

## Roguelike

# Rapport de projet



Figure 1: -

Jérémy Bourdé - Jules Wacquier

*Encadrant : Julien Bernard*

2015 - 2016

1. Qu'est-ce qu'un Roguelike ?
2. Notre Roguelike
  - Background et gameplay
  - Les technologies utilisées
  - Modélisation du jeu
3. Réalisations
  1. Génération procédurale
    - Bruit de Perlin
    - Étagement longitudinal
  2. Modélisation de l'environnement
    - Background

- Obstacle
- Objectifs

### 3. Gameplay et Interface

- Le personnage
- Les ennemies
- L'interface

- Bilan