

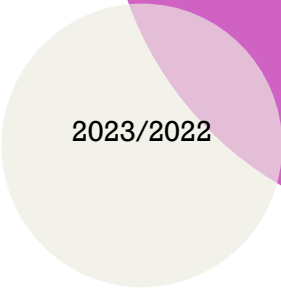


# ROLLER SPLATT



HAJAR HBIBIALI

-----  
CHAIMAE  
ABOULOUAFA



2023/2022

Lien github : <https://github.com/chmaicha/rollerSplatt>

## I. INTRODUCTION :

Cocos 2D est une bibliothèque logicielle de référence qui permet de créer des jeux en 2D pour les appareils mobiles Android, iOS et Windows Phone, elle compile sur Windows, Mac et Linux. La bibliothèque peut être utilisée pour le développement en C++, Javascript ....

**Roller Splat**, c'est un jeu qui a connu un grand succès soit au niveau des plateformes mobile, iOS et Windows Phone .

## II. CONCEPTION ET MISE EN ŒUVRE :

***AppDelegate*** : c'est une classe prête créée automatiquement lors de la création du projet qui contrôle tout ce qu'est en relation avec la taille de la fenêtres du jeu, les position des sprites ...

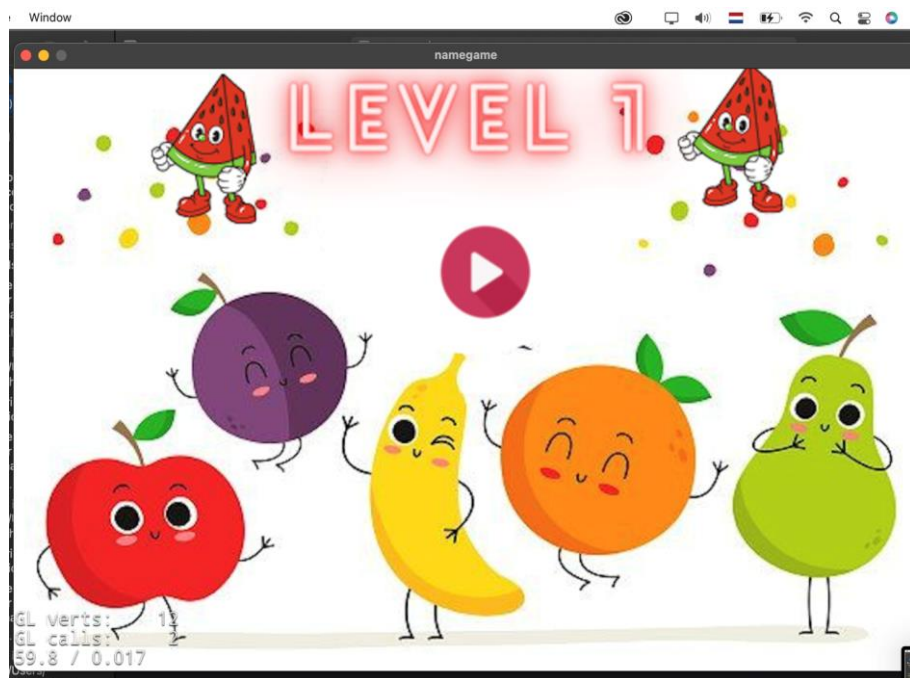
***MainMenu*** : la première scène à voir par le joueur, elle contient uniquement le bouton *Play*, qui permet d'accéder à la scène suivante.



**Les fonctions utilisées :**

***GoTostart1*** : cette fonction permet le joueur d'aller à la scene start1 .

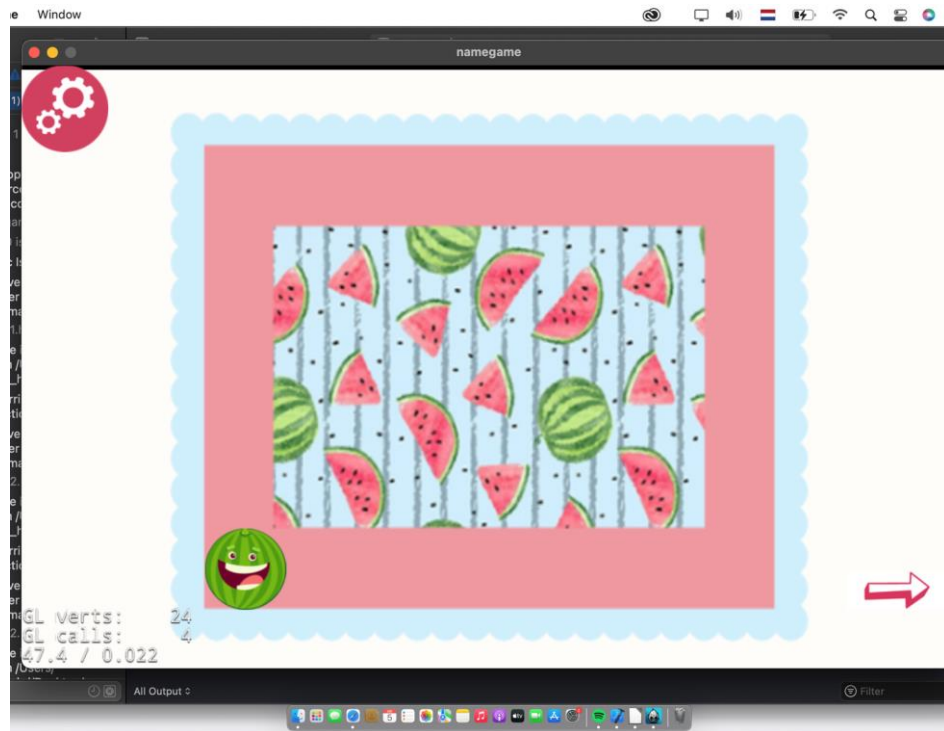
**Start1** : contient un bouton *Play*, qui permet d'accéder au niveau 1 du jeu.



**Les fonctions utilisées :**

**GoToGamescen** : cette fonction permet le joueur d'aller au niveau 1 du jeu .

**Niveau1** : là où l'utilisateur peut jouer le premier niveau, elle contient un plan de jeu, la balle et le bouton du paramètres.

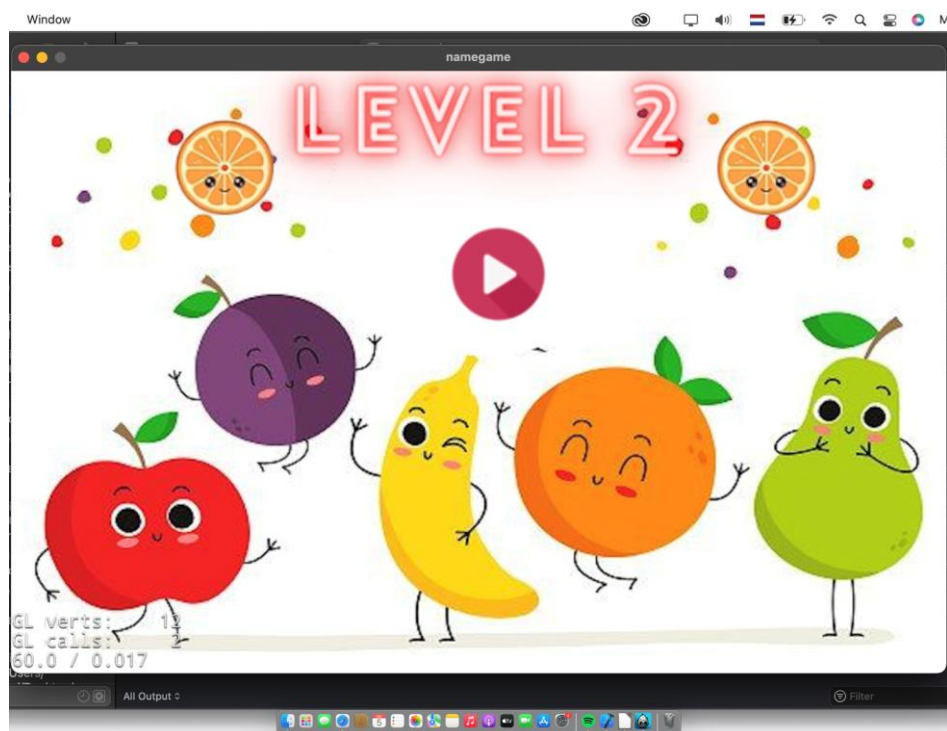


### Les fonctions utilisées :

**GoTostart2** : cette fonction permet au joueur de passer au start2

**DrawNode** : cette fonction permet de colorier le chemin de la balle

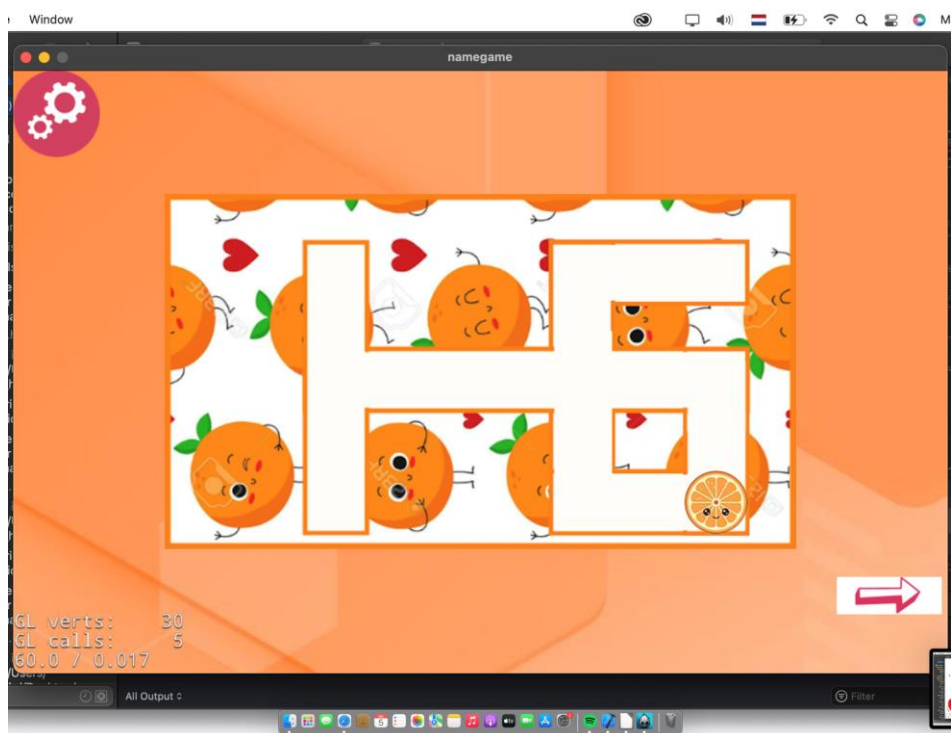
**Start2** : contient un bouton *Play*, qui permet d'accéder au niveau 2 du jeu.



### Les fonctions utilisées :

**GoToniveau3** : cette fonction permet au joueur de passer au niveau2 du jeu

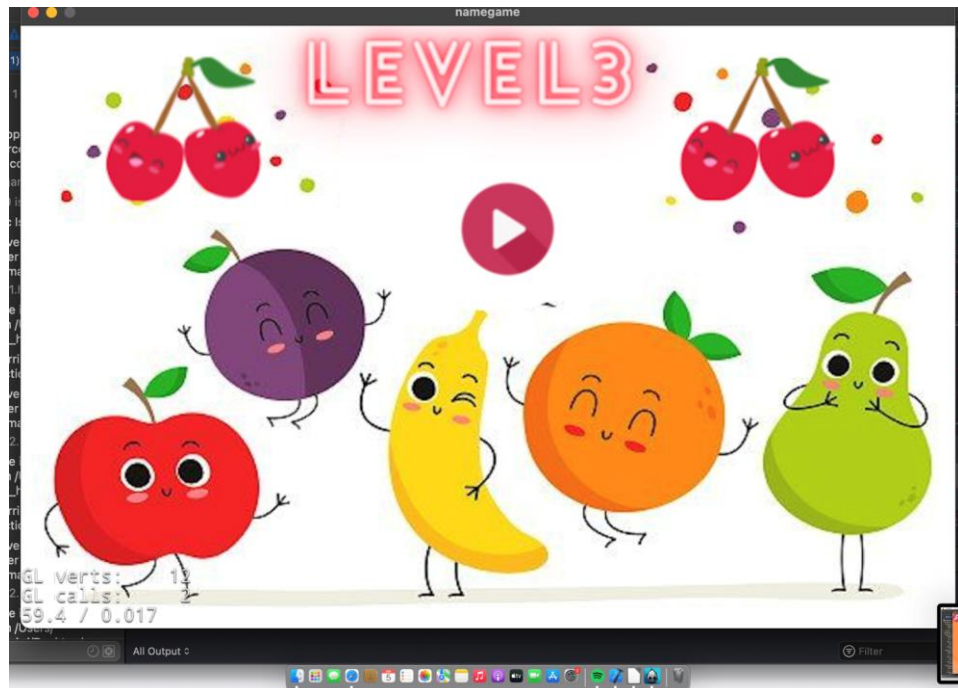
**Niveau2** : là où l'utilisateur peut jouer le deuxième niveau, elle contient un plan de jeu, la balle et le bouton du paramètre.



### Les fonctions utilisées :

**GoTostart3** : cette fonction permet au joueur de passer au start3 pour commencer le troisième niveau .

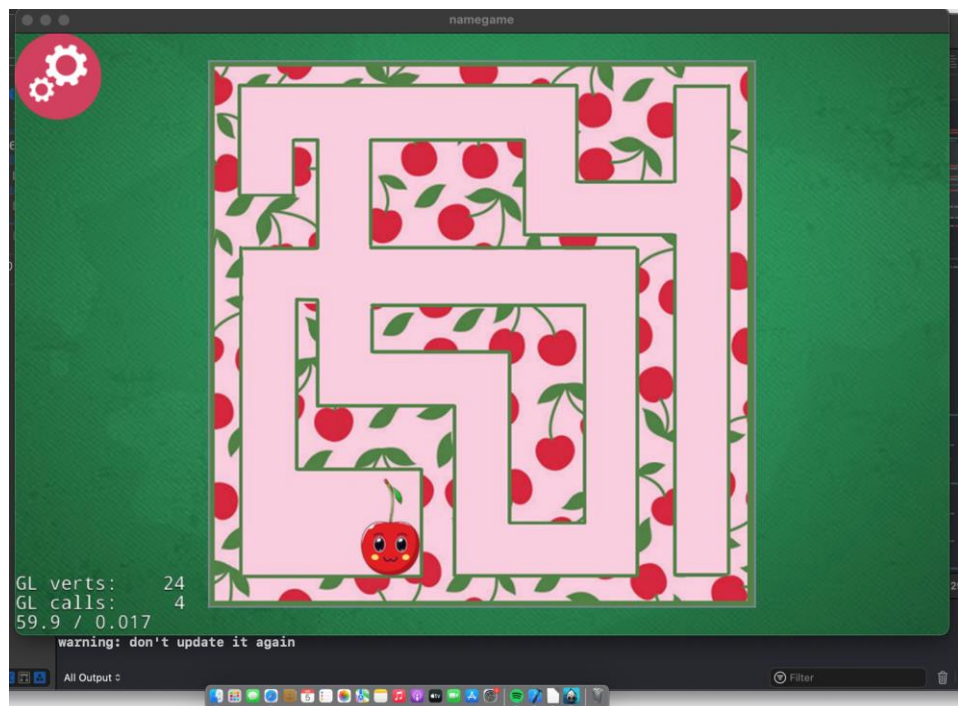
**Start3** : contient un bouton *Play*, qui permet d'accéder au niveau 3 du jeu.



### Les fonctions utilisées :

**GoToniveau3** : cette fonction permet au joueur de passer au troisième niveau

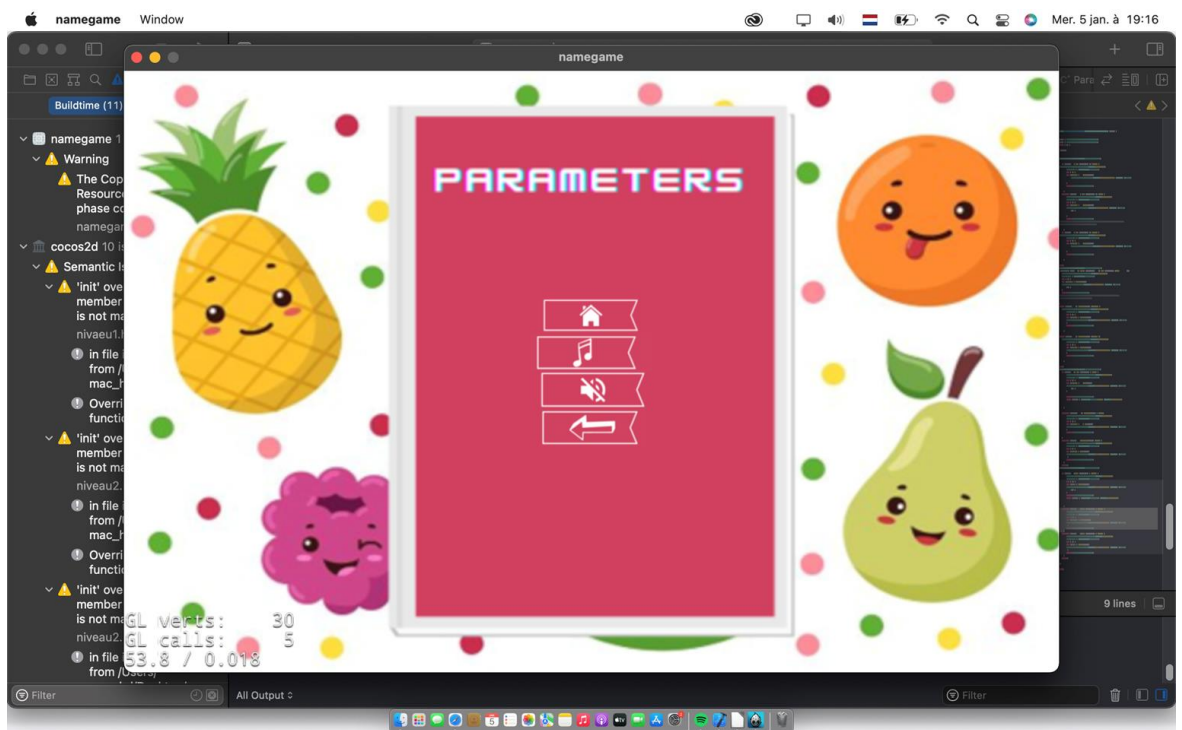
**Niveau 3** : là où l'utilisateur peut jouer le troisième niveau, elle contient un plan de jeu, la balle et le bouton du paramètre.







**Parametresscene** : contient un bouton qui de revenir à la première scène «MainMenu» , un bouton pour réactiver la musique , un bouton pour désactiver la musique , un bouton pour revenir au premier niveau .



**Les fonctions utilisées :**

**GoHome** : Permet au joueur de revenir au MainMenu peu importe sa scène actuelle

**Music** : permet de réactiver la musique

**Mute** : permet de désactiver la musique

**Goback** : permet au joueur de revenir à la scène précédente .

### III. LES DIFFICULTES RENCONTREES :

COCOS2D est une bibliothèque très rare on a pas trouvées beaucoup de ressources lors la réalisation du projet.

### IV. LES POINTS FORTS ET LES POINTS FAIBLES DU PROJET

Parmi les points forts de notre projet est qu'il est très dynamique avec un thème créatif, il respect tous les droits du jeu original. Le code de notre projet est très précis qui envisage tous les cas possibles, en effet pas de possibilité qu'il aille un problème.

Le seul point faible de notre projet c'est qu'on n'a pas trouver une condition efficace pour que le code passe automatiquement d'un niveau a un autre une fois le niveau soit terminé.

### V. LES SUITS ENVISAGEES :

On envisage poursuivre le développement de notre projet en ajoutant d'autres niveaux plus compliquées avec un design plus intéressant, chaque niveau par un nouveau thème de fruits et pourquoi pas créer deux fruits l'un représentera un obstacle pour l'autre .

### VI. CONCLUSION :

Pendant ce projet on a bien développé plusieurs compétences en Photoshop, design.



De plus, on a maitriser la programmation orientée objet en C++

On a entré le monde du développement des jeux ; comment installer et créer un projet dès le début ...













