Projet C++ Zaxxon

Pour jouer au jeu Zaxxon que nous avons créé il faut :

* Utiliser les flèches directionnelles pour se déplacer sur la fenêtre
* Utiliser la touche espace pour tirer.

Le jeu se déroule à l’infini, le but est de faire le plus haut score possible avant de perdre les trois vies qui sont attribués au joueur.

Le score est calculé en fonction du nombre d’ennemis tués, 10 points par ennemi tué.

Le joueur perd des vies dans deux cas, lorsqu’il se fait touché par un missile ennemi et lorsqu’il rentre en collision avec un ennemi. La collision avec l’ennemi détruit celui-ci mais ne rapporte pas de point au joueur.

Points forts :

* Le jeu fonctionne à l’infini, tant que le joueur est en vie le jeu continue.
* Les ennemis apparaissent aléatoirement sur la hauteur de la fenêtre.
* Affichage du score et du nombre de vie en haut à gauche.
* Affichage de Game Over avec le score total.

Points faibles :

* Pour refaire une partie il faut relancer l’application.
* Il n’y a qu’un seul niveau et qu’un seul type d’ennemi.
* Il n’y a pas d’obstacle.
* Les ennemis se déplacent seulement de la droite vers la gauche.

Evolutions possibles :

* Rajouter des types d’ennemis.
* Augmenter la difficulté au fur et à mesure du temps.
* Pouvoir relancer une partie sans relancer le programme.