# **Rapport Jeu MGGG**

# Goncalves Marco et Genet Gaël

### Introduction

###### Intro

### Cahier des charges

###### Cahier des charges

Principe : Un petit mineur doit sauter des plateformes sur un décor qui défile en continue (horizontalement).

But : Ramasser le plus de lingots d’or sur le chemin *tout en évitant les charbons et les autres pièges.* Et avancer le plus loin possible dans le jeu.

## Options :

Son dans le jeu

Possibilités de pouvoirs

Vitesse du jeu

Choix de différents personnages

Point de sauvegarde dans le jeu

Grâce au lingot, il est possible d’acheter des pouvoirs ou des personnages

### Réflexion

###### Moyen à utiliser, de quelle manière faire le jeu, par quoi commencer

### Codage

###### Différentes classes utilisée, explications des classes et les liens entre elles, logique-physique-graphisme-menu

### Finalisation

###### Mettre au propre le code, enlever le code mort, mettre le code de manière lisible

### Analyse

###### Analyse du fonctionnement, ainsi que certains bugs trouver lors du jeu,

### Problèmes rencontrés

###### Explications des problèmes rencontrés, ainsi que les solutions si trouvées, et les bugs persistants

### Amélioration

###### plan futur pour le jeu

### Conclusion

###### Conclusion

### Code complet

###### Code