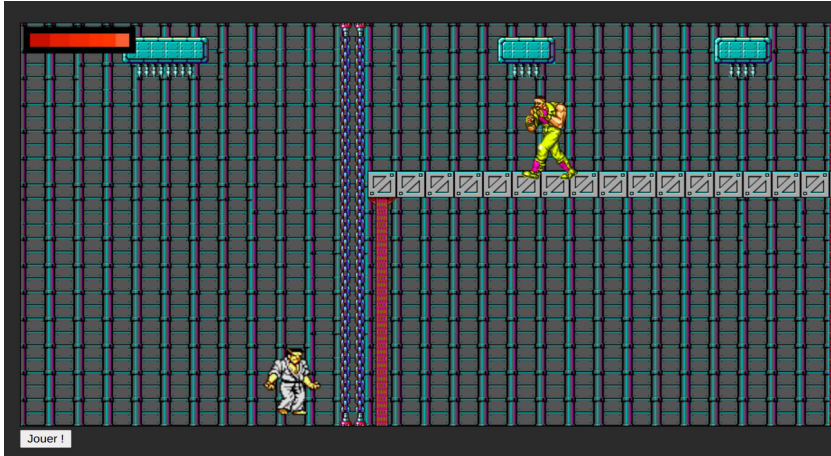


Double Dragon : Jeu vidéo de combat qui se caractérise d'un personnage contre plusieurs ennemis .

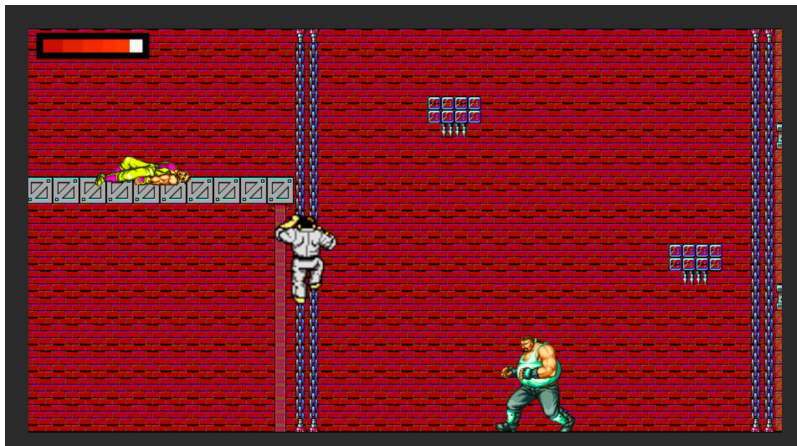
Réalisation de la map : Tiled



Composition

2 couches :

- arrière plan (murs)
- composants (ponts , cordes)

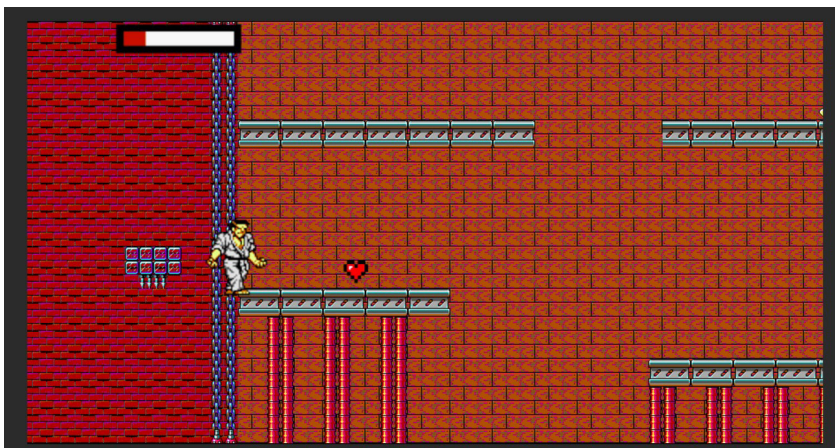


Découpage Image

Image introduit dans
un canvas



Image découper
en tuiles
introduits dans un
tableau



Construction

F (fichier. Json , Tableau_tuiles) :

replaces les tuiles à leur place
en fonction du fichier.json

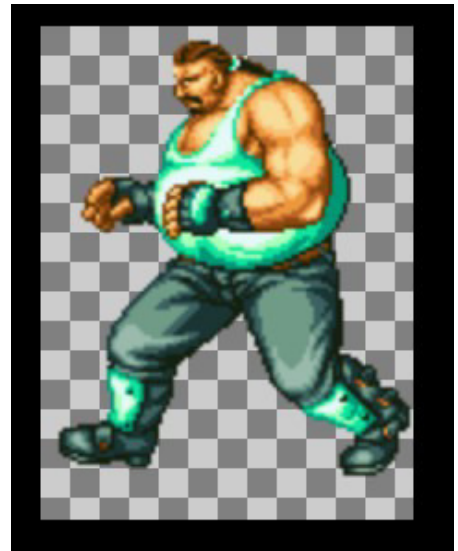
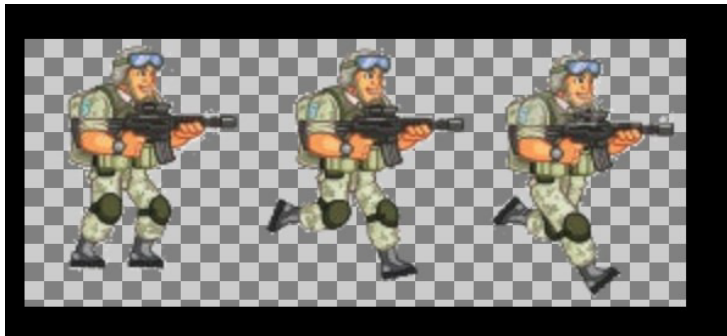
Réalisation des combats

Sprites :

Différents sprites : le personnages principal et 3 ennemis différents .

Mouvements : marche , grimper , attaquer , coups reçus et le mouvement k'o .

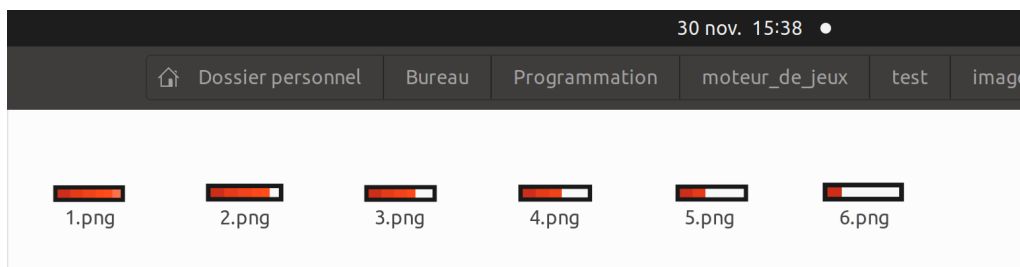
Combat corps à corps / combat à distance entre les sprites .



Représentation de la vie

F (tableau (images_vie)) :

Après chaque coups
reçus l'indice du
tableau se décrémente
pour actualiser la vie
du sprite principal



Collision et coulisement

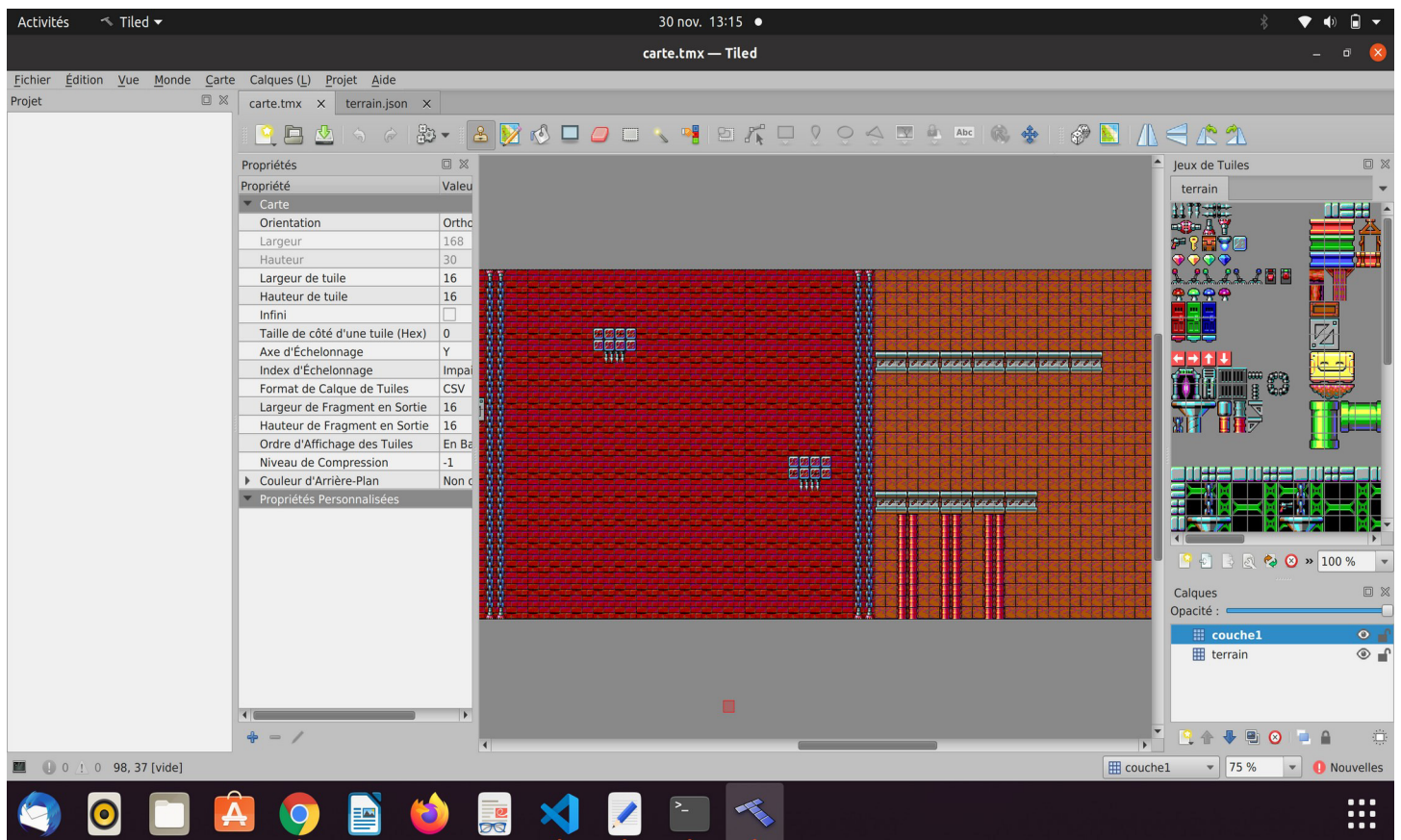


F (rect 1 , rect 2) :

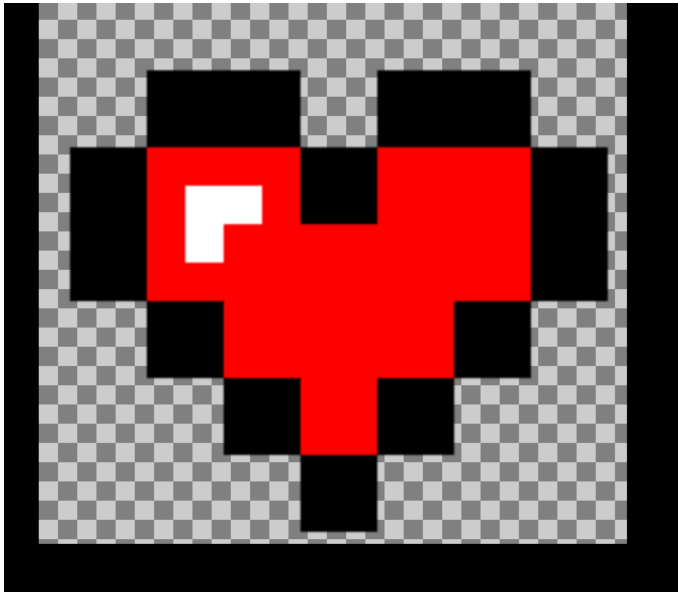
$\text{rect1.x} < \text{rect2.largueur} \ \&\&$
 $\text{rect1.largueur} > \text{rect2.x} \rightarrow \text{true}$

-

Lorsque le sprite principal arrive à la fin
d'un niveau - - - > méthode.scroll - - - > div
du canvas .



Génération procédurale



```
If (posX_sprite_principal == ? ) :  
    ctx.( x )
```

X = ennemis , bombe , blocs ,
rechargement de la vie .

