

# CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

## CPDM05, PROJET “Shoot’em up”

### Modalités de la soutenance

Les groupes présentent leur proposition au jury formé par les commanditaires à qui l'on soumet le résultat de la mission.

### Soutenance devant le jury

L'ordre de passage sera établi par tirage au sort. Tous les candidats devront être présents le 30 août entre 9h00 et 17h00 pour assister à toutes les soutenances. Chaque groupe disposera de 30 minutes pour présenter son travail devant le jury, puis de 10 minutes pour répondre aux éventuelles questions.

### Brief

L'objectif du projet est de réaliser un petit browser game du type “Shoot’em up”.

Définition de Gamekult : *Un shoot’em up est un genre de jeu qui met l'accent sur le tir à un rythme effréné. Généralement utilisé pour définir les titres où l'on dirige un véhicule ou un personnage dont l'occupation principale consiste à tirer sur des adversaires débarquant par vagues.*

Le jeu devra fonctionner sur un navigateur PC et n'utiliser que des technologies Web (HTML/CSS/JS).

Vous aurez la totale liberté quant au choix du son et des assets graphiques, sachant que vous ne serez pas notés principalement sur cette partie, mais que la qualité du rendu final compte.

Le jeu en lui-même devra contenir les aspects suivants :

Un **menu principal** avec au minimum un bouton pour jouer et pour accéder au tableau des scores.

L'affichage d'un **score** sur l'écran de jeu, avec sauvegarde en localStorage en fin de partie.

L'affichage d'une **barre de vie** sur l'écran de jeu.

Possibilité de mettre le jeu en **pause**.

Pouvoir **déplacer un personnage ou véhicule** avec les flèches (ou ZQSD) et pouvoir **tirer** sur des ennemis.

Arrivée des **ennemis** par vagues, avec au moins un type d'ennemi.

Du **son** associé aux actions (e.g. tirs, explosions, ...)

Vous serez notés sur les critères suivants :

Jouabilité et prise en main.  
Propreté et indentation du code  
Respect des standards.  
Organisation du code.

Bonus :

Vous pourrez adapter, si vous le souhaitez, votre jeu sur version mobile.

Déroulé :

Première journée :

Lancement du sujet

Appréhension de trois concepts fondamentaux :

- Présentation des techniques d'animation des sprites
- Boucle de gameplay
- « Programmation modulaire »

Jours suivants :

Suivi de projet