P_032 Space Invaders



David Dieperink Classe : CID2a ETML - N104 CP : Patrick Chenaux





Tables des matières

1 PA	AGE D'ACCUEIL	3
1.1	Affichage	3
2 ME	ENU OPTIONS	3
2.1	Affichage	3
	AGE HIGHSCORE	
	Affichage	
	AGE A PROPOS	
	Affichage	
	AGE DU JEU	
	Touches du jeu	
	Affichage	
	Items	







1 PAGE D'ACCUEIL

1.1 Affichage

• Jouer → Lancer le jeu

Options → Ouvrir le menu options
 Highscore → Ouvrir la page des scores
 A propos → Ouvrir la page A propos

• Quitter → Quitter le jeu

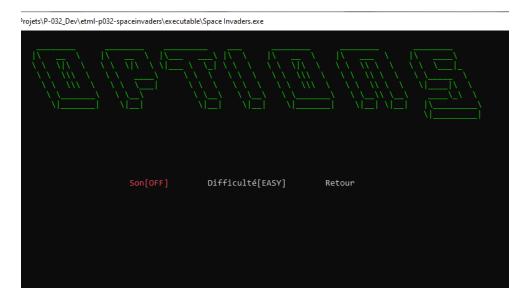
2ème année\Projets\P-032_Dev\etml-p032-spaceinvaders\executable\Space invaders.exe

Jouer Options Highscore A propos Quitter

2 MENU OPTIONS

2.1 Affichage

- Son → ON / OFF
 - o Appuyer sur « Enter » pour changer le son.
- Difficulté → EASY / HARD
 - o Appuyer sur « Enter » pour changer la difficulté.
- Retour → Retour à la page d'accueil



Auteur: David Dieperink
Modifié: 17.12.2021 10:02:00 Page 3 sur 5 R

Créé le 17 décembre 2021 R-P_032-DavidDieperink-ModeEmploi

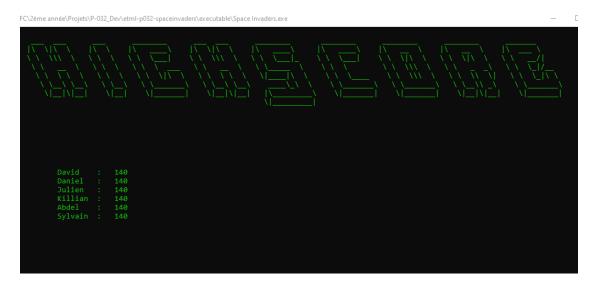




3 PAGE HIGHSCORE

3.1 Affichage

- Affichage des scores
- Appuyer sur « Espace » pour revenir à la page d'accueil.



4 PAGE A PROPOS

4.1 Affichage

• Affichage des informations du développeur et du concept du projet.

Nom: Dieperink
Prénom: David
Classe: CID2a
Age: 18 ans
Formation: CFC Informatique - 2021 / 2024
Lieu: ETML - Ecole Technique des Métiers de Lausanne
Date: 13.09.2021

Projet: Le projet conssiste à crée un Space Invaders à
partir de rien. Le Space Invaders est un jeu
d'arcade de l'époque, le but ici est de le
recrée en C# en mode console.

Auteur : David Dieperink Créé le 17 décembre 2021 Modifié : 17.12.2021 10:02:00 Page 4 sur 5 R-P_032-DavidDieperink-ModeEmploi





5 PAGE DU JEU

Touches du jeu 5.1

Flèche de gauche → Déplacement à gauche

Flèche de droite → Déplacement à droite

Espace → Tirer

5.2 **Affichage**

Escaped Invaders → Nombre d'invaders qui se sont échappés.

Game Score → Score du joueur

Hero Life → Nombre de vie du Hero

5.3 **Items**

Invaders → Les invaders sont affiché en rouge.

→ Le hero est affiché en bleu. Hero

→ Les wall sont affiché au-dessus du Hero. Wall

o Couleur vert: 3 vies Couleur bleu: 2 vies Couleur rouge: 1 vie

