



Rendu du rapport individuel de la Troisième itération
Projet long: Mario 2020

Auteur :

Faical TOUBALI HADAOUI (Groupe-B)

April 2020

Première année

Département Science du Numérique

Année : 2019 / 2020

Pour la troisième itération, j'ai fini l'implantation de la partie d'ennemie et des autres classes qui lui sont associées. Puis, j'ai aidé mes collègues (Younes El Bouzekraoui et Houda Ouhou) à terminer l'implantation de leurs classes. Après avoir récupéré toutes les classes implantées et compilées, j'ai commencé par la création du dossier media qui comporte ce qui suit :

- Les « sprites » de Mario :

1

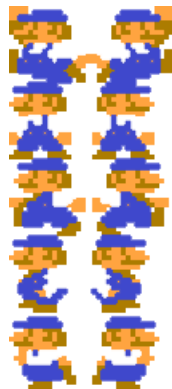
○ Mario Etat normal

2

○ Mario sous l'effet « SuperMushroom »

3

○ Mario sous l'effet « Flower »



1



2



3

J'ai conçu ensuite un nouvel arrière-plan du jeu Mario qui n'existait en aucune version de jeu comme nous l'avons promis au premier rapport du jeu.

J'ai téléchargés ensuite les « sprites » des ennemis de Mario du site internet MarioWiki (Goomba, KoopaTroopa et le boss Browser) aussi que les objets collectés, les briques, les tubes, le drapeau de la victoire (...). Je les ai rassemblés dans deux images .png nommées : Sprite1 Sprite2 tel que les dimensions soient compatibles avec ceux déclarés dans les classes CreationMap et MoteurJeu :



J'ai réalisé aussi les différents écrans du jeu :

- Ecran du démarrage (start-screen.png)
- Ecran de la Défaite (game-over.png)
- Ecran d'aide (help-screen.png)
- Ecran à propos (about-screen.png)
- Ecran du choix de niveau (select-map-mario.png)

ABOUT GAME

Implemented by ENSEEIHT students for Java Project 2020 :

Groupe E13 :

Houda Ouhou

Faical Toubal Hadaoui

Younes El Bouzekraoui

Yassir Bouisse

Alexis Carn

GAME OVER !

Please Try Again



HELP

ARROW KEYS TO MOVE
ENTER KEY TO START GAME
ESCAPE KEY TO PAUSE/RESUME GAME

MARIO 2020

START GAME
HELP
ABOUT



Choisissez un niveau

MAP 1



Ces fenêtres sont propres à notre création du jeu et je les ai conçus à l'aide de l'application Photoshop.

Après avoir terminé la conception de ces fenêtres, je m'occupais de la partie sonore du jeu. Les fichiers audio que j'ai utilisés dans notre jeu sont les plus connus du jeu Super Mario et je l'ai téléchargé depuis une version du jeu existante sur Internet.

Les fichiers audio sont :

- Background : Le son d'arrière-plan
- Coin : Lorsque Mario prend une pièce de monnaie
- Fireball : Lorsque Mario lance une projectile
- GameOver : Lorsque Mario perd tout ses points de vie
- Jump : Lorsque Mario saute
- MarioDies : Lorsque Mario perd un seul point de vie
- OneUp : Lorsque Mario prend Un « OneUpMushroom »
- SuperMushroom : Lorsque Mario prend
Un « SuperMushroom ».

Nous avons ensuite testé ces fichiers média pour vérifier s'ils marchent bien et s'il y a de coordination entre les différentes parties

du jeu. Il y avait quelques petites déformations que moi et mes collègues Younes et Houda avons réglés.

Nous étions dans l'intention de créer un tout nouveau ennemi qui n'existait pas dans la bibliothèque de Mario et c'est complètement faisable, il suffit de concevoir un nouveau sprite et de changer les paramètres que nous voulons dans sa classe d'ennemie associée.

Résultat final : Le jeu marche très bien et nous sentons que nous avons additionné une toute propre valeur ajoutée au Jeu Mario tout en restant dans le cadre et la structure de base du célèbre Jeu Mario.