

Université Paris Diderot
Ufr Informatique
Master1

Projet Interface Graphique
2016/2017

Vampires et pistolero

Réalisé par :
Diabira Binta
Zmamri Ouïam

Objectif du Projet :

l'objectif de ce projet est d'implémenter un jeux « **Vampires et pistolero** » où le pistolero est chargé de tuer les vampires.

La fenêtre du Login :

Avant de commencer le jeu, on passe par la fenêtre Login. Cette fenêtre permettra au joueur de saisir son pseudo, puis passer au jeu en cliquant sur le bouton « jouer »

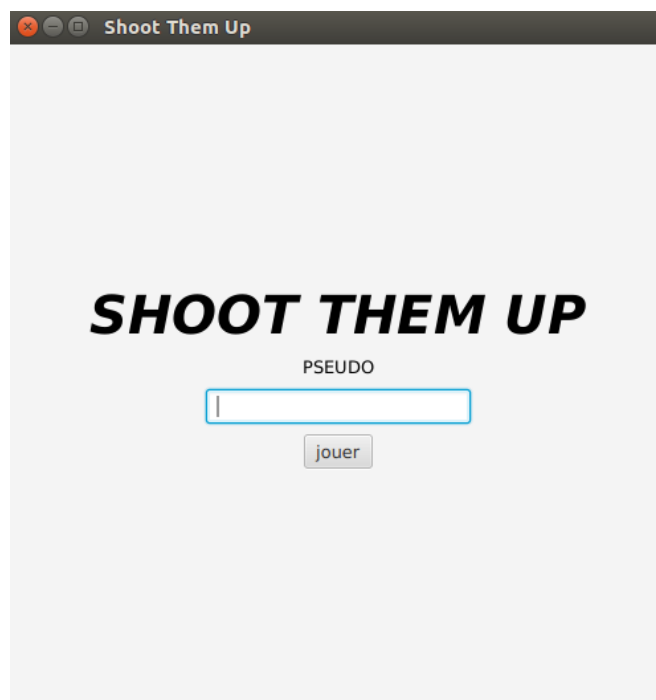


Illustration 1: Login

Le côté Gauche de la fenêtre du jeux (Les informations):

PSEUDO : c'est le pseudo du joueur qu'on a saisi dans la page Login. Il sera sauvegarder dans un fichier XML.

SCORE: c'est le Score du Joueur.

Nombre de vampires : c'est le nombre total des vampires présents dans l'arène du jeu.

Nombre de vampires tués : c'est le nombre de vampires tués au cours du jeu.

Nombre de vie : il s'agit d'un ProgressBar indiquant la vie du pistolero.

Nombre de Balle : il s'agit aussi d'un ProgressBar indiquant la quantité de balles que possède un pistolero.

Vitesse : à l'aide d'un slider on détermine la vitesse d'un pistolero on peut accélérer ou ralentir



Illustration 2: Information

La barre Menu :

Accueil : contient sous-menu « quitter » qui permet de quitter le jeux.

Change Background : le sous-menu nous permet de changer le background du jeu.

l'Arène du jeu :

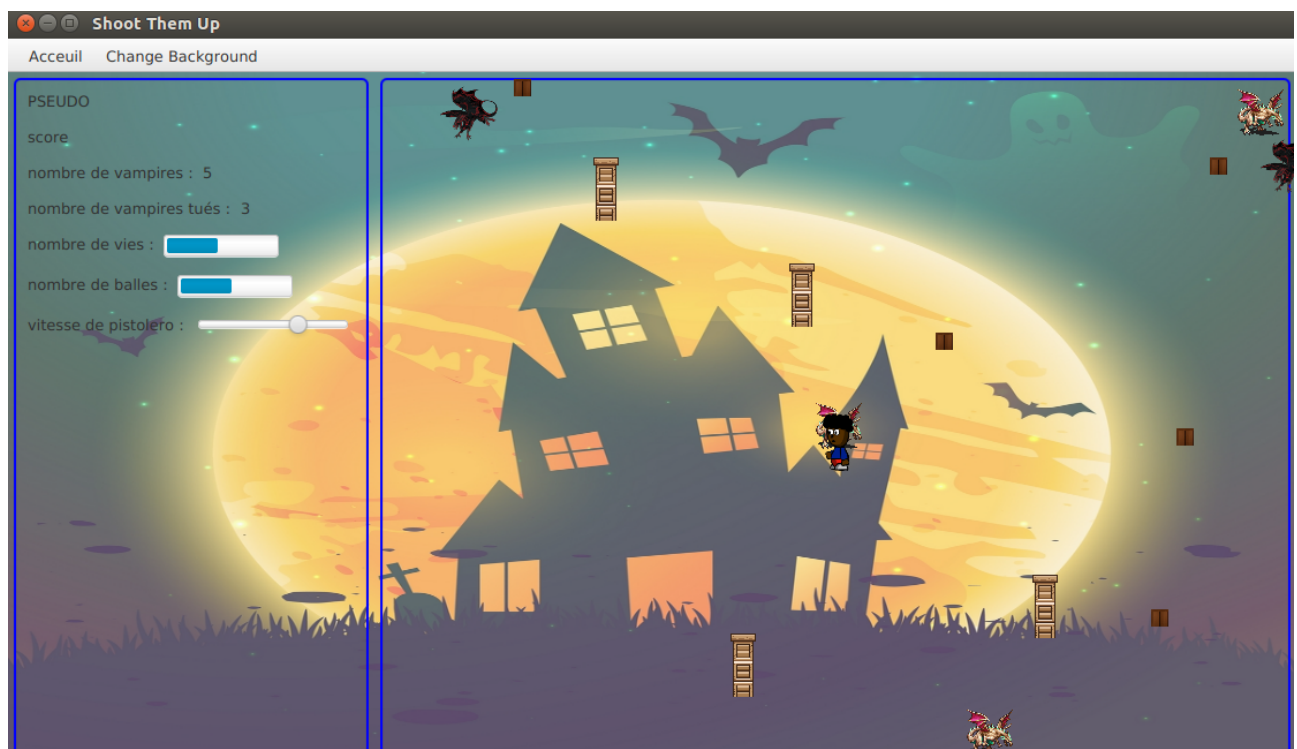


Illustration 3: Arène du jeu

Les obstacles : on a deux types d'obstacle : les obstacle amovibles que le pistolero peut faire bouger, et les obstacles non amovibles que le pistolero ne peut pas faire bouger.

les vampires : on fait du la différences entre les vampires femelles et Mâles qui bougent de façon aléatoire . Ainsi qu'il y a un vampire intelligent (qui suit le pistolero) .

Le Pistolero : c'est un personne qu'on peut faire bouger (gauche, droite, haut et bas) avec les flèches du clavier.