

Rapport Technique — Topsy Track

Présentation du jeu

Topsy Track est un jeu de type **endless runner** fortement inspiré de Subway Surfers, mais avec une touche éducative pour sensibiliser les joueurs aux effets de l'alcool. Le joueur incarne un personnage qui court automatiquement et doit éviter des obstacles tout en collectant des objets.

Fonctionnalités principales

1. Déplacement et obstacles

- Le joueur peut se déplacer à gauche, à droite, et sauter pour éviter les obstacles (trains, barrières).
- Les commandes utilisent le clavier (touches directionnelles).

2. Collecte d'objets

- **Pièces** : Augmente le score.
- **Bouteilles d'alcool** : lorsqu'une bouteille est ramassée, un compteur augmente.

3. Effet d'ivresse (mécanique éducative)

- Après avoir ramassé 5 **bouteilles**, le joueur devient **ivre** :
 - **Les commandes sont inversées** (gauche devient droite et inversement).
- Après avoir ramassé 10 bouteilles, le joueur meurt d'un coma éthylique.

4. Fin de partie et message éducatif

- Si le joueur percute un obstacle, la partie s'arrête et un écran de « Game Over » s'affiche.

Compte rendu du chef d'équipe

Le projet s'est très bien déroulé. Nous étions un groupe de trois avec SAVINA Liza, VABRE Aliénor et moi-même, ESPANOL Baptiste. Nous nous sommes répartis les tâches en fonctions de nos avancées personnelles en les classant par ordre d'importance et en réalisant chaque tâche petit à petit.

Je pense que cette expérience a été très constructive pour le groupe à la fois au niveau humain (travail complexe en groupe, de nombreuses tâches à se répartir, rigolade entre amis) mais également d'un point de vue informatique (capacité à coder, à analyser un code et à trouver des erreurs potentielles).