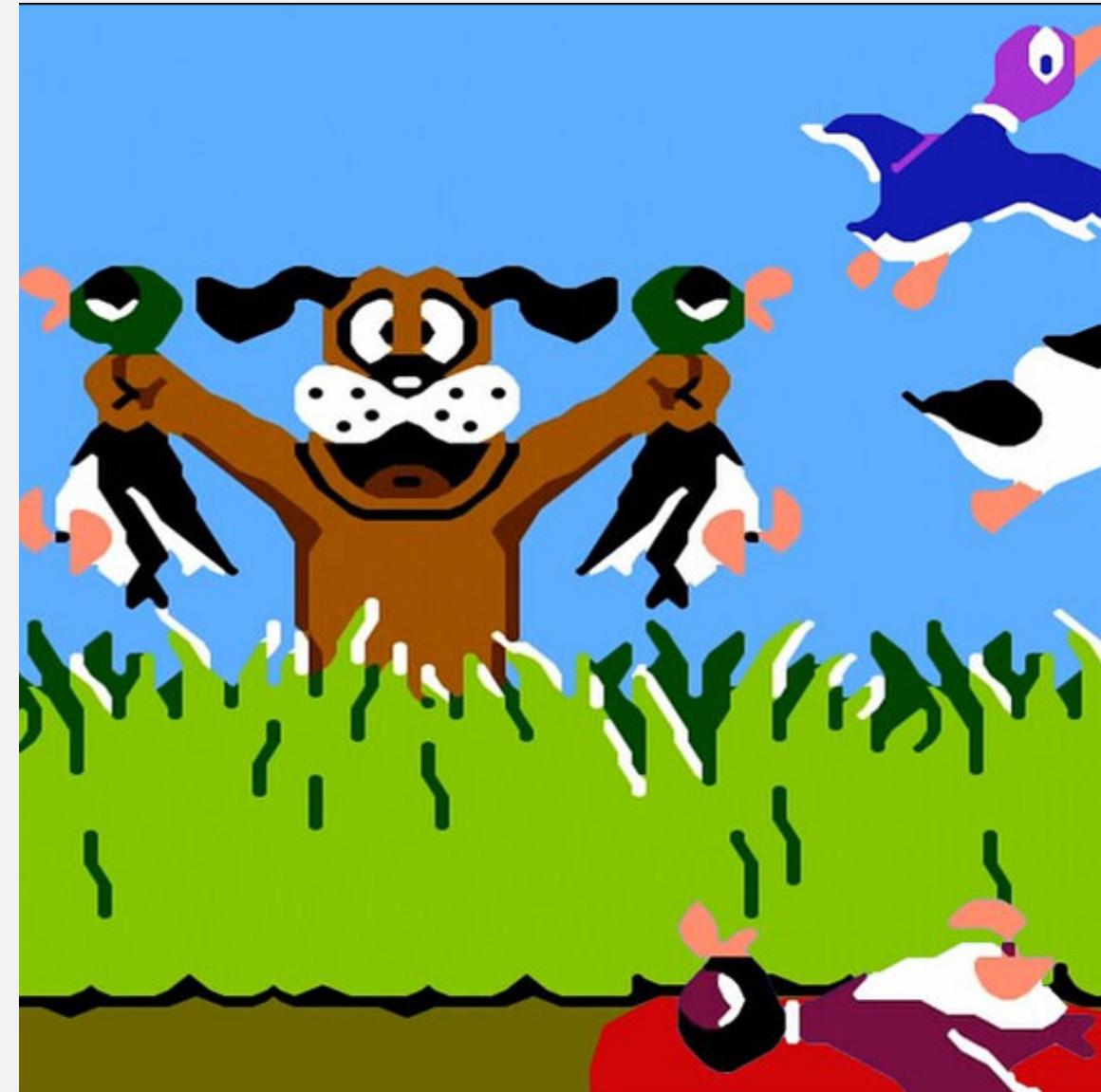


MY HUNTER

ELIOTT TESNIER

B-MUL-100 2023

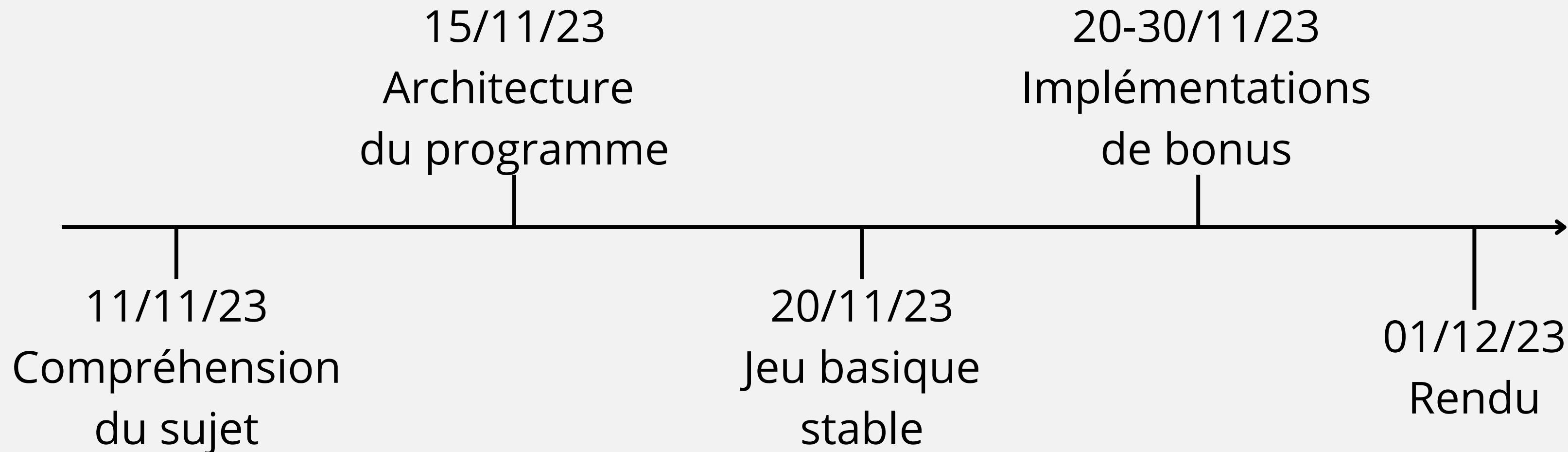


Contexte

MyHunter

Reproduction/Re-appropriation du jeu vidéo “Duck hunt” édité par Nintendo

Organisation (3 semaines)



MyHunter - Mon projet



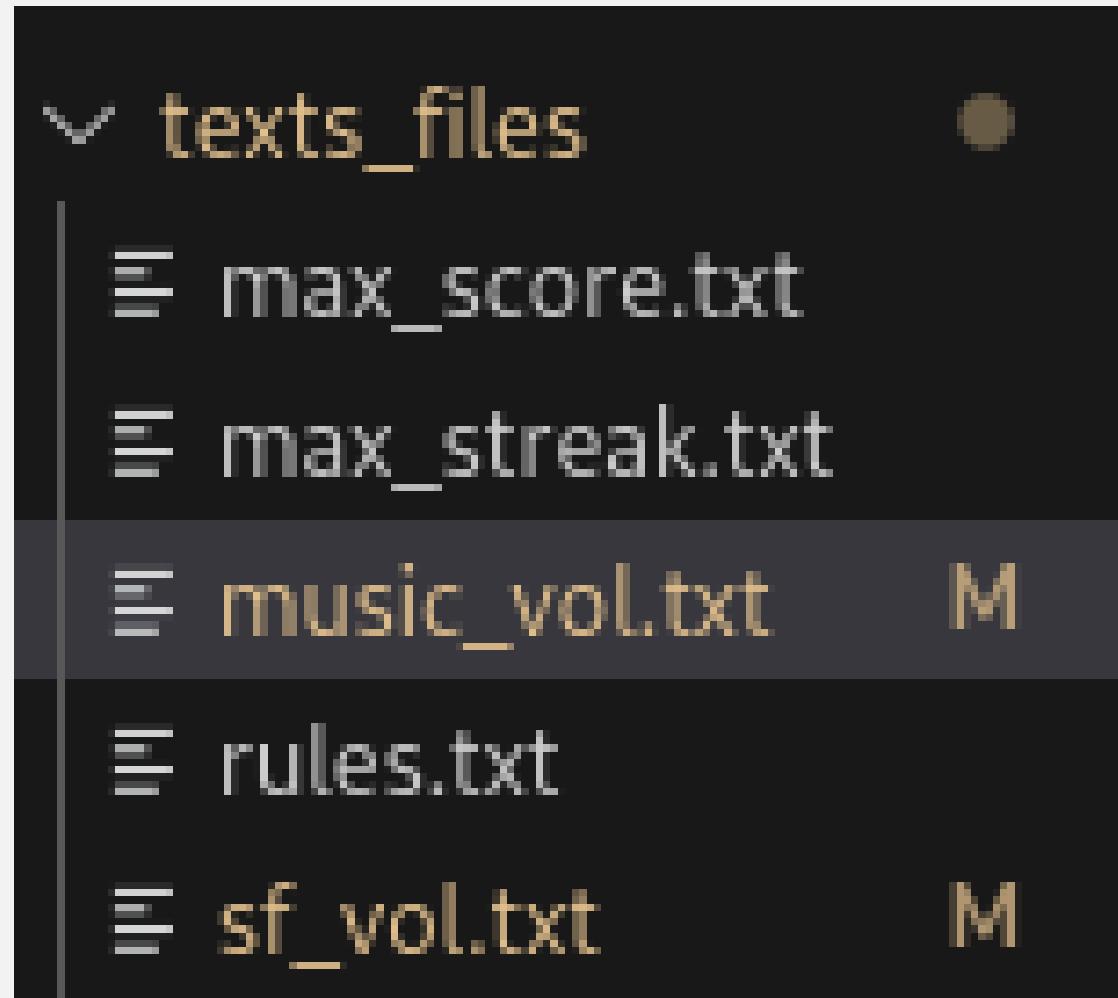
- Jeu de tir dynamique
- Score/Série d'éliminations en temps réel
- Vies et munitions
- Difficulté modifiable
- Paramètres sonores

Difficultés rencontrés



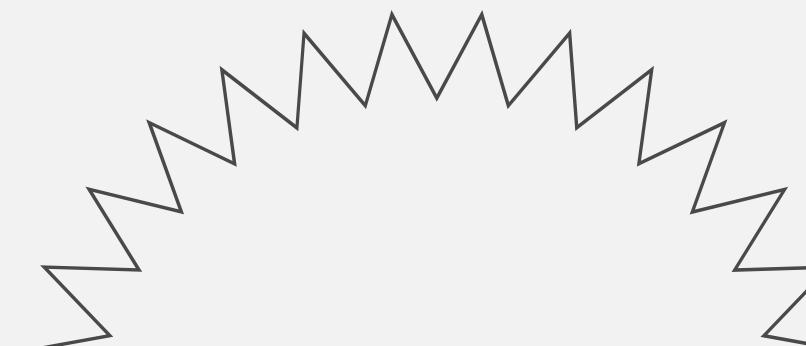
- Avoir un beau projet
- Mise en place du menu
- Avoir une fenêtre adaptative en dimensions

Réussites et bonus



- Sauvegarde des paramètres/scores
- Fusil en mouvement/animation
- Animations des boutons
- Munitions/vies
- Effets sonores

Démonstration du projet



Conclusion

- Architecture d'un jeu vidéo
- Découverte d'une bibliothèque graphique
- Meilleure optimisation
- Laisser place à l'imagination

Merci de votre
attention.



Elliott Tesnier