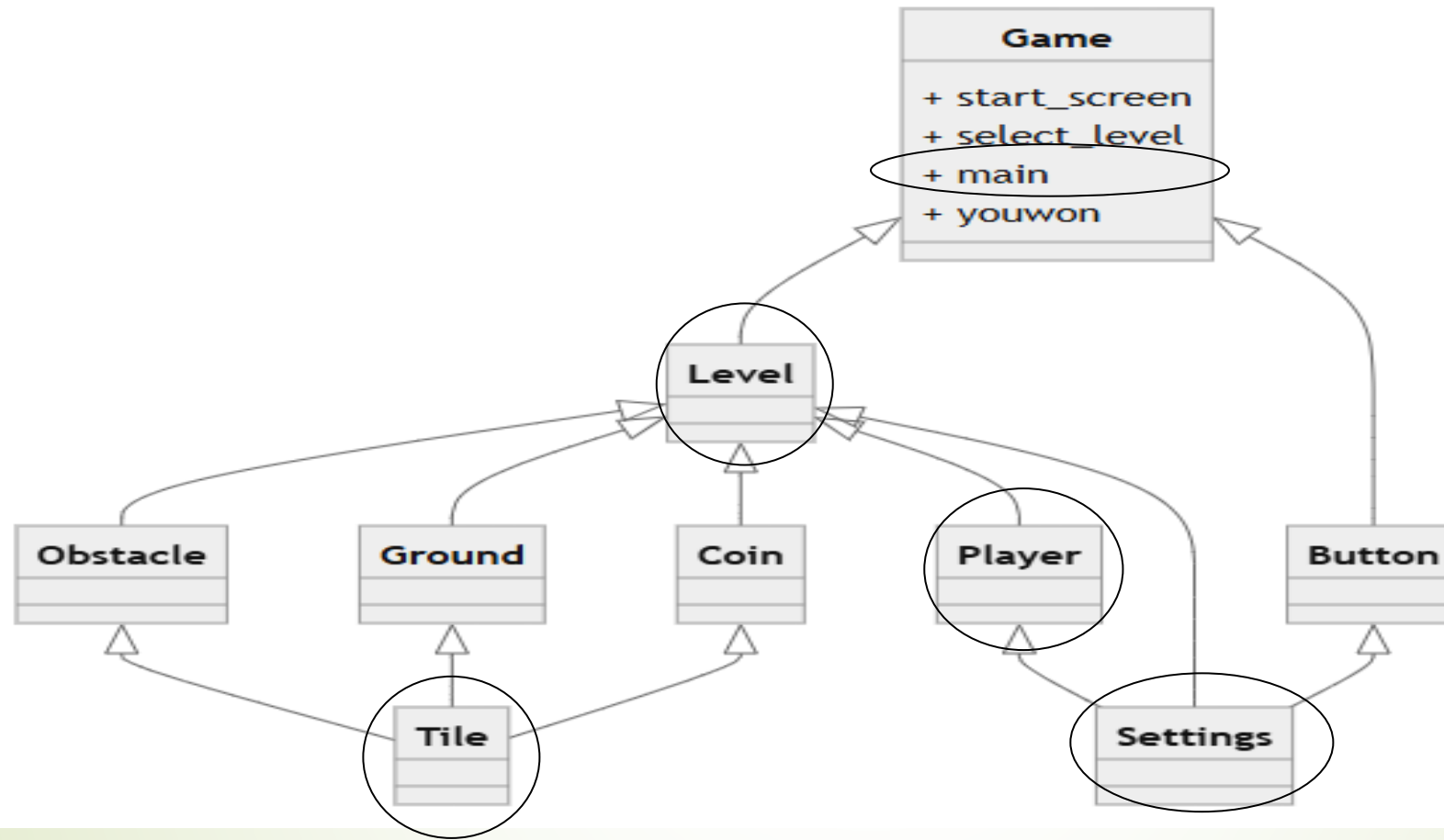
Yassir OUHAMMOU

<https://gitlab-cw1.centralesupelec.fr/redahamama/toro>



# CATCH ME ILA CREDITI

Introduction :



Description du produit Quoi ?  
Pourquoi ? Comment ?

## **1 Fonctionnalité : Création de l'univers de jeu**

1.1 Etape : Création d'une interface de jeu

1.2 Etape : Création d'un personnage principal

1.3 Etape : Création d'une Carte de jeu simple sans animation (Map)

## **2 Fonctionnalité : Affichage du jeu**

2.1 Etape : Affichage de l'univers du jeu

## **3 Fonctionnalité : Mouvements dans l'univers de jeu**

3.1 Etape : Mouvements du joueur

3.2 Etape : Contrôle des mouvements du joueur



**FONCTIONALITES**

## **4 Fonctionnalité : Implémentation de L'ennemi**

4.1 Etape : Implémentation de L'ennemi

4.2 Etape : Mouvement de L'ennemi

## **5 Fonctionnalité : Création d'un niveau de jeu**

5.1 Etape : Implémentation du niveau de jeu et de la caméra

5.2 Etape : Définition des collisions entre entités



**FONCTIONALITES**

[illegible]

# Déplacements dans l'univers de jeu :

implémentation du code pour gérer les mouvements

```
self.gravity = GRAVITY
self.direction = pygame.math.Vector2(0, 0)
self.jump_speed = jump_speed
self.v=vitesse_joueur
```

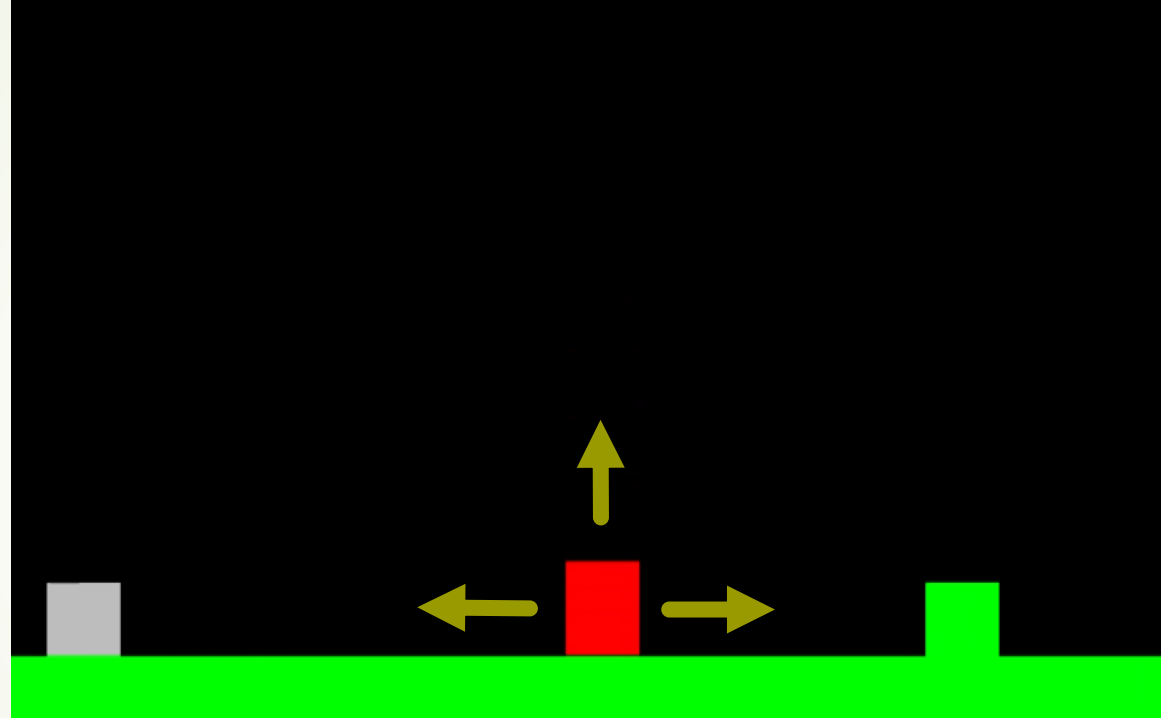
## Commentaires :

- Définition de l'attribut représentant la gravité appliquée au joueur.
- Définition de l'attribut de direction, permettant de contrôler les déplacements du joueur vers la gauche et la droite.
- Définition de l'attribut correspondant à la vitesse de saut.



# Déplacements dans l'univers de jeu :

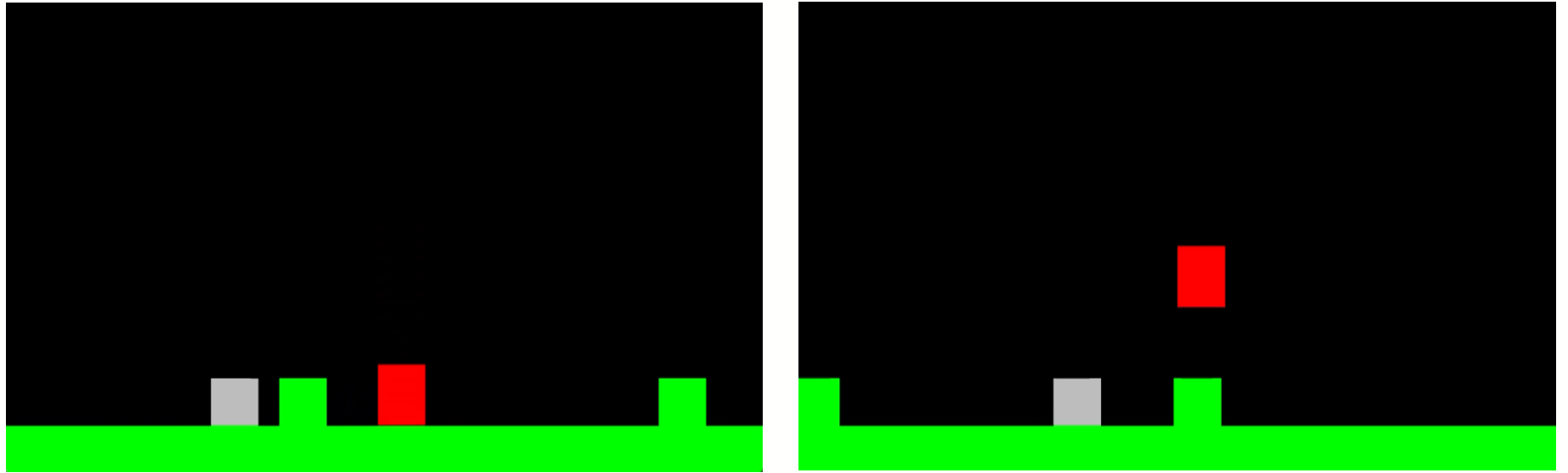
gestion des mouvements et des collisions,



Fonctionnalité : Intégration des touches directionnelles pour se déplacer dans le jeu.

- **Gauche** : flèche directionnelle gauche
- **Droite** : flèche directionnelle droite
- **Sauter** : barre d'espace





Présentation visuelle du jeu en phase MVP :  
développement d'une interface utilisateur intuitive  
grâce à Pygame

```
PS C:\Users\Lenovo\Desktop\toro\MVP+test> pytest
===== test session starts =====
platform win32 -- Python 3.12.6, pytest-8.3.3, pluggy-1.5.0
rootdir: C:\Users\Lenovo\Desktop\toro\MVP+test
plugins: cov-6.0.0, mock-3.14.0
collected 8 items

test_level.py ..... [ 62%]
test_player.py ... [100%]

===== warnings summary =====
..\..\..\AppData\Local\Programs\Python\Python312\Lib\site-packages\pygame\pkgdata.py:25
  C:\Users\Lenovo\AppData\Local\Programs\Python\Python312\Lib\site-packages\pygame\pkgdata.py:25: DeprecationWarning: pkg_resources is deprecated as an API. See https://setuptools.pypa.io/en/latest/pkg_resources.html
    from pkg_resources import resource_stream, resource_exists

-- Docs: https://docs.pytest.org/en/stable/how-to/capture-warnings.html
===== 8 passed, 1 warning in 0.39s =====
PS C:\Users\Lenovo\Desktop\toro\MVP+test> |
```

Activer Windows

Accédez aux paramètres pour activer Windows

# Phase de test du mvp :

## **6 Fonctionnalité : Interface de jeu et graphismes**

6.1 Etape : Dessin, graphismes

6.2 Etape : Affichage des dessins sur l'aire de jeu

## **7 Fonctionnalité : Quelques détails graphiques**

7.1 Etape : Implémentation de la poussière et des explosions

7.2 Etape : Implémentation de l'animation

## **8 Fonctionnalité : L'audio du jeu**

8.1 Etape : Choix des sons

8.2 Etape : Intégration du son au jeu



**FONCTIONALITES**

## **9 Fonctionnalité : Configuration du jeu**

9.1 Etape : Organisation des composantes du jeu

9.2 Etape : Victoire, Game-Over

## **10 Fonctionnalité : Boutons de l'interface Menu**

10.1 Etape : Définition des boutons

10.2 Etape : Affichage des boutons

## **11 Fonctionnalité : Quelques dernières fonctionnalités et leur affichage**

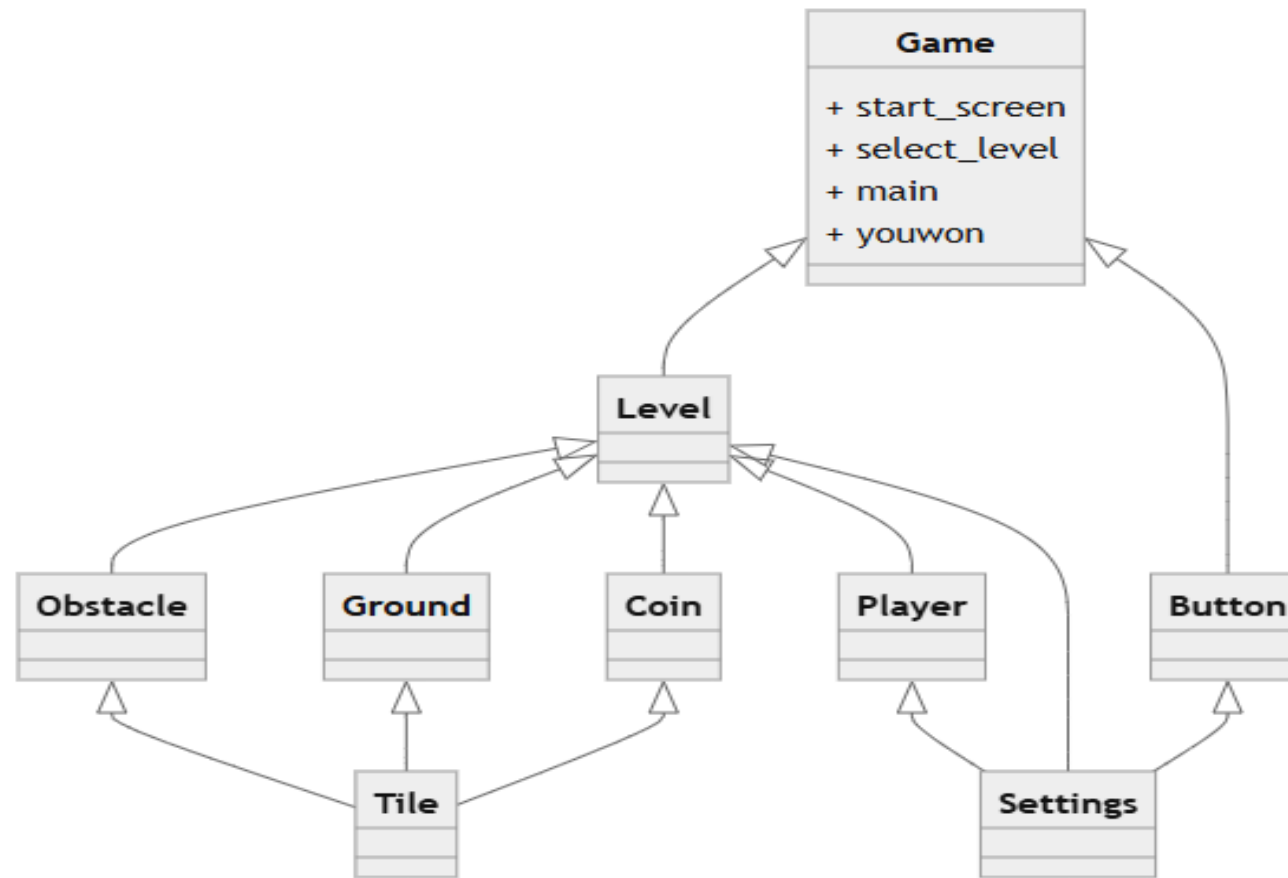
11.1 Etape : Collection de pièces

11.2 Etape : power-ups

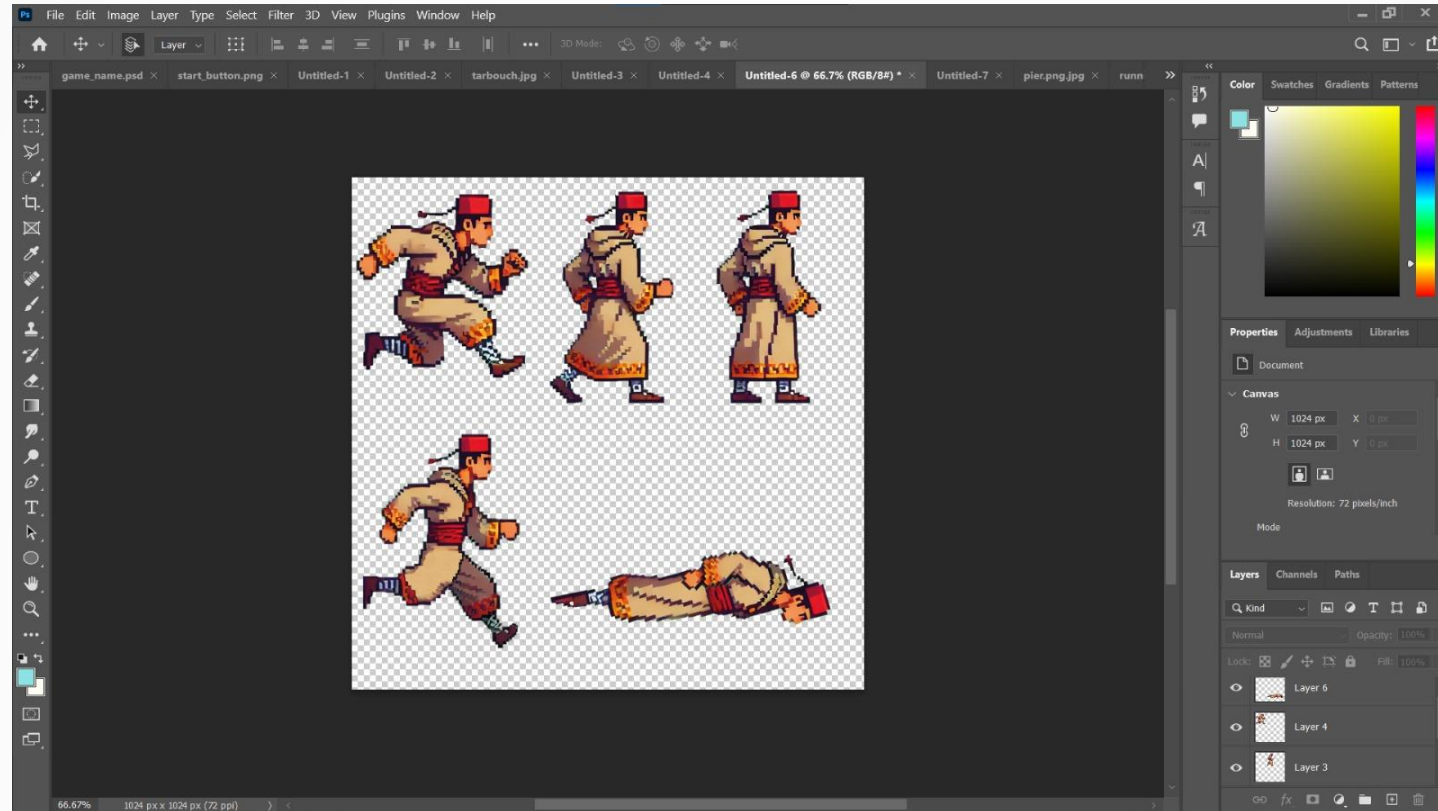
11.3 Etape : Score du jeu



**FONCTIONALITES**

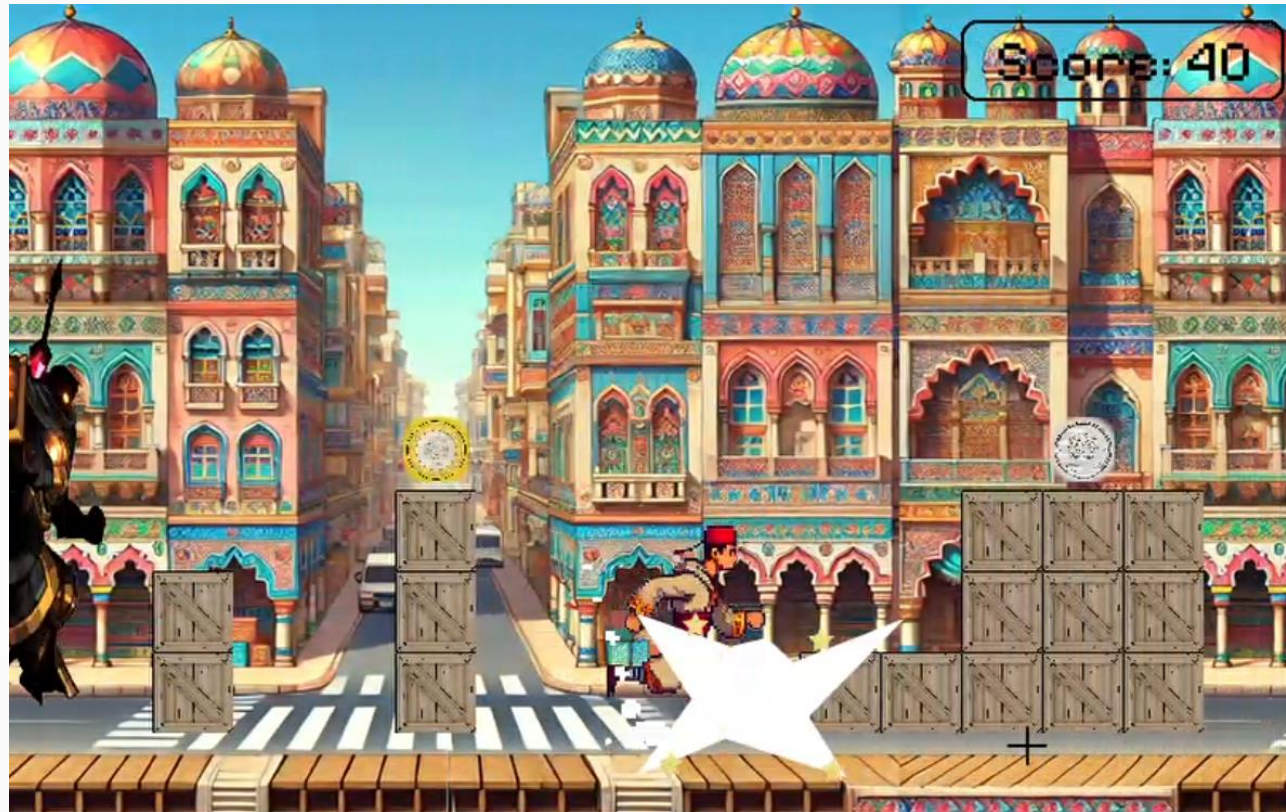


Structure du code



**Animations et graphismes :  
conception des objets graphiques .**





**Animations et graphismes :  
...et de leurs animations.**



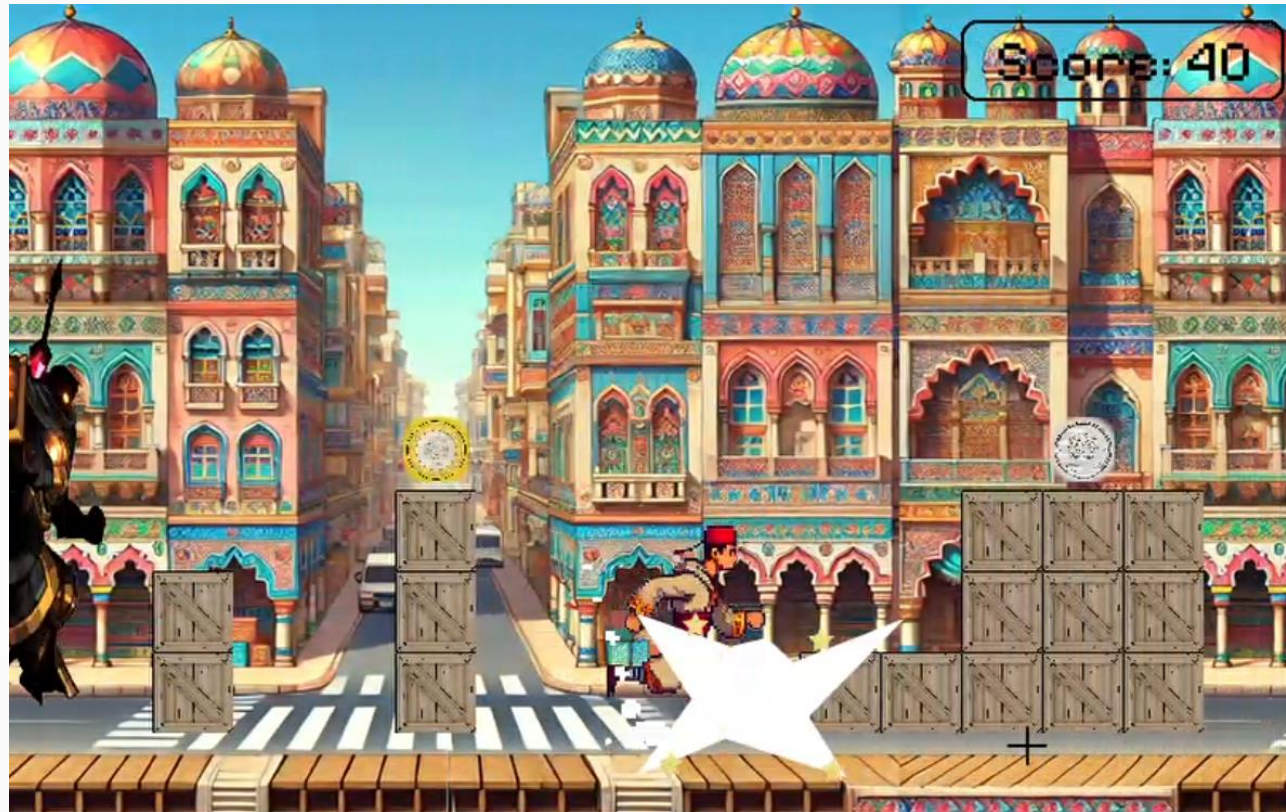


**Animations et graphismes :  
...et de leurs animations.**



**Animations et graphismes :  
...et de leurs animations.**





**Animations et graphismes :  
...et de leurs animations.**





**Animations et graphismes :  
...et de leurs animations.**












**Animations et graphismes :  
...et de leurs animations.**

reda hamama / toro

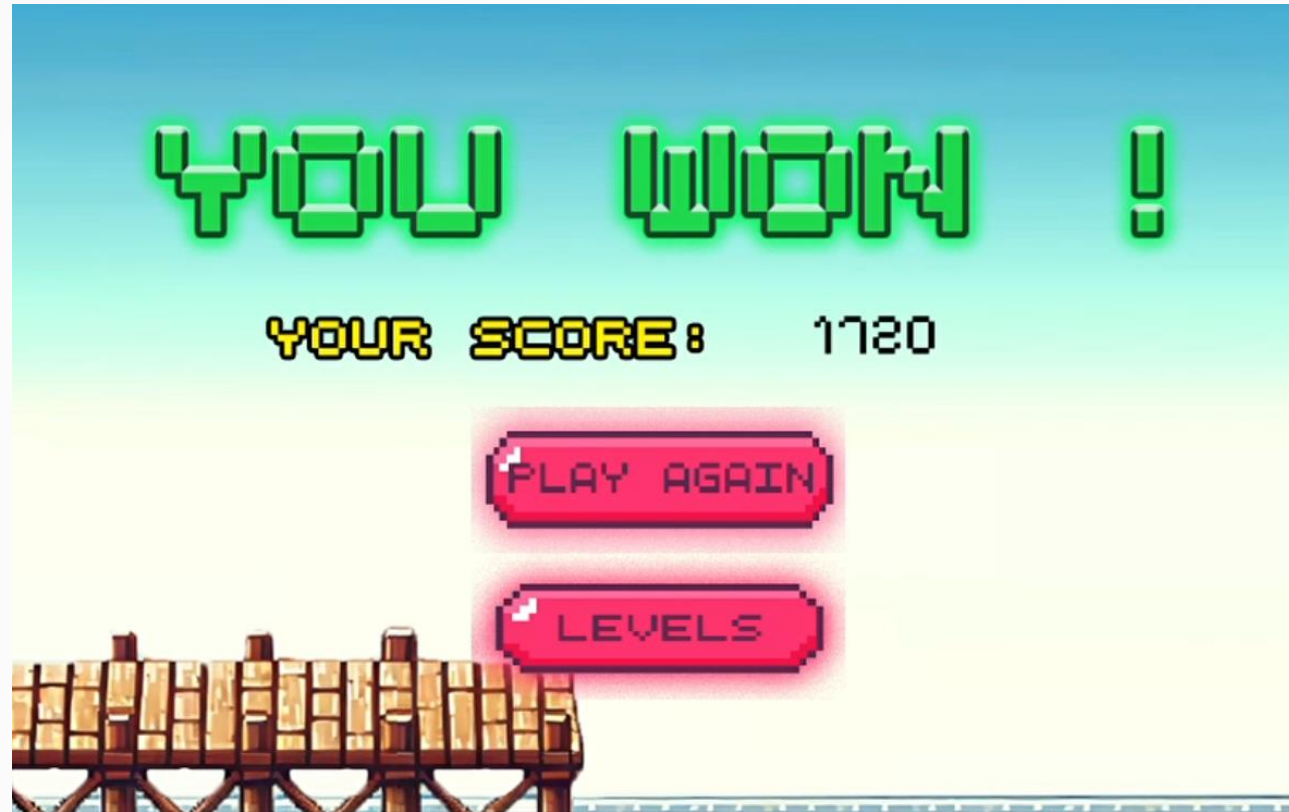

**finitio sound effect**  
 Ouhammou Yassir authored 4 hours ago
 

b7ad9b81
 

Name	Last commit	Last update
..		
 beep1.wav	finitio sound effect	4 hours ago
 beep2.wav	finitio sound effect	4 hours ago
 coin.wav	sound effects	7 hours ago
 destroy.mp3	sound effects	7 hours ago
 jumping.wav	sound effects	7 hours ago
 losing.wav	sound effects	7 hours ago
 power_up.wav	finitio sound effect	4 hours ago
 track1.mp3	with start screen	2 days ago
 win.wav	sound effects	7 hours ago

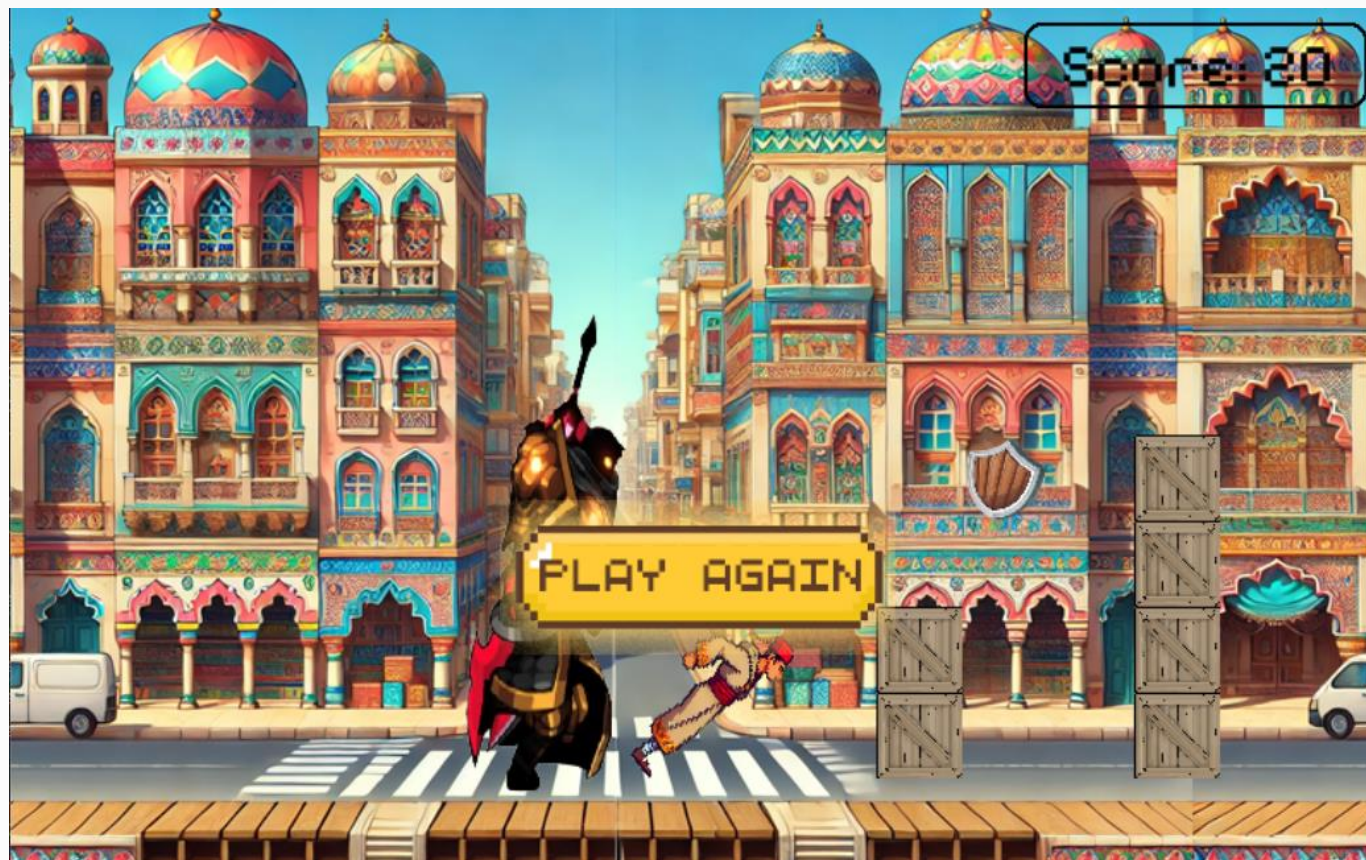
## L'AUDIO DU JEU : SÉLECTION ET IMPORTATION DES FICHIERS AUDIO DANS LE RÉPERTOIRE





**CONFIGURATION DU JEU :  
GESTION DE LA VICTOIRE ET FIN DE NIVEAU**





**CONFIGURATION DU JEU :  
ÉCHEC ET AFFICHAGE DU BOUTON "REJOUER"**



**INTERFACE DE JEU ET GRAPHISMES :  
VISUALISATION GRAPHIQUE DES NIVEAUX DE JEU**





**INTERFACE DE JEU ET GRAPHISMES :  
FONCTION PAUSE ET AFFICHAGE GRAPHIQUE**



**AJOUT D' OBSTACLES SPÉCIAUX :  
UN GRAND MUR DÉTRUIT UNIQUEMENT AVEC LE BOUCLIER.**





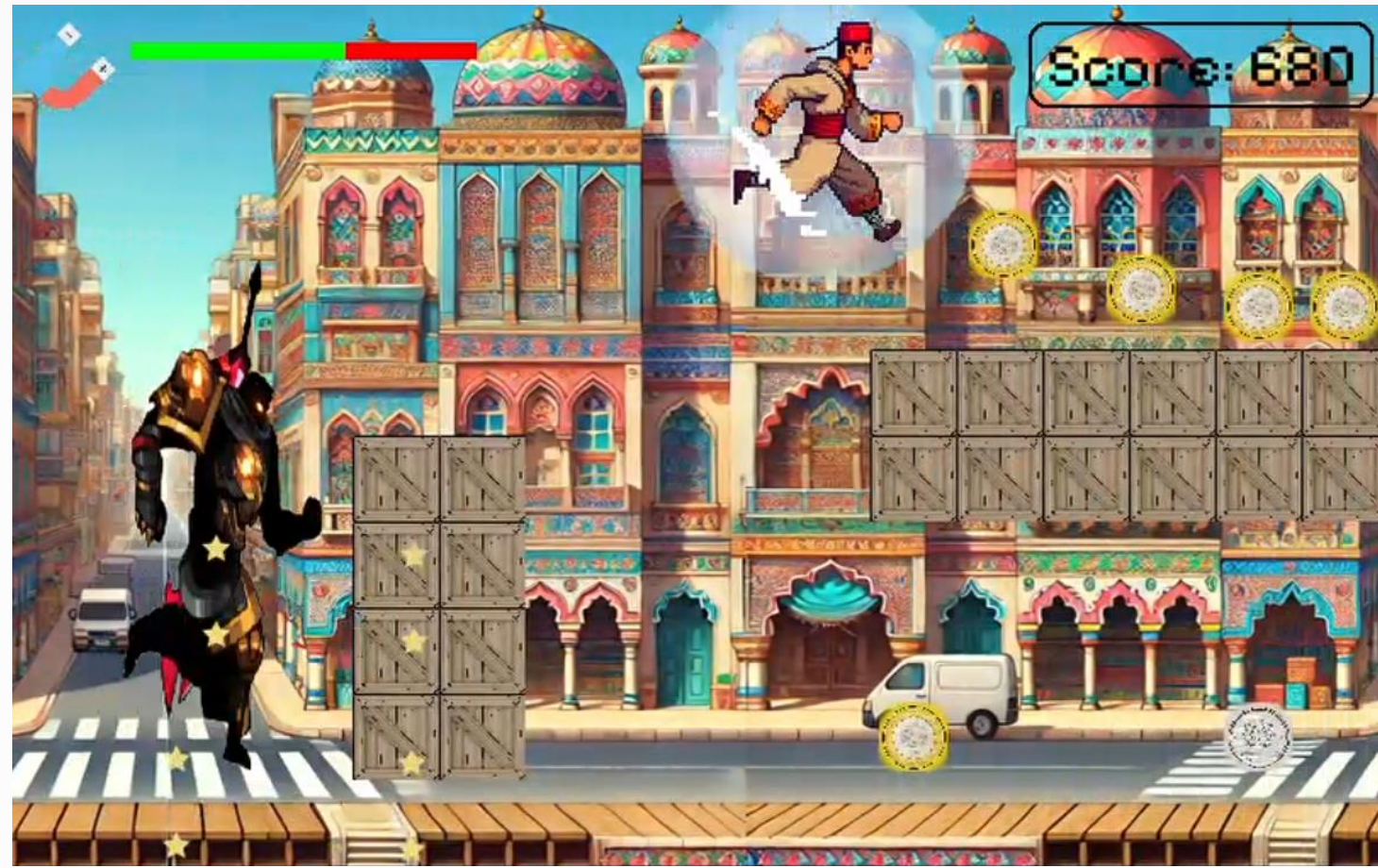
**AJOUT DU BOUCLIER :  
PROTECTION DU JOUEUR**





**AJOUT DE L'AIMANT :  
ATTRACTION DES PIÈCES**





**AJOUT DE L'AIMANT :  
ATTRACTION DES PIÈCES**





# AVANTAGES ET LIMITES



# Conclusion