



Première itération : Mario 2020

Yassir BOUISSE (groupe A)

April 2020

Première Année

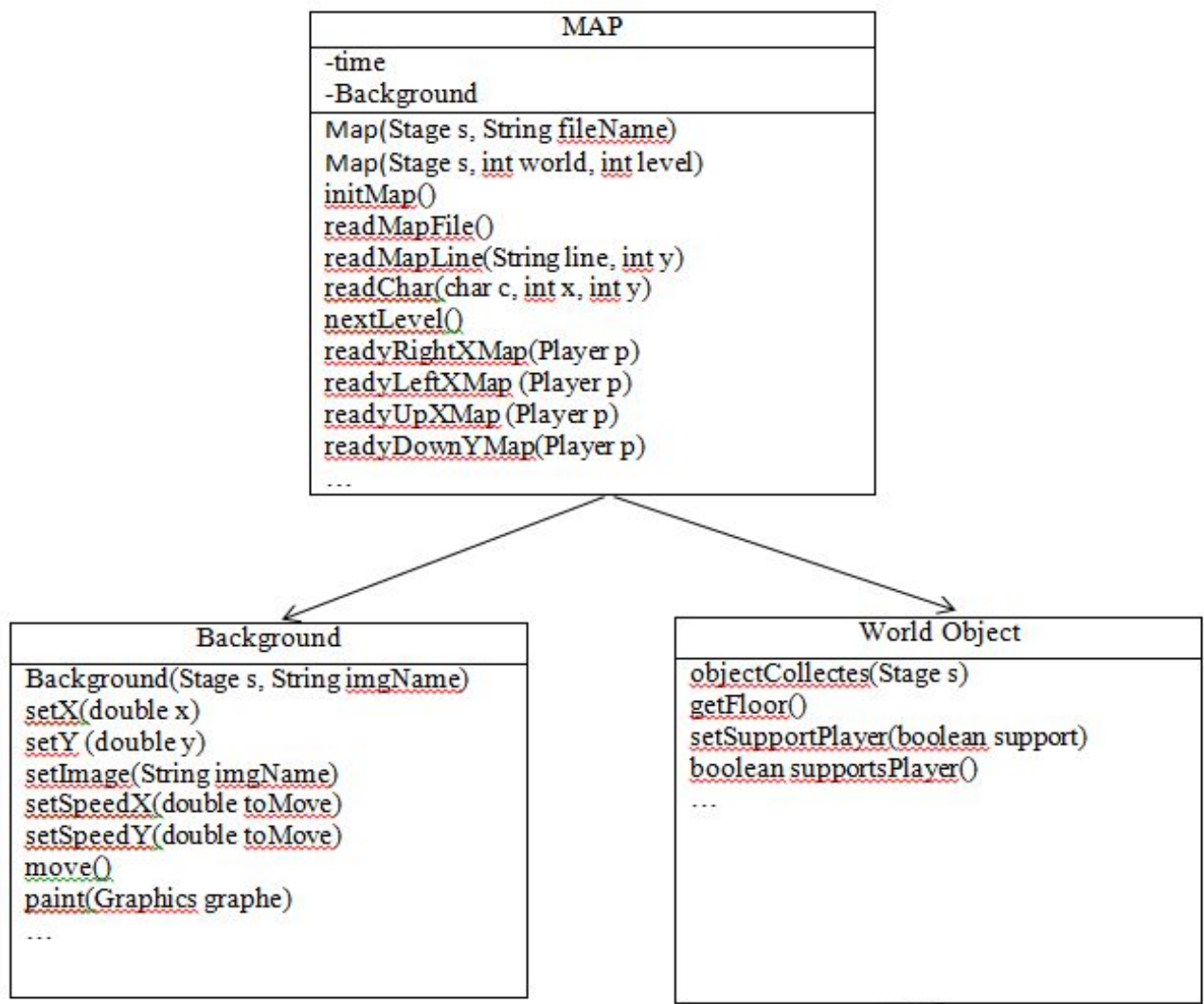
Département Science du Numérique

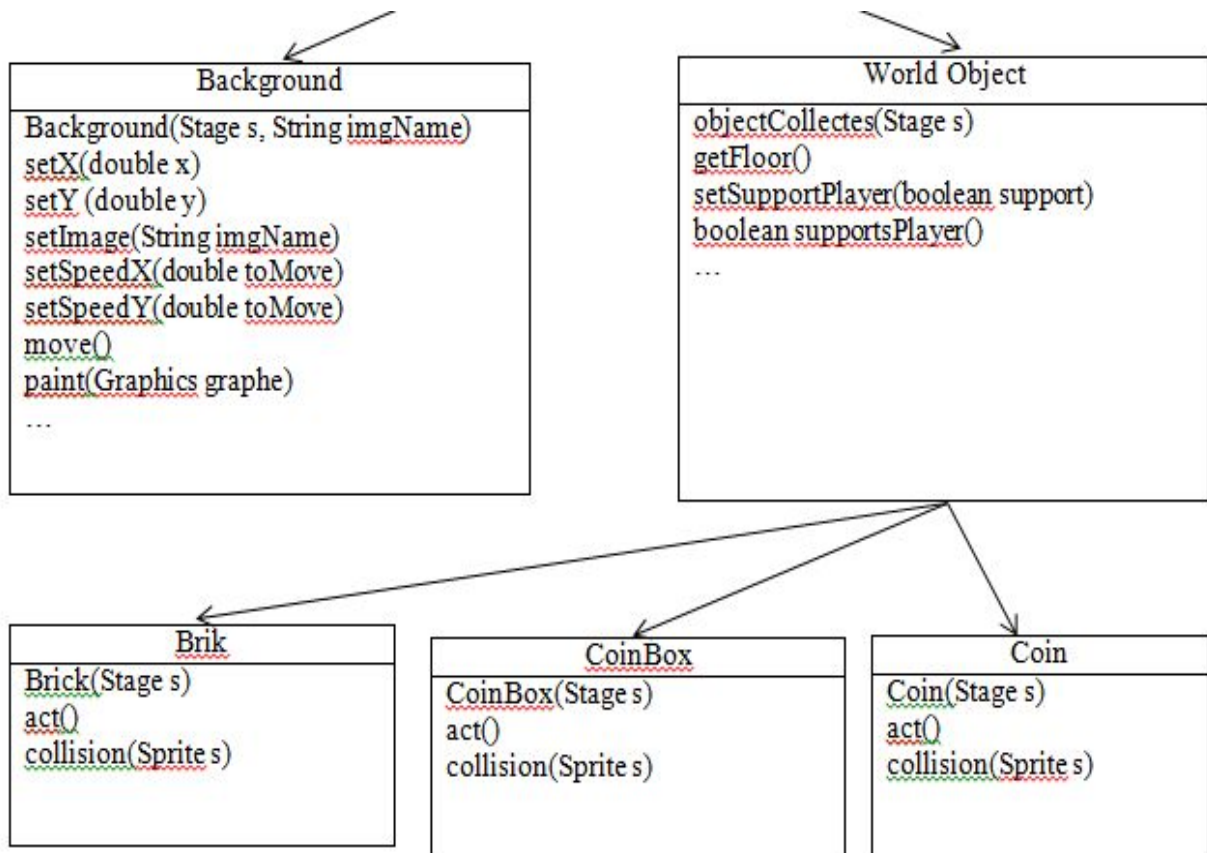
Année : 2019/2020

On a organisé une réunion sur Discord le samedi 11 avril pour parler de la structure du notre jeu. Affichage, menu, configuration du jeu et déplacement du joueur.

Cette classe configuration composée des plusieurs classes que moi et mes membres de groupe [Houda Ouhou, Youness El Bouzekraoui, Faical Toubali Hadaoui] essaient de définir, et donc on arrivent à réaliser sur un fichier forme Word un schéma initial qui explique le jeu et illustrer les autres classes qui composent notre jeu.

Enfin, j'arrive à déduire déduit une partie de diagramme de classe concernant la MAP dont je vais travailler.



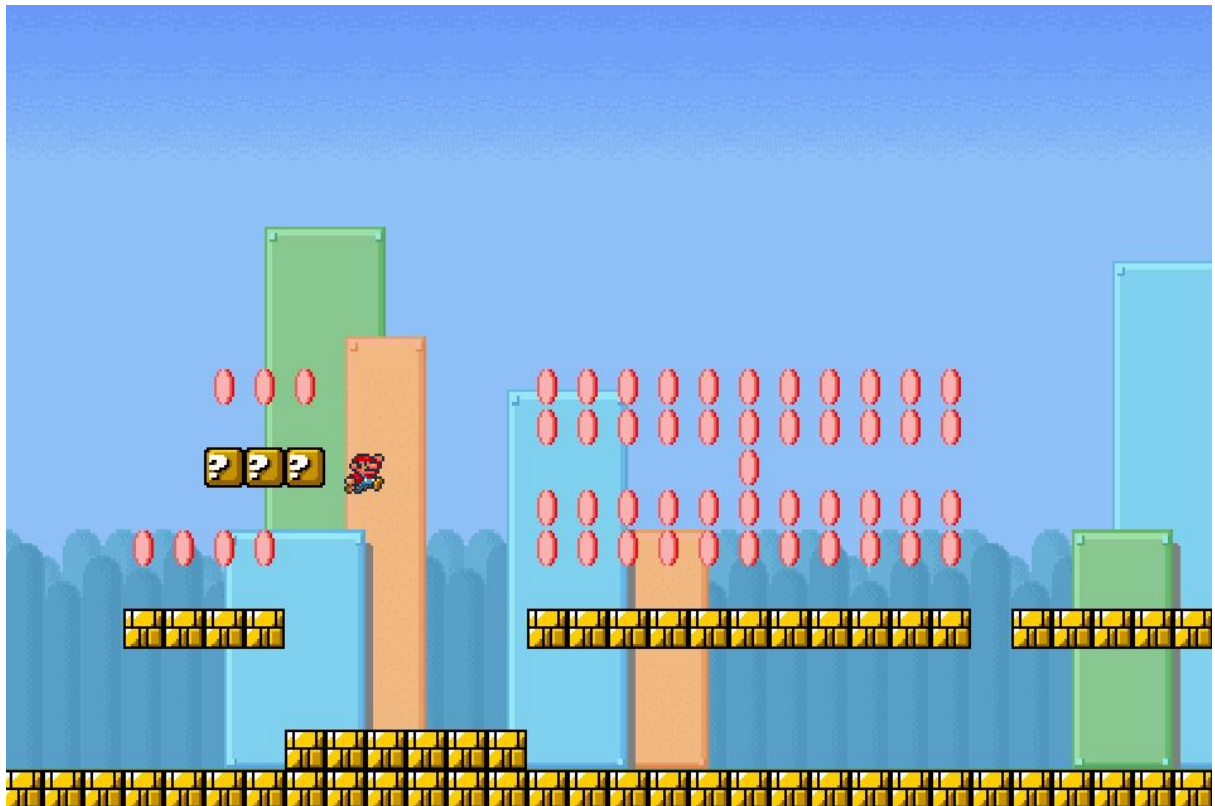


Mario progresse dans des niveaux variés dans lesquels il saute pour battre des ennemis, il consiste principalement à sauter sur les ennemis et éviter leurs attaques. Le monde de Super Mario Bros accessible en sautant par-dessus un mur vers la fin du niveau, qui mène à un warp zone permettant au joueur de passer directement aux mondes 2, 3 ou 4.

Dans ces jeux, chaque niveau est un niveau fermé dans lequel le joueur est libre de se déplacer dans toutes les directions et de découvrir l'environnement sans limite de temps. Le joueur rassemble des étoiles de puissances ou des soleils dans chaque niveau. Si le joueur parvient à exploiter un bug qui permet à Mario de traverser un mur de brique, le joueur peut entrer dans le tuyau qui mène au monde 2-1 après avoir traversé le mur, ce qui l'amènera finalement au monde.

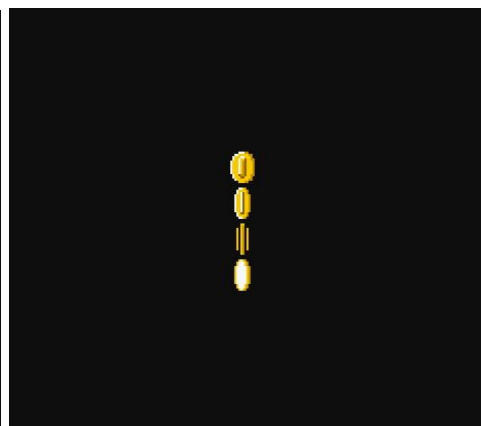
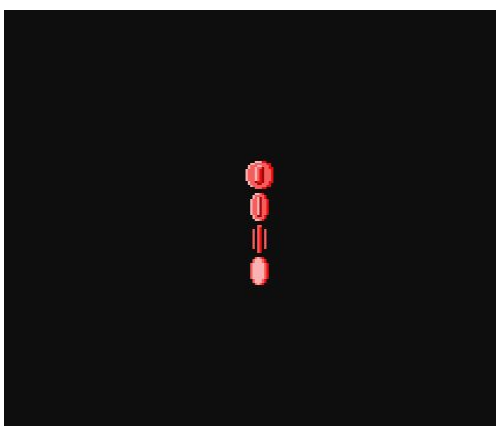
Mon travail se focalise tout d'abord sur l'implantation du MAP, plus précisément sur l'arrière-plan du MAP, Objets du Monde de Super Mario et les mouvements du Mario.

Arrière-plan



Objets du Monde de Super Mario

Coin



Coin



CoinBox



Brik

