

Projet C++ - ING2

La revanche de Snoopy

Introduction.....	2
Présentation du jeu original :	2
Présentation du projet : "La revanche de Snoopy"	5
Représentation d'un niveau	5
Déplacement de Snoopy	5
Mouvement de la balle.....	5
Gestion des objets.....	6
Condition de victoire ou de défaite.....	6
Gestion du temps	6
Gestion des scores.....	6
Sauvegarde et chargement d'une partie.....	6
Gestion des mots de passe.....	7
Mode "pause"	7
Versionning de votre projet : GIT + Bitbucket.....	8
Travail demandé, contraintes et consignes.....	9

Introduction

Snoopy's Magic Show est un jeu vidéo créé en 1990 qui met en scène le personnage de Snoopy. C'est un jeu de réflexion de type "puzzle game" où le but est de récupérer 4 oiseaux pour passer au niveau suivant... mais le chemin le long des niveaux est semé d'embûches...

Présentation du jeu original :

Créé sur Gameboy en noir et blanc, voici l'écran d'accueil :



Ecran d'accueil original sur GameBoy

Le but de Snoopy est de récupérer 4 oiseaux aux 4 coins du niveau en un temps imparti. Le problème est que ces 4 oiseaux ne sont pas si faciles à récupérer. Une balle rebondit constamment dans le niveau afin de freiner Snoopy dans sa quête. Mais ce n'est pas tout, d'autres pièges sont présents comme des téléporteurs que la balle peut emprunter ou des cases piégées, voir même des blocs à pousser ou à casser...

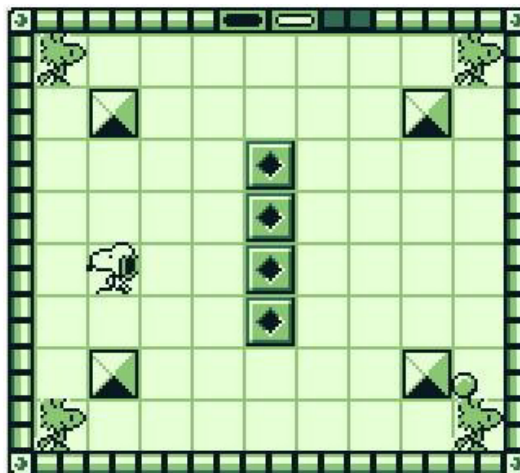
Le jeu original comporte 120 niveaux. Un mot de passe est disponible pour chaque niveau.

Un mode 2 joueurs est aussi disponible. Le principe est le même qu'en mode 1 joueur sauf que chaque joueur joue chacun son tour. On ne s'intéresse pas à cette fonctionnalité dans ce projet.

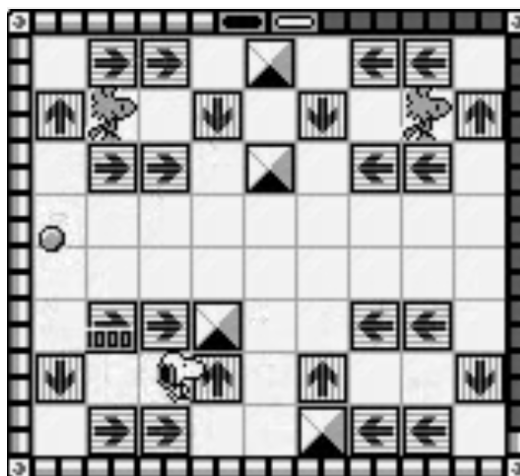
Voici quelques captures d'écran du jeu original :



Les quatre oiseaux à sauver sont situés dans les quatre coins du niveau.
La balle se trouve dans la zone supérieure gauche du niveau.
Dans ce niveau, Snoopy doit pousser des blocs...



Dans ce niveau, Snoopy peut casser les blocs du milieu pour avoir des objets (bonus comme malus)



Les blocs "flèches" sont des sortes de tapis roulant qui suivent la direction de la flèche

Le temps imparti est symbolisé par des rectangles qui entourent le niveau.

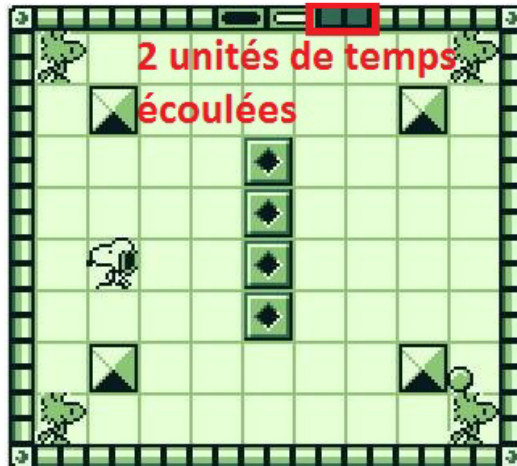


Illustration de la gestion du temps
Chaque unité de temps représente une seconde

Parmi les objets disponibles dans le jeu original, on trouve :

- une horloge : objet pour figer le temps (et donc aussi la balle mais pas Snoopy)
- un "P" : objet symbolisant l'invincibilité
- des blocs qu'on peut pousser
- des blocs qu'on peut casser
- des blocs qui disparaissent et réapparaissent à intervalle de temps régulier
- des flèches "tapis roulant"

Les ennemis du jeu original sont les suivants :

- les fameuses balles qui rebondissent dans le niveau (il peut y en avoir 2 maximum)
- un méchant Snoppy qui a la caractéristique de suivre le vrai Snoopy :)

Présentation du projet : "La revanche de Snoopy"

Le jeu proposé cette année s'inspire fortement de son ancêtre présenté dans le paragraphe précédent sauf qu'il sera en mode console ! Pour simplifier, le jeu comportera **au MINIMUM 3 niveaux de difficulté croissante**, une gestion des **scores** et des **mots de passe par niveau** et la possibilité de **charger une partie sauvegardée**.

Une fois lancé, le jeu proposera un **menu classique** permettant de réaliser les actions suivantes :

1. Jouer (un seul joueur)
2. Charger une partie
3. Mot de passe
4. Scores
5. Quitter

Initialement, le joueur possède **3 vies**.

Chaque niveau devra être résolu en moins de **60 secondes**. Si le temps est écoulé, le joueur perd une vie et recommence le niveau. Le but est de récupérer les **4 oiseaux** du niveau sans se faire toucher par la balle (ou les balles) et les ennemies (si présents).

Représentation d'un niveau

Chaque niveau sera représenté par une **matrice rectangulaire de caractères de 10 lignes par 20 colonnes** :

- Snoopy (le personnage) sera représenté par la lettre 'S'
- la balle (ou les balles) sera représentée par la lettre 'B'
- les oiseaux à récupérer seront représentés par la lettre 'O'
- les blocs poussables seront représentés par la lettre 'P'
- les blocs cassables seront représentés par la lettre 'C'
- les blocs piégés (nouveau !!) seront représentés par la lettre 'T'

Déplacement de Snoopy

Snoopy ne peut pas se déplacer en diagonale. Il ne peut se déplacer que dans les 4 directions classiques (Haut, Bas, Gauche et Droite) et d'une seule case à la fois. Evidemment, en cas d'obstacle, Snoopy ne pourra pas effectuer son déplacement. Il ne peut pas sortir du niveau.

Mouvement de la balle

La balle se déplace exclusivement en diagonale et rebondit sur les murs (les bords de la matrice). La vitesse de la balle est fixe. Si le niveau présente plusieurs balles, on ne gèrera pas la collision entre les balles.

Gestion des objets

Un bloc poussable ne peut être poussé **qu'une seule fois** dans une direction précise mais ne peut pas sortir du niveau ! Ce type de bloc n'est pas traversable.

Un bloc cassable ne peut pas être traversé. **Pour le casser, il faut appuyer sur la touche 'a'**. Il ne libère aucun item.

Un bloc piégé tue instantanément si on le touche.

Condition de victoire ou de défaite

Pour gagner, il faut récupérer les 4 lettres 'O' du niveau. Un fois un niveau terminé, on charge automatiquement le niveau suivant et ainsi de suite.

Quand le joueur perd toutes ses vies, on affiche un écran de GameOver et le jeu revient au menu principal.

Gestion du temps

Chaque niveau aura un timer initialisé à 60 secondes. Quand le timer atteint 0, le joueur perd une vie. Pour simplifier, le timer sera représenté par un simple affichage (compte à rebours).

Gestion des scores

La gestion des scores s'effectue de cette manière pour chaque niveau :

$$S_{\text{niveau}} = \text{temps restant} * 100$$

Au fur et à mesure des niveaux, les scores s'additionnent pour former le score final.

Exemple : Le niveau 1 est fini en 30 secondes, le niveau 2 en 55 secondes et le dernier niveau en 59 secondes. Le score du joueur à la fin du niveau 3 sera :

$$S_{\text{total}} = S_{\text{niveau1}} + S_{\text{niveau2}} + S_{\text{niveau3}} = 30 * 100 + 5 * 100 + 1 * 100 = 3600 \text{ points}$$

Sauvegarde et chargement d'une partie



A chaque instant, le joueur peut s'il le souhaite sauvegarder sa partie en appuyant **sur la touche 's'** du clavier. Dès qu'il le fait, le programme lui demande **le nom du fichier de sauvegarde puis retourne sur le menu principal** (la partie en cours est donc quittée).

La sauvegarde se fera au choix soit dans un **fichier texte ou un fichier binaire** et comprend les éléments suivants :

- la position de Snoopy
- la position de la balle (ou des balles)
- la position de tous les éléments du décor (blocs, oiseaux, ...) restant
- le temps restant
- le nombre de vies
- le score courant

Pour charger une partie, il faut passer par le menu principale et choisir "Charger une partie". Le joueur est ensuite invité **à entrer le nom de son fichier de sauvegarde.**

Gestion des mots de passe

Chaque niveau sera accessible par un mot de passe unique. Un joueur peut donc s'il connaît le mot de passe accéder au niveau de son choix à partir du menu principal. Ce mode devrait être très utile en soutenance pour montrer rapidement vos fonctionnalités...

Mode "pause"

Si le **joueur appuie sur "p"**, le jeu se met en pause, c'est à dire :

- la(es) balle(s) se fige(nt) (et les ennemies si présents)
- Snoppy ne peut plus se déplacer
- **le timer s'arrête**

Pour enlever la pause, il suffit d'appuyer à nouveau sur la touche "p".

Versionning de votre projet : GIT + Bitbucket

Cette année, vous devez obligatoirement utiliser l'outil de versionning qui sera mis à votre disposition sur Campus.

Vous utiliserez GIT avec Bitbucket pour gérer votre projet. Une formation vous sera dispensée pour apprendre à utiliser ces outils.

Lors de la soutenance, vous devrez montrer les différentes phases de développement de votre projet (les "révisions" du projet). Vous devez aussi être en mesure de montrer "qui a fait quoi" dans le projet.

Grâce au versionning, vous n'aurez plus de problèmes du type :

- c'est mon camarade qui a tout le projet, je n'ai pas pu corriger les erreurs...
- mon disque dur est mort la veille de la soutenance...
- on m'a volé mon ordinateur le jour de la soutenance...
- j'ai renversé du liquide sur mon clavier...
- je comprends pas, mon code a été écrasé ? et je n'ai pas fait de backups...
- ...

Et donc plus d'excuses le jour de la soutenance :)

Travail demandé, contraintes et consignes

Vous devez réaliser l'ensemble du cahier des charges de base (expliqué dans la paragraphe précédent). Le langage de programmation est imposé : C++ en POO obligatoire avec héritage... (il est interdit de code en "C" dans un projet C++). Votre code devra être modulaire, respecter les interfaces et bien commenté !

Cette partie sera notée sur 12 points.

Les extras seront notés sur 5 points. Vous pouvez par exemple faire :

- gérer les objets "horloge" et "invincibilité" du jeu original
- ajouter de nouveaux objets
- ajouter des bonus / malus
- une IA permettant de jouer à la place du joueur (et donc de gagner tout le temps)
- remplacer le mode console en graphique avec Allegro 4.X (Allegro 4.X est obligatoire)
- et toutes les idées que vous aurez... laisser parler votre imagination :)

L'utilisation correcte du versionning sera notée sur 3 points.

Attention, les extras très simples comme l'ajout de la couleur ne seront pas comptabilisés !

Un code qui ne compile pas ou qui plante au démarrage ne vaut pas plus de 10/20. Tester donc votre programme avant de le déposer sur Campus...

Votre travail sera jugé sur les critères suivants :

- Le respect rigoureux des règles du jeu énoncées précédemment (CDC)
- La modularité de votre conception et donc de votre code
- La bonne répartition des tâches entre les membres de l'équipe
- L'intérêt, l'originalité, la jouabilité et toutes les caractéristiques que vous prendrez soin de mettre en avant lors de la soutenance.

Le rendu se fera exclusivement via Campus avant la date limite (la deadline sera écrite sur la page Campus). Tout retard sera pénalisé par 2 points par jour de retard.

Un rapport sera aussi demandé (maximum 20 pages). Il sera noté sur 20 et devra comprendre :

- présentation rapide du projet (pas de copier/coller du sujet !)
- un diagramme de classe général de votre programme
- les relations entre les classes
- les choix de programmation (structure de données, ...)
- la répartition des tâches au sein de l'équipe
- les difficultés rencontrées
- un bilan collectif
- un bilan individuel