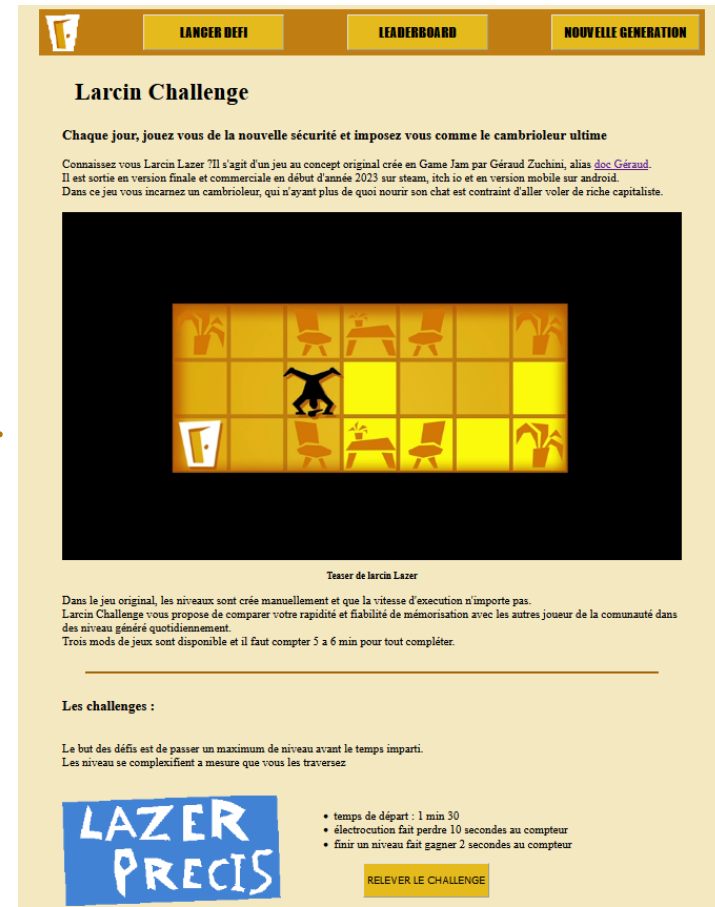


Larcin Challenges





Sommaire




- 1) Contexte : Jeu original → proto → projet Larcin Challenge
- 2) Schémas de Conceptions
- 3) Fonctionnalités : Client & Game
- 4) Démo projet → explication code
- 5) Conclusion

Jeu original

Tous les jeux > Indépendant > Larcin Lazer

Larcin Lazer

Hub de la communauté



Dans ce puzzle game mêlant action et infiltration, votre mémoire sera votre meilleur outil ! Il faut retenir l'emplacement des lasers qui disparaissent aussitôt que vous bougez. Esquivez des lasers avec style, volez aux riches et sauvez votre chat 🐱

TOUTES LES ÉVAL. : [très positives](#) (211)

DATE DE PARUTION : 25 janv. 2023

DÉVELOPPEMENT : [Tambouille, Géraud Zucchini](#)

ÉDITION : [Tambouille](#)

- Niveaux créés main =>
- Peu de rejouabilité
 - Challenges difficile à adapter
 - Pas de PvP

Prototype

+

- Mod de jeux adapté
- Algo de génération de map



86 1



! ceci est fan mod non-officiel de Larcin Lazer !

il reprend les graphismes et le gameplay original de Larcin Lazer un jeu de [Géraud Zucchini \(Doc Géraud\)](#) actuellement en développement.

Démo Gratuite et plus d'informations: https://store.steampowered.com/app/1707400/Larcin_Lazer/



- Hébergé par itch IO
- Pas de stockage map / score
- Pas responsive

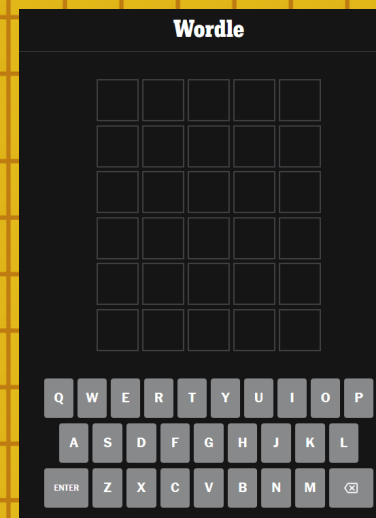
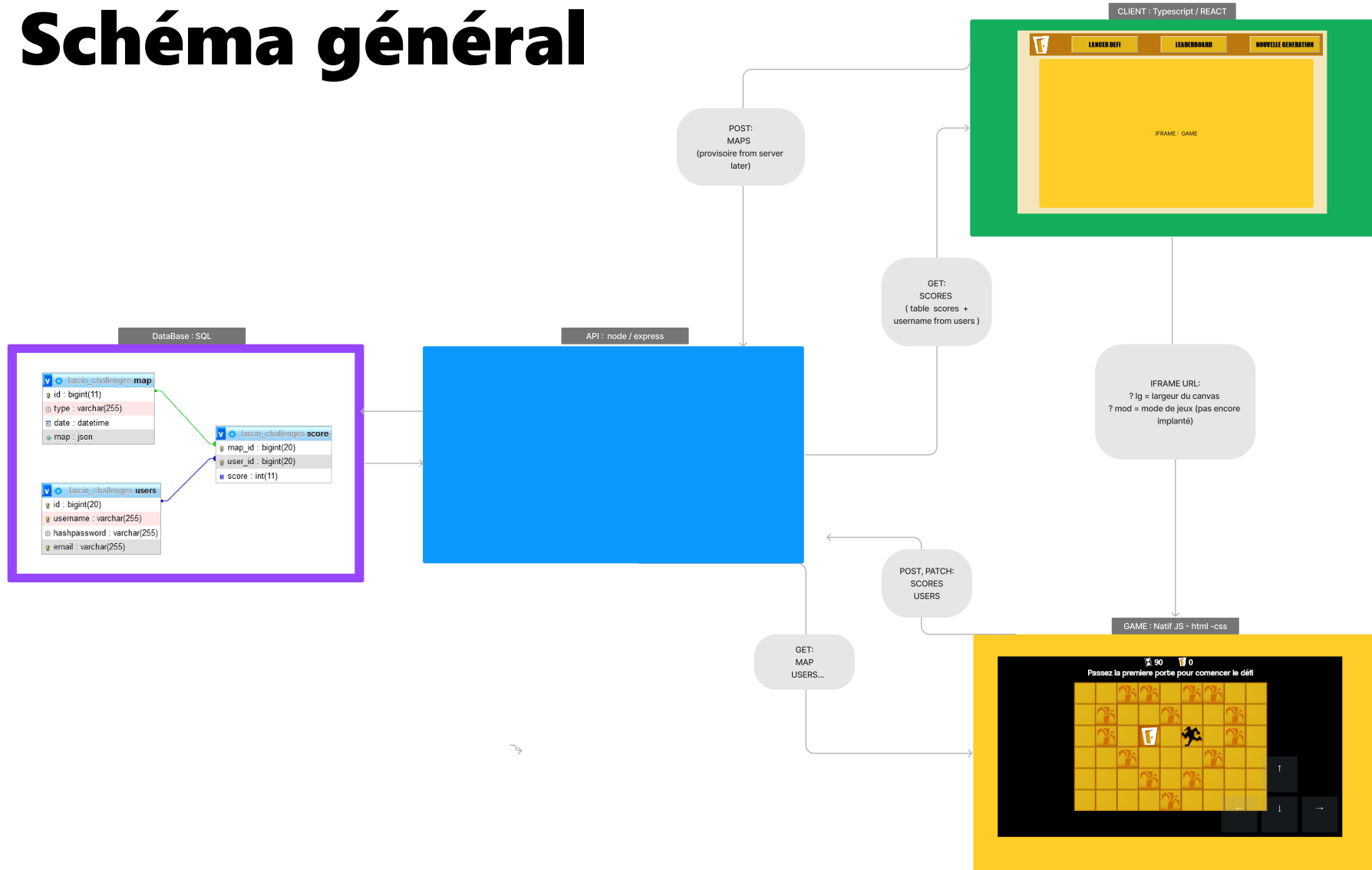


Schéma général



Plant UML

```
entity "Maps" as maps {  
  + id : timestamp {id,readOnly}  
  date : date  
  map : json  
}  
  
entity "Users" as users {  
  + id : timestamp {id,readOnly}  
  username : string  
  hashedPassword : string  
  admin : bool  
}  
  
entity "Scores" as scores {  
  score : int  
  userId : int (references users.id)  
  mapId : int (references maps.id)  
}  
  
maps --{ scores : "1" scores  
users --{ scores : "1" scores
```

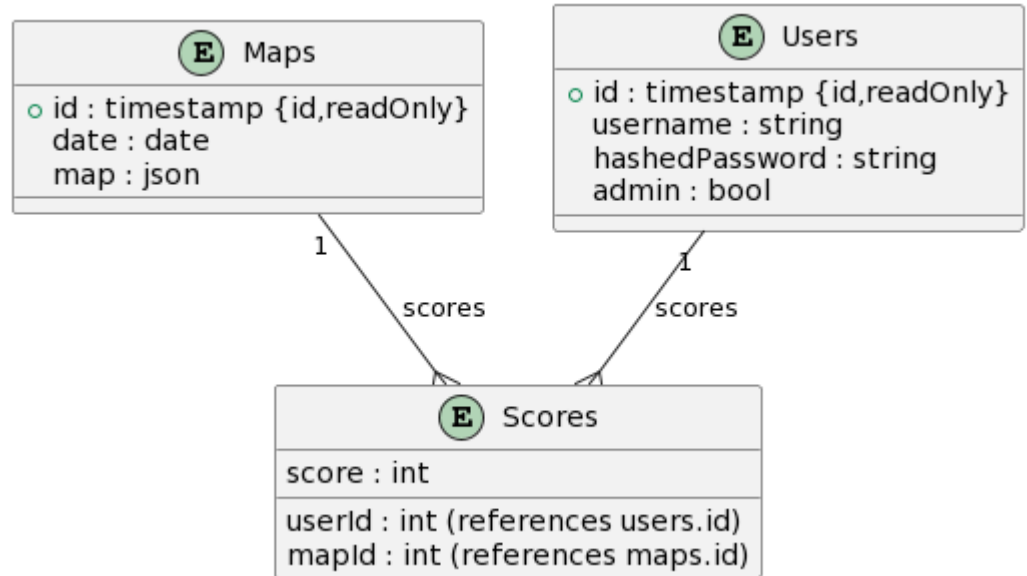
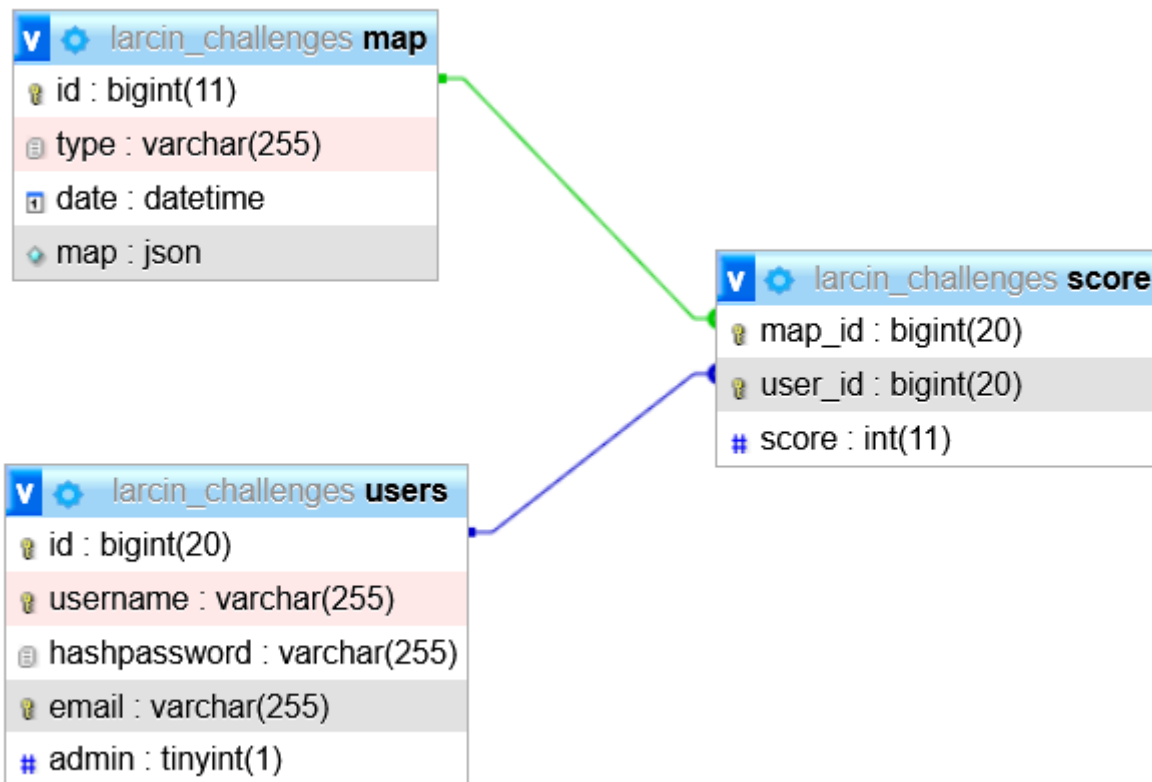
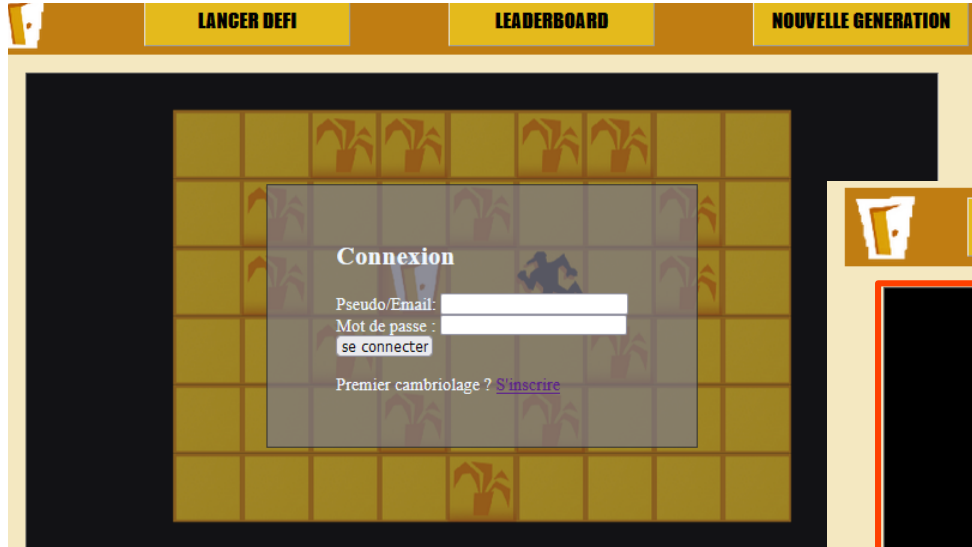


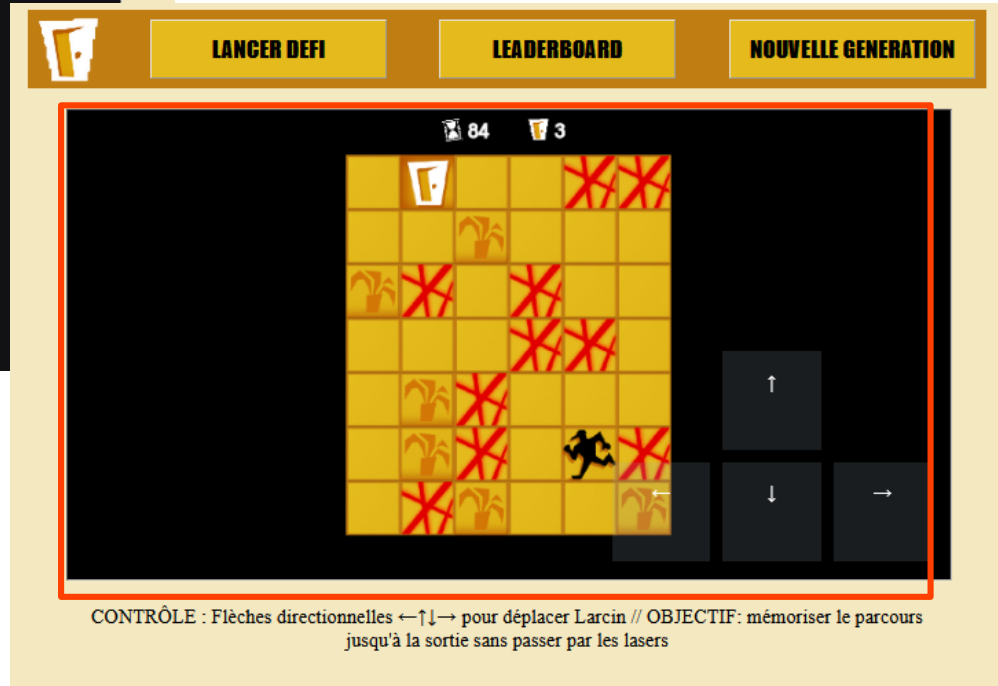
Schéma DataBase



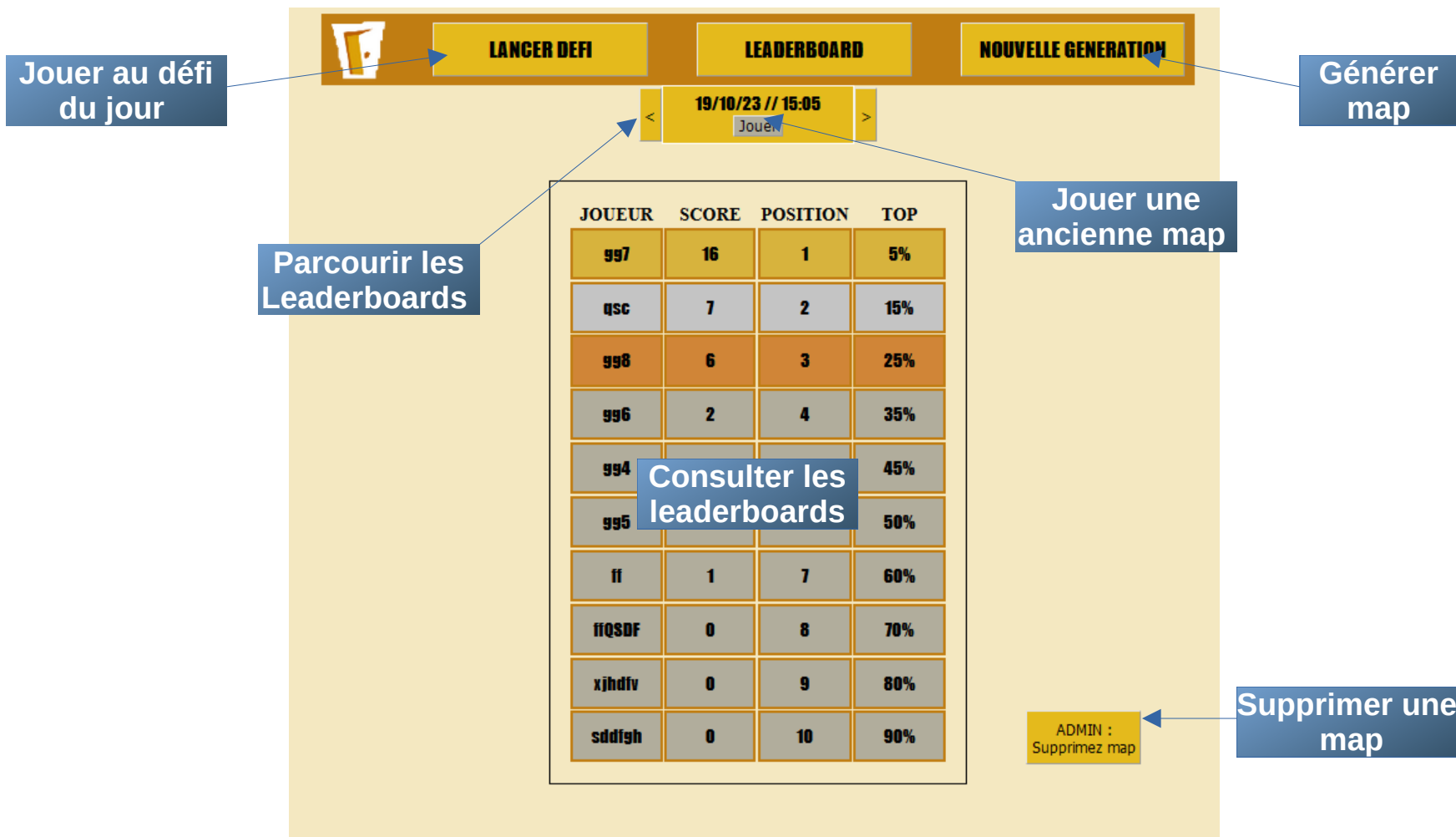
Fonctionnalités Game



- Connexion
- Inscription
- Jeu clavier ou clavier virtuel



Fonctionnalités Client





Démo



- 1) Jouez la partie du jour → observez la maj du score
- 2) Générer une nouvelle map → constater son insertion
- 3) Suppression d'une map
- 4) Retourner jouer sur la première map, sans connexion → code support

bonus : responsive, droit administrateur

Conclusion

- Passez en prod
- Passez la génération coté serveur
- Confirmation mail pour le leaderboard / contrôle sur les users
- Mods de jeux

