Space invader :FOËX Vick & NAEL Axel

Lien du git : <https://github.com/armagoonGit/TP_space_invade>

pour lancer le jeu : main.py

Commentaire :

Globalement toute les fonctionnalités demandée ont été ajouter, le jeu fonctionne sans bug.

Avec le recule nous aurions pu faire l’affichage des scores et des vies sur le canevas directement plutôt que sur des labels.

Focntionalité :

Les aliens sont génère en début de partie, il ont leur propre sprit, un ratio de tire et un nombre différent qui varie en fonction de leur niveau et du nombre de victoire du joueur

Moins il y a d’aliens présent en jeu, plus ils se déplacent vite.

La destruction d’un alien ramene un nombre de point propre à l’alien

Les protections son composer de plusieurs élément indépendant qui se cassent quand il reçoivent un projectile.

Un bonus a une chance d’apparaitre et de traverser l’écran. Son nombre de point et plus important

Quand le joueur est détruit, le jeu n’est pas mie en pause.

Quand le joueur Game Over, le jeu se réinitialise et il est possible de relancer une nouvelle partie.

Un système de meilleur score est implémenté.

Nb a connaître pour mieux combrendre le code :

L’atribut winStreak de gameRule represente le nombre de victoire sucessive du joueur. Il regle donc la diffculter du niveau.