Space-Invader

Je vous informe qu’à la base j’étais censé faire le projet avec mon binôme mais il a décidé de changer de filière donc je n’ai pas reçu d’aide du début à la fin. Je n’ai pas beaucoup utilisé le dépôt.

J’ai réalisé le projet en me basant sur votre exemple, de ce fait, la base était déjà saine.

* L’orientation du jeu est maintenant de la gauche vers la droite (joueur à gauche)
* J’ai permis au joueur de lancer des missiles jusqu’à trois simultanément
* Le joueur perd une vie au contact d’un bloc
* J’ai fait quelques changements de textures
* J’ai aussi limité les déplacements du joueur à la taille de la fenêtre
* Le nombre d’ennemies a été changé
* Le boss a maintenant un montant de vie précis (3 coups pour le battre)
* Maintenant les missiles du boss traversent les blocs

Les points que j’aurai aimé modifier :

* Il y a un ralentissement lorsque le joueur se rapproche trop des bords de la fenêtre
* Le joueur passe à travers les blocs
* Pas de collision entre le joueur et les ennemies
* La génération des ennemies après avoir battu la première salve n’est pas optimale