# INFORMATIONS GENERALES

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Elève:** | Nom: | Loup | Prénom: Damien |
| **Lieu de travail:** | Etml - Vennes | | |
| **Période de réalisation :** | 35 Périodes | | |
| **Horaire de travail :** | 12h45 – 17h00 | | |
| **Nombre d'heures :** | 26h | | |

# PROCÉDURE

* L’élève réalise un travail personnel sur la base d'un cahier des charges selon le niveau des priorités.
* Le cahier des charges est approuvé par un enseignant. Il est en outre présenté, commenté et discuté avec l’élève.
* L’élève est entièrement responsable de la sécurité de ses données.
* A la fin du délai imparti pour la réalisation du projet, l’élève devra produire une présentation d’une dizaine de diapositives.

# TITRE

|  |
| --- |
| SpaceShip |

# SUJET

|  |
| --- |
| Créer le jeu du SpaceShip en assembler |

# MATÉRIEL ET LOGICIEL À DISPOSITION

|  |
| --- |
| 1 PC type  1 Emulateur d’assembler (Dauphin)  Dêpot Git |

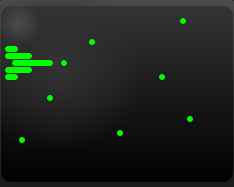
# PRÉREQUIS

|  |
| --- |
| Base d’assembler |

# DESCRIPTIF DU PROJET

Le projet consiste à recréer le jeu du SpaceShip en assembler.

Le but du jeu est de d’esquiver les balles envoyées aléatoirement depuis la droite de l’écran.



* Le vaisseau se positionne tout à gauche de la fenêtre et peut se déplacer uniquement verticalement
* Les balles viennent de la droite de la fenêtre jusqu’à gauche

La vie du joueur et le nombre de balles envoyées s’affichent dans le 7-segment et chaque balle qui le touchera lui enlèvera 1 point de vie. Quand la vie arrive à 0, la partie s’arrête.

* La vie du vaisseau est représentée sur la gauche du 7-segment et diminue quand il prend des dégâts
* Le nombre de balles tirées représentent les points, sur la droite du  
  7-segment, une fois 99

# 8 POINTS TECHNIQUES ÉVALUÉS

|  |
| --- |
| * Code en assembler lisible et qui fonctionne * Des commentaires qui expliquent le code |

# VALIDATION

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Lu et approuvé le : | Signature : |
| Elève : |  |  |
| Enseignant : |  |  |