



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 ?

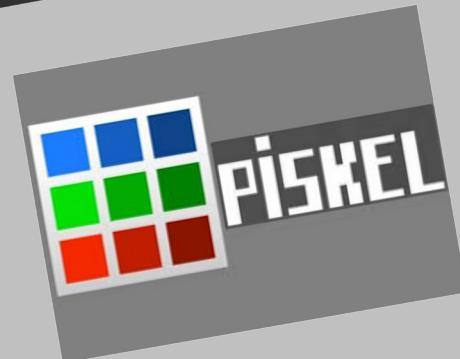
Pourquoi celui là ?

Projet ambitieux ?

Quelle est l'histoire et le contexte ?



Nos outils !

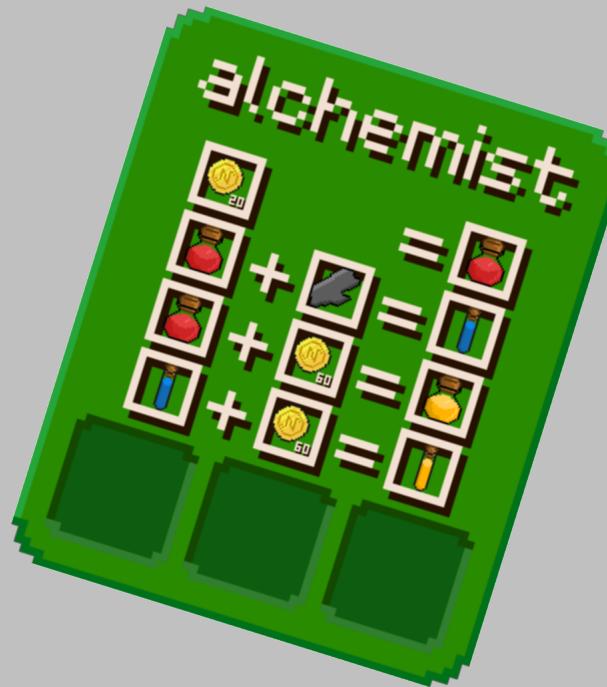


Développement



Gameplay et I.A

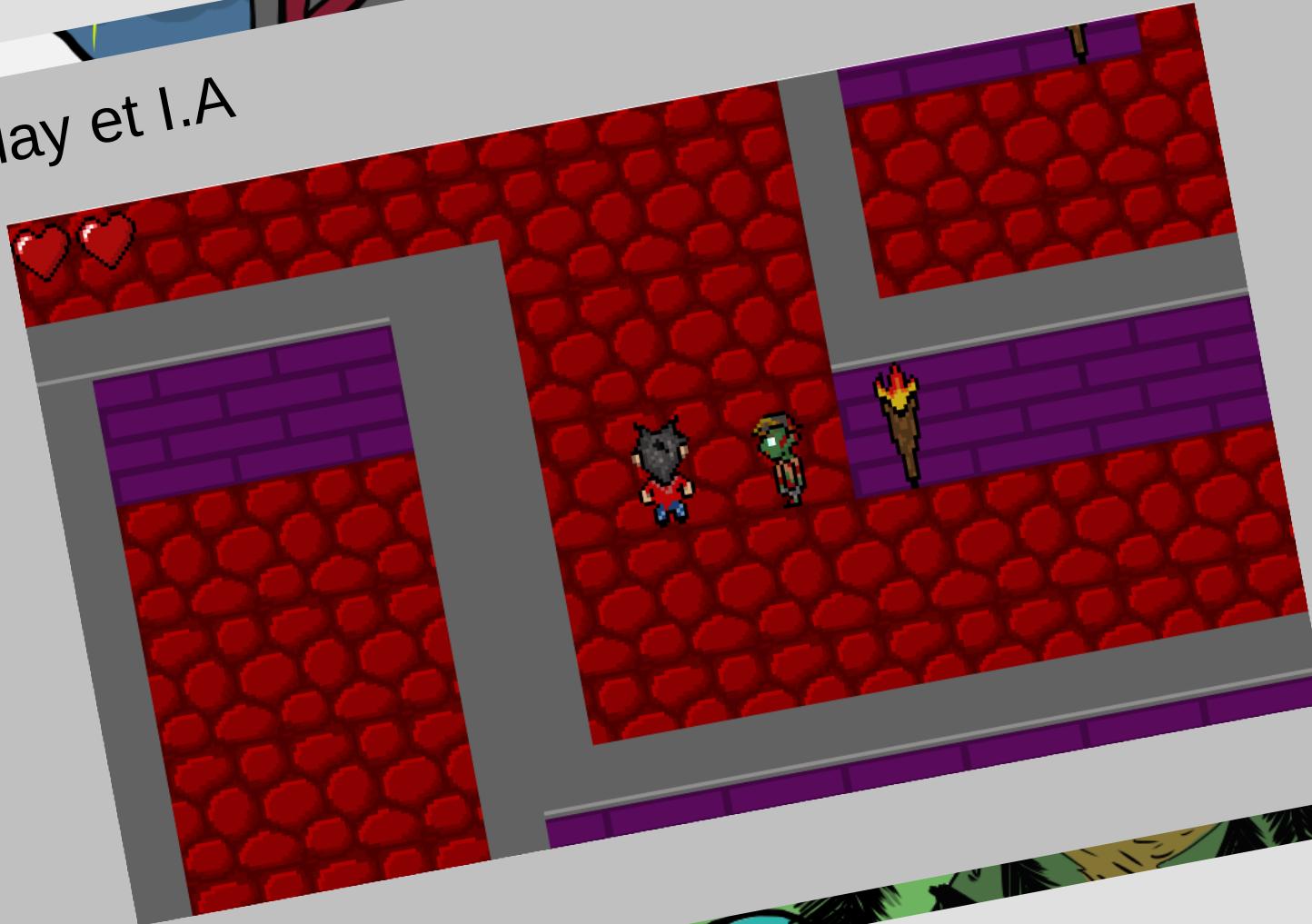
- Interface
- Mouvement :
 - Save et items
 - Les zombies !
 - Les PNG !



Développement



Gameplay et I.A

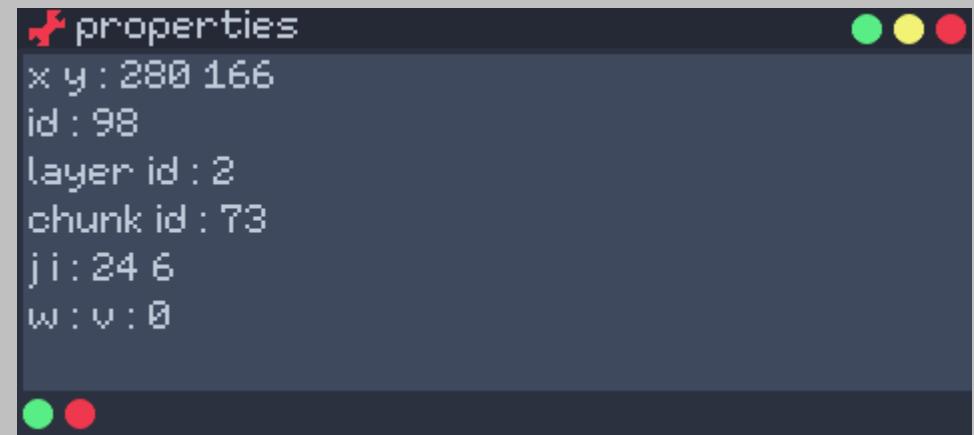


Développement



Éditeur :

- Pratique
 - Éléments visuels
 - Fenêtres multiples
- Praticité !
- Enregistrée en binaire !
- Contient une liste à 5 dimensions !



Développement



Éditeur :



19/04/19

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 ❤

Améliorations :

- Animation zombie/héros
- Cinématique intro début et fin de jeu
- Plus d'items
- I.A plus concluante



19/04/19

Corriger les BUGS !!!

Conclusion !

“ Cahier des charges respecté.
Environ 350 textures / sprites et pas mal de lignes de codes !
Bonne entente et cohésion du groupe.
Gros progrès en programmation et gestion.



”

Merci pour votre écoute !



→ Préparez vous à vivre son cauchemar...
<https://github.com/valntprn34/Darwin-s-Nightmare>

