

# Fonctionnalités CrossyRoad:

1 : Analyse du jeu

2 : Crossy road sous forme de grille :

- Le personnage (« X » ) avance sur une grille (liste de liste)
- génération de nouvelles lignes et colonnes si le personnage se déplace
- on test avec Pytest

3 : Premier MVP sans utiliser le logiciel Tiled :

- On génère des routes, puis une voiture.
- On ajoute l'aspect infini et aléatoire.
- On ajoute la musique.
- On teste le code au fur et à mesure à l'aide de print etc... afin de voir comment s'effectuent les boucles par exemple, on avance dès que les tests sont concluants.

4 : Utilisation de Tiled pour avoir un meilleur rendu graphique, jeu sous forme d'une map finie:

- Génération de la map.
- Déplacement du personnage avec animation lors de changement de direction.
- Mise en place des collisions avec l'environnement.
- mise en place de la « ligne d'arrivée » de la map et des bordures
- Ajout d'une voiture.
- Mise en place des collisions avec la voiture.
- Ajout de plusieurs voitures.
- paramétrage du joueur et de la difficulté (modification de la vitesse des voitures)
- implémentation d'un menu au début pour choisir personnage et difficulté
- ajout d'effets sonores et de musique de fond
- En fermant la page lorsque l'on joue on revient au menu d'accueil (par exemple si la difficulté est trop importante).
- On teste le code au fur et à mesure à l'aide de print etc... afin de voir comment s'effectuent les boucles par exemple, on avance dès que les tests sont concluants.