

Contre-rendu INFO701

Technologie : Godot pour le front, Node.js pour le back et Mysql pour la BDD.

Explication :

Type : Jeux 3D de carte

But : Survivre le plus longtemps possible.

Le jeu se passe après une apocalypse zombie. Vous prenez le contrôle d'un camp de survivant. Vous pouvez améliorer le camp à l'aide des cartes que vous avez piochées. Ces cartes vous permettent de recruter de nouveaux survivants en échange de nourriture, de construire des bâtiments en échange de ressources de construction comme des tours de garde pour tuer les zombies, des fermes pour produire de la nourriture ou des usines pour produire des ressources de construction.

Les zombies apparaissent la nuit et attaquent vos bâtiments, si au moins un bâtiment résiste les survivants réparent tous les bâtiments sinon vous avez perdu.

Vous pouvez voir en haut de l'écran les différentes ressources que vous possédez.



Fonctionnalité :



Vous pouvez lancer la partie.

Vous pouvez afficher les joueurs avec les meilleurs scores.



Et pour l'instant, vous devez rentrer l'adresse IP du serveur manuellement.

Choix :

Mysql car la BDD que nous maitrisions le mieux et elle remplit parfaitement les besoins que nous avons.

Node.js comme nous avons besoin de créer une API simple pour connecter notre jeu à Mysql.

Godot puisque nous avons en tête un jeu en 3D et Godot permet de faire un jeu mobile en 3D, de plus Godot est un logiciel Libre et simple d'utilisation. Et enfin, nous avons déjà utilisé Godot pour du jeu PC, il était donc intéressant de découvrir pour les jeux mobiles

L'architecture :

Nous avons créé des Classes pour structurer les données des cartes

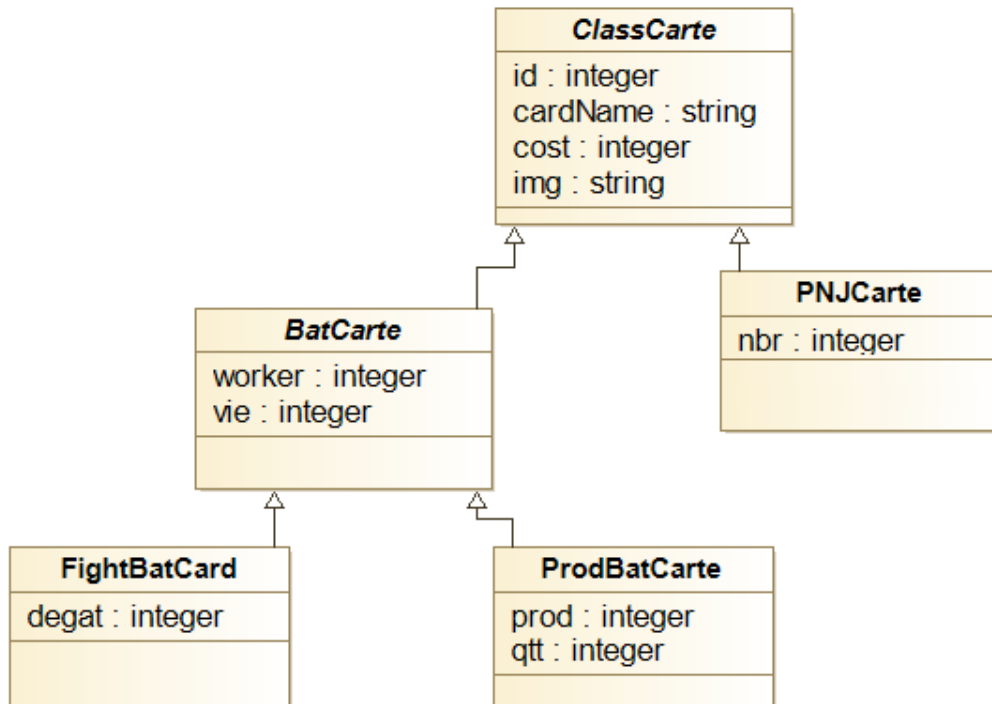
Toutes les cartes ont besoin d'un id, d'un nom, d'un coût et d'une image.

La carte PNJ doit stocker le nombre de PNJ qu'elle invoque.

Les bâtiments ont plus du coût, un nombre de PNJ pris, et de la vie.

Les bâtiments de combat ont besoin d'une valeur de dégât.

Les bâtiments de production ont besoin d'une quantité produite et du matériau produit.



Problèmes rencontrés :

Difficulté de trouver des ressources 3D.

Godot manque encore d'outils pour la création d'un jeu mobile 3D.

Problème pour la gestion du tactile

Améliorations/évolutions possibles :

Pouvoir jouer hors ligne

Améliorer les graphismes (les modèles 3D + carte)

Pouvoir jeter une carte

Ajouter des cartes qui améliorent un bâtiment

Compte avec mot de passe