

UBgarden

Ce projet est un projet de fin de licence pour, « Programation Orientée Objet » de l'University of Bordeaux. Il s'agit d'un jeu appelé UBgarden, où un joueur se balade dans un niveau, et peut récupérer des bonus, des malus, ou rencontrer des ennemis comme les abeilles. Le joueur change de niveaux en récupérant une clé et en ouvrant une porte pour sauver la princesse, qui est son objectif final.

Utilisation

- Utilisez les touches fléchées pour déplacer le joueur et éviter les ennemis.
- Récupérez les bonus pour gagner des points et les malus pour en perdre.
- Récupérez la clé et ouvrez la porte pour passer au niveau suivant.
- Sauvez la princesse pour gagner le jeu.

Problèmes rencontrés

Lors de la réalisation de ce projet, nous avons rencontré plusieurs difficultés, notamment pour les abeilles, les portes, le changement de niveaux et le clignotement du joueur. Cependant, malgré ces obstacles, nous sommes parvenus à coder l'entièreté du jeu jusqu'à la fin du projet.

Pour les portes, nous avons initialement programmé une porte qui transportait automatiquement le joueur au niveau suivant dès qu'il avait la clé. Cependant, après mûre réflexion, nous avons décidé de permettre au joueur d'ouvrir la porte dans un premier temps, puis de se balader dans le niveau avant de reprendre la porte pour changer de niveau.

Auteurs

Ce projet a été réalisé par le groupe A1_9.

De Mendonca Teo
Soueidan Ewan