

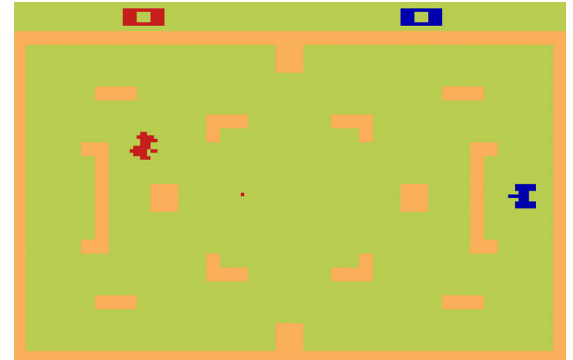
Projet PPE 2021 BTS SIO

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 où l'on doit s'expluser en dehors de la map (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 :**

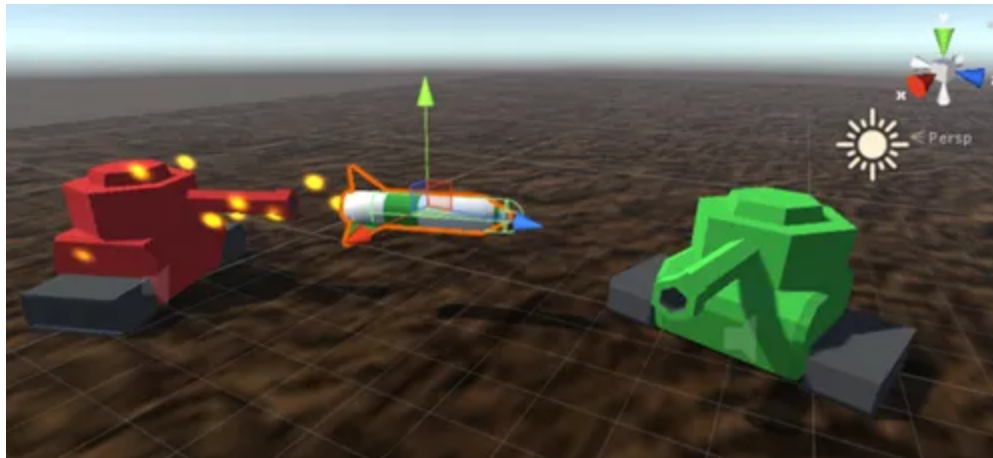
Écran d'accueil commun à la classe -> Ecran d'accueil de mon jeu

-> 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++;
    }
}
```

