**Plat-formeur**

**Rapport de Projet**

# Préambule

Dans le cadre de l’atelier de **31-Programmation OO**enseigné par Jérôme Connus nous devons réaliser un un rapport de projet, qui doit être compréhensible par un informaticien ne connaissance pas *Qt*. Il sera par la suite utilisé pour l’évaluation de la maitrise de l’Atelier.

# Biograhpie

# But

# Glossaire

# Étapes du projet

# Problèmes rencontré

## SpriteSheet

## Gestion de la gravité

## Gestion des collision

### Entité

#### Enemie

#### Caisse

#### Joueur

# Amélioration possible

## Disigne

## Niveau

## Gestion des collision

#### Enemie

#### Caisse

# Ce que j’ai appris

# Conclusion

## Avis personnel

# Annexes

## Logiciel

* Qt Creator 4.9.1

IDE utilisée pour coder le jeu.

* Piskel

Logiciel de dessin pour le design.

* Github Desktop

Utilisé pour commit le projet sur un dépôt (GitHub).