

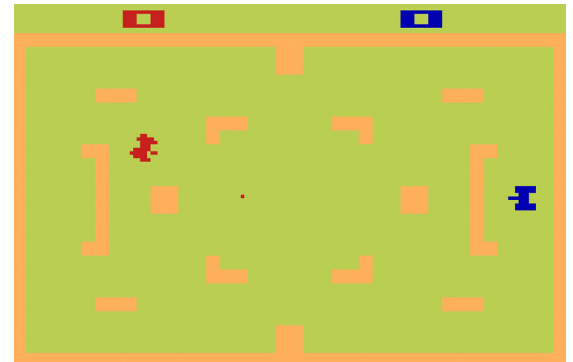
# Projet PPE 2021 BTS SIO

## Jeu Atari

Nom : Combat(Atari)

### Jeu version Atari

- Genre : PVP
- Description : Jeu de tanks plateau 2D opposant 2 joueurs dont le but est de toucher le + de fois l'adversaire.
- Interface : Map rectangulaire, jeu doté d'animations lors des tirs, lors des hits, et respawn dans le coin opposé de la map à chaque mort.



### Remasterisation du jeu En C#

### Objectifs et améliorations :

- Passage à la 3D/2.5D= Point de vue 2D avec des éléments en 3D
- Plusieurs modes de jeu : Avec vies, avec timer, avec score, capture de drapeau, mode ou on doit s'expluser en dehors (Incomplet)
- Jouabilité : ZQSD CTRL J1 & Flèches CTRL J2
- Musique - Animations - Effets - Bruitages lors des tirs, respawns et hits
- Plateforme utilisée : Unity
- Langage de développement utilisé : C#

- **Base de données :**

```
DROP DATABASE IF EXISTS Combat;  
CREATE DATABASE Combat;  
USE Combat;  
CREATE TABLE Joueur(  
id INT NOT NULL PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,  
nom VARCHAR(20),  
mdp VARCHAR(20),  
vies DECIMAL  
);
```

Table mode( id clé primaire, nom)

Table map( id clé primaire, idmode clé étrangère référence table mode)

Table partie( idjoueur clé étrangère référence table joueur,  
idmode clé étrangère référence table mode, score, victoire)

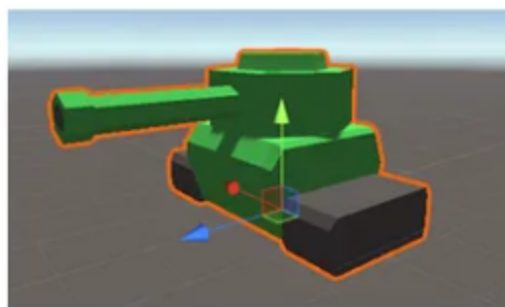
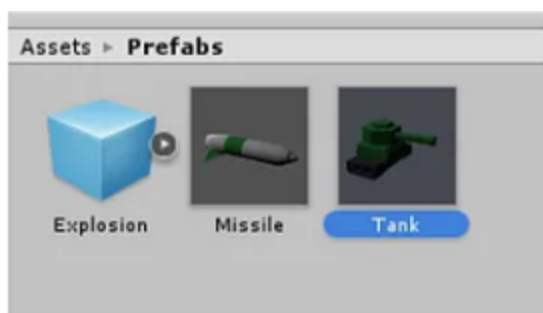
- **Interface :**

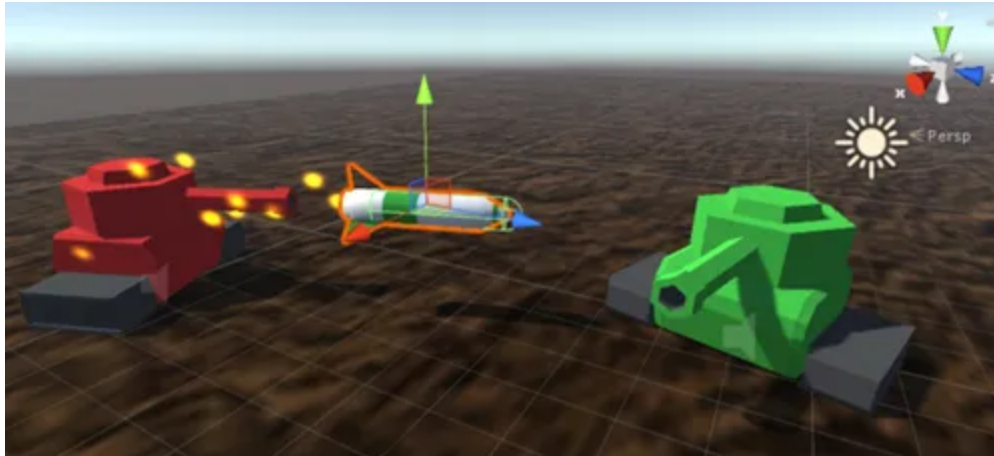
Écran d'accueil commun à la classe -> Ecran d'accueil de mon jeu

-> Menu avec plusieurs boutons genre jouer/enregistrer un joueur/paramètres

-> Choix du mode de jeux -> choix de la map et des joueurs -> Jouer

## Screenshots de la conception du jeu :

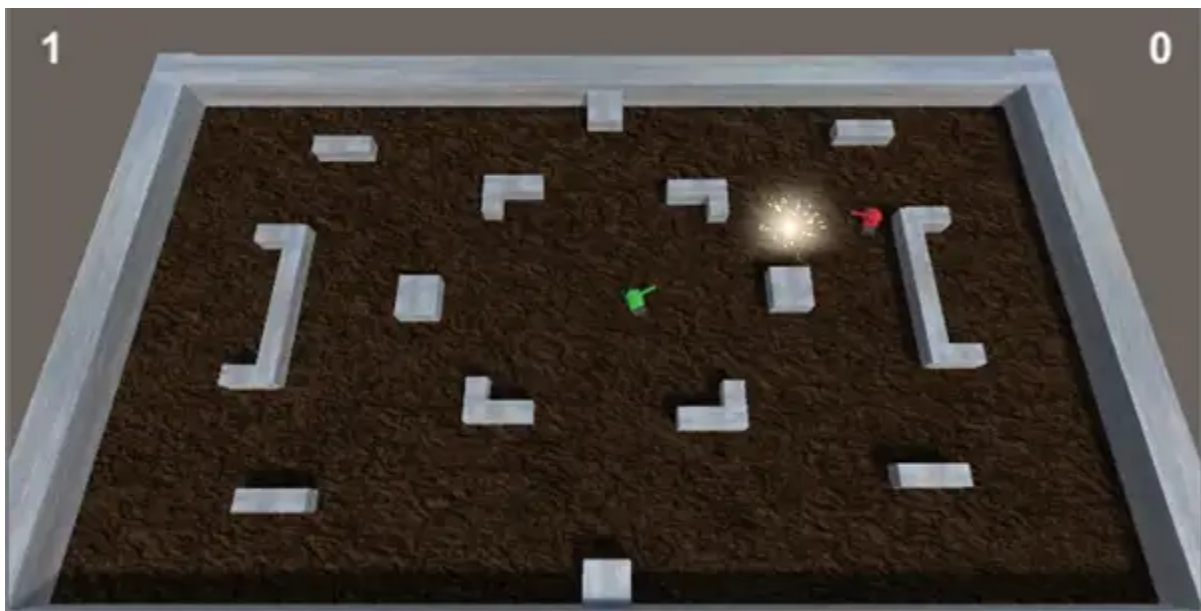




```
void Start () {
    player1ScoreText.text = "0";
    player2ScoreText.text = "0";
}

public void OnPlayerDamaged(int playerNumber)
{
    if (playerNumber == 1)
    {
        player2Score++;
    }
    else if (playerNumber == 2)
    {
        player1Score++;
    }
}
```

Extrait



Base de données :

```
DROP DATABASE IF EXISTS Combat;
```

```
CREATE DATABASE Combat;
```

```
USE Combat;
```

```
CREATE TABLE Joueur(
```

```
id INT NOT NULL PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
```

```
nom VARCHAR(20),
```

```
mdp VARCHAR(20),
```

```
vies DECIMAL
```

```
);
```

Table mode( id clé primaire, nom)

Table map( id clé primaire, idmode clé étrangère référence table mode)

Table partie( idjoueur clé étrangère référence table joueur,

idmode clé étrangère référence table mode, score, victoire)

Plateforme et langage de développement :

Unity C#