





2019



Darwin's Nightmare



Un jeu développé par :

-Peron Valentin -Fontaine Valentin -Renaud Thony

Sommaire

- Introduction
- Nos outils
- Le développement :
 - Éditeur
 - Gameplay et IA
- Organisation
- Les améliorations
- Conclusion



Introduction

Quel type de jeu?

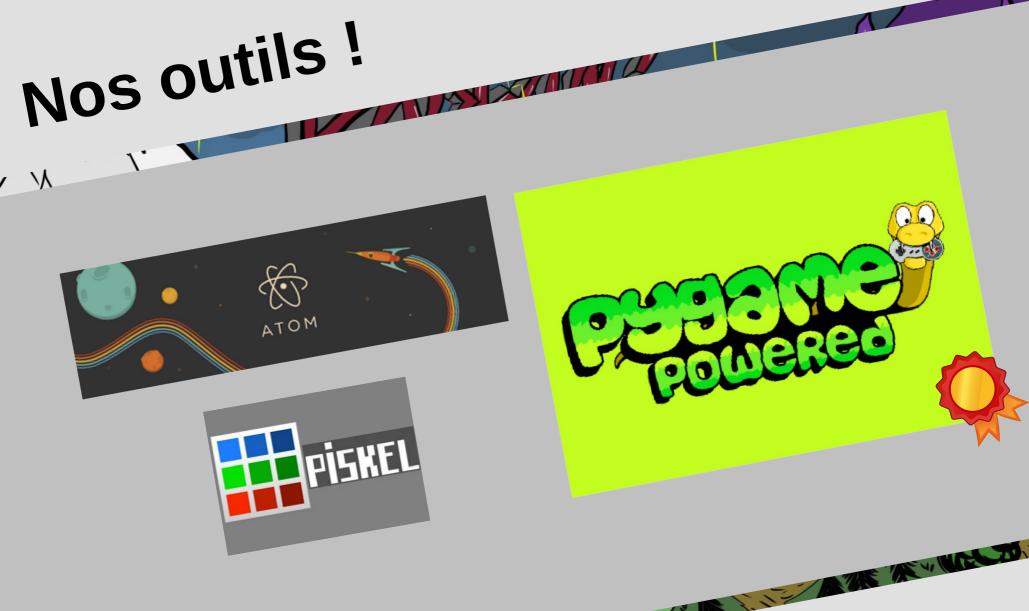
Pourquoi celui là?

Projet ambitieux?

Quelle est l'histoire et le contexte?







Développement 💝 💝



Gameplay et I.A

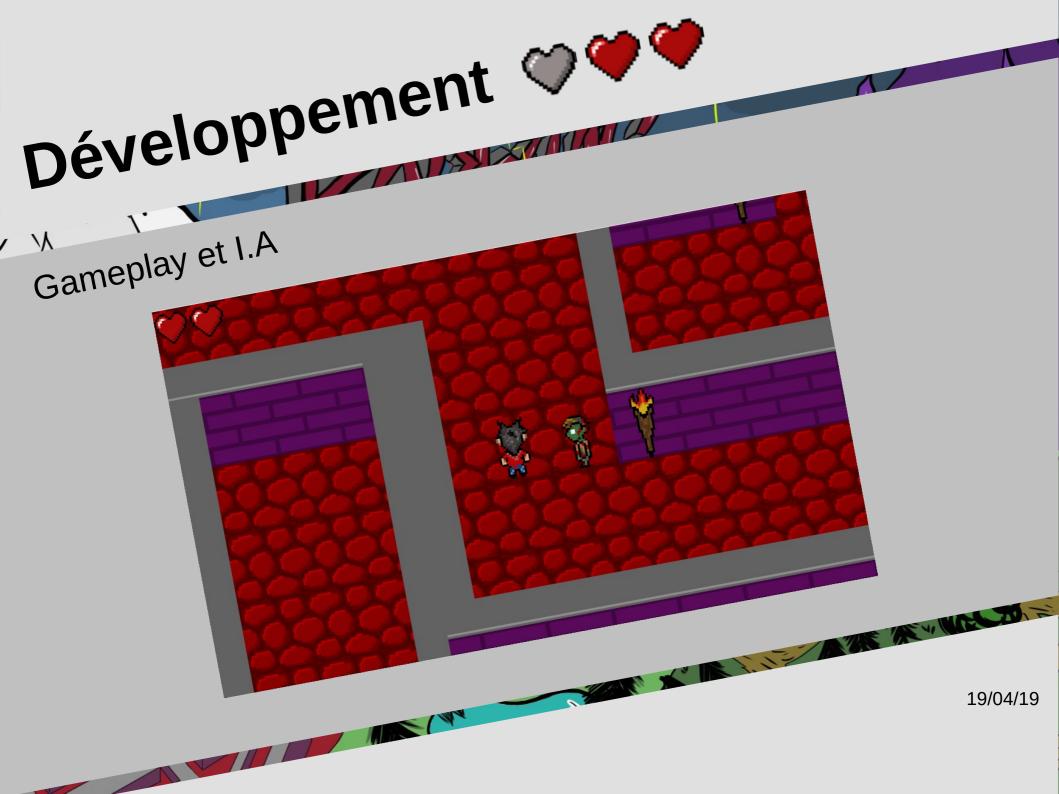
- Interface
- Mouvement:
 - Save et items
 - Les zombies!
 - Les PNG!











Développement 💝 💝



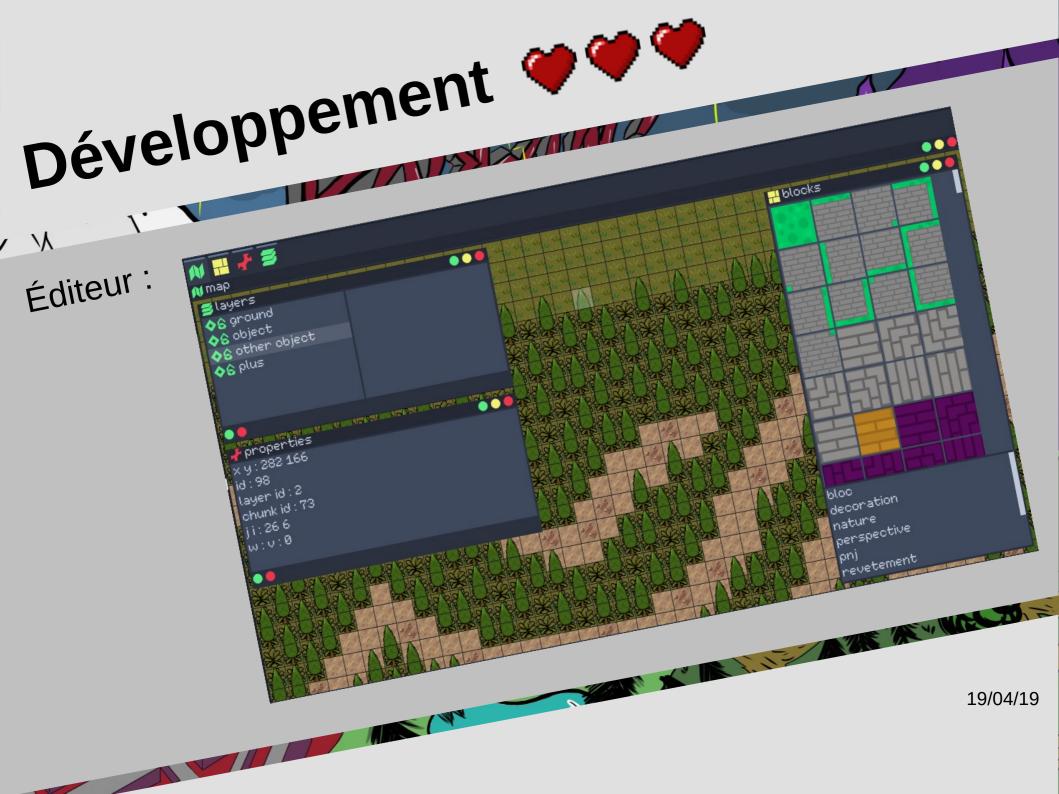
1 1 Éditeur:

- Pratique
 - Éléments visuels
 - Fenêtres multiples
 - Praticité!
 - Enregistrée en binaire !



```
properties
xy:280166
id: 98
layer id: 2
chunk id: 73
ji: 24 6
W:V:\Theta
```

- Contient une liste à 5 dimensions!



Organisation (**)

Personnes du groupes en charge	Tâches du projet	Pourcentage de temps passé
Valentin Peron Valentin Fontaine	rapport	15 %
Valentin Peron	diapo	5 %
Valentin Fontaine	éditeur	60 %
Valentin Peron	Gameplay et I.A	55 %
Valentin Peron Valentin Fontaine Renaud Thony	Textures / son	20 %
Renaud Thony	Algorithmes spécifique	5 %

Améliorations 💜







- Animation zombie/héros

- Cinématique intro début et fin de jeu



- Plus d'items





- I.A plus concluante

Conclusion!





codes!

Bonne entente et cohésion du groupe. Gros progrès en programmation et gestion.



19/04/19





