



## Mini projet Le coureur



### Activités:

☰ Le but est de faire courir un personnage (ici Sonic) dans une ville.

Le personnage aura une position fixe. C'est le décor qui bougera. Le décor est infini (pas de limite de course).

La gestion des arbres, des maisons et du personnage se fera par des classes (programmation objet) et dans des fichiers différents.

Un fichier pour les arbres, un fichier pour les maisons, un fichier pour le personnage et un fichier pour le programme principal.

Les positions de course de Sonic sont données sur un Sprite.  
Si on appuie sur une touche du clavier, le personnage court.

☰ Travail à faire :

- rendre un programme unique.
  - Groupe de 2 élèves
- ☒ Pour ce travail:
- Pour vous aider, un programme de départ est donné.
  - La taille de la fenêtre est imposée (interdit de la changer).
  - Vous utiliserez la bibliothèque "pygame".
  - L'univers (Sonic dans une ville) n'est pas imposé. Vous pouvez changer de personnages et de décor. Vous devez avoir au minimum 3 plans (ici les maisons, le personnage et les arbres).
- ☒ Une vidéo pour exemple est disponible (cette vidéo correspond au programme minimal exigible).
- ☒ En plus des exigences précédentes, vous pouvez apporter une touche personnelle à ce programme (sauter des obstacles, de nouveaux décors, changer le personnage, faire courir plusieurs personnages...)



## Mini projet Le coureur



Chaque mini-projet sera évalué selon les critères suivants :

- Efficacité du programme. Est-ce que le programme s'exécute ? Est-ce qu'on peut jouer ?
- Respect des consignes. Est-ce qu'il y a au moins 3 plans ? Est-ce que le personnage a une position fixe ? Est-ce que le décor bouge ?
- Lisibilité du code. Est-ce que le programme est judicieusement commenté ? Est-ce que les variables ont des noms explicites ? Est-ce que le code est aéré ?