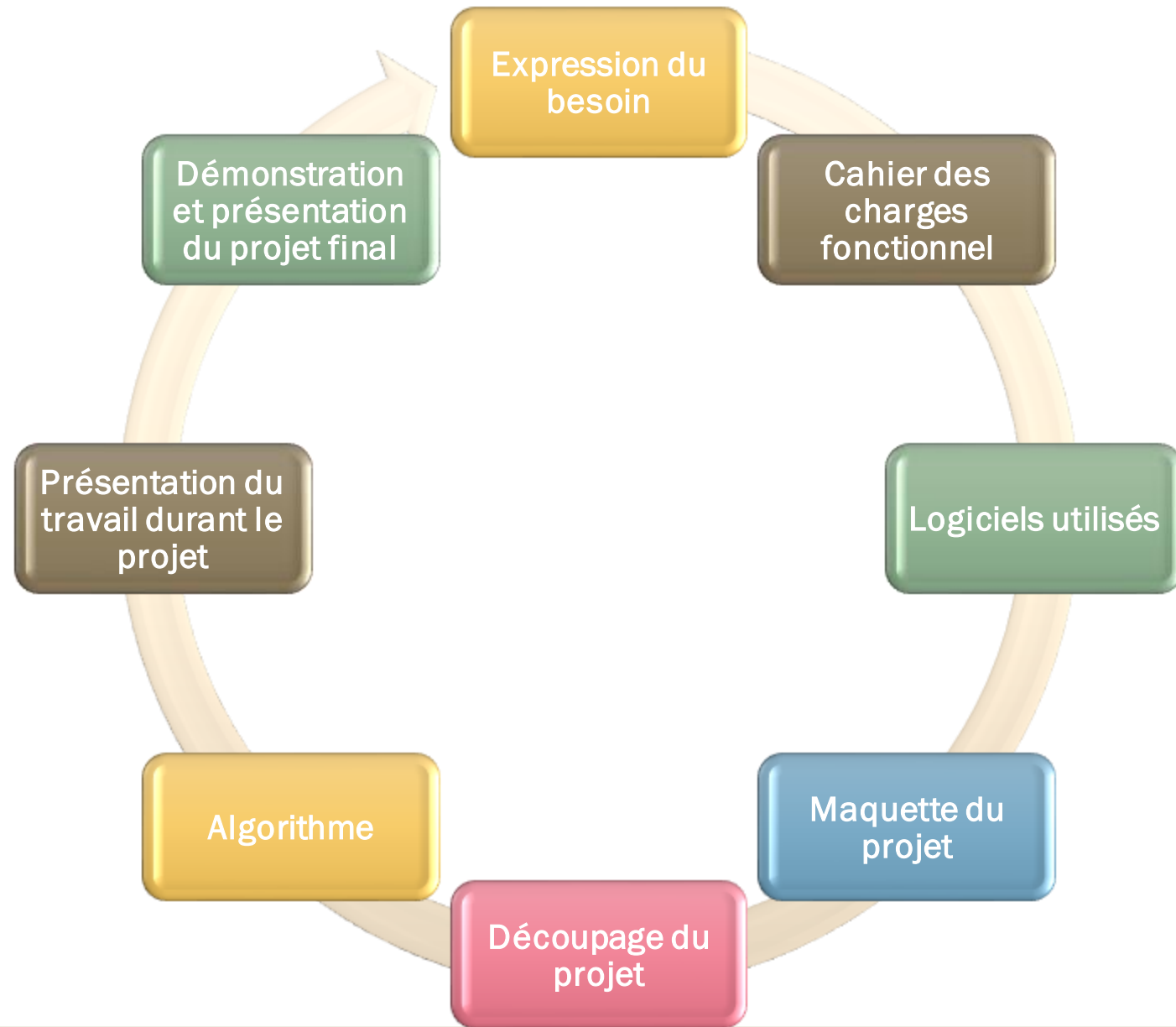


# CONCEPTION DU JEU FLAPPY BIRD

Par CHAOUCH Ibtihal, Souleymane, HASSAINE Ilyes

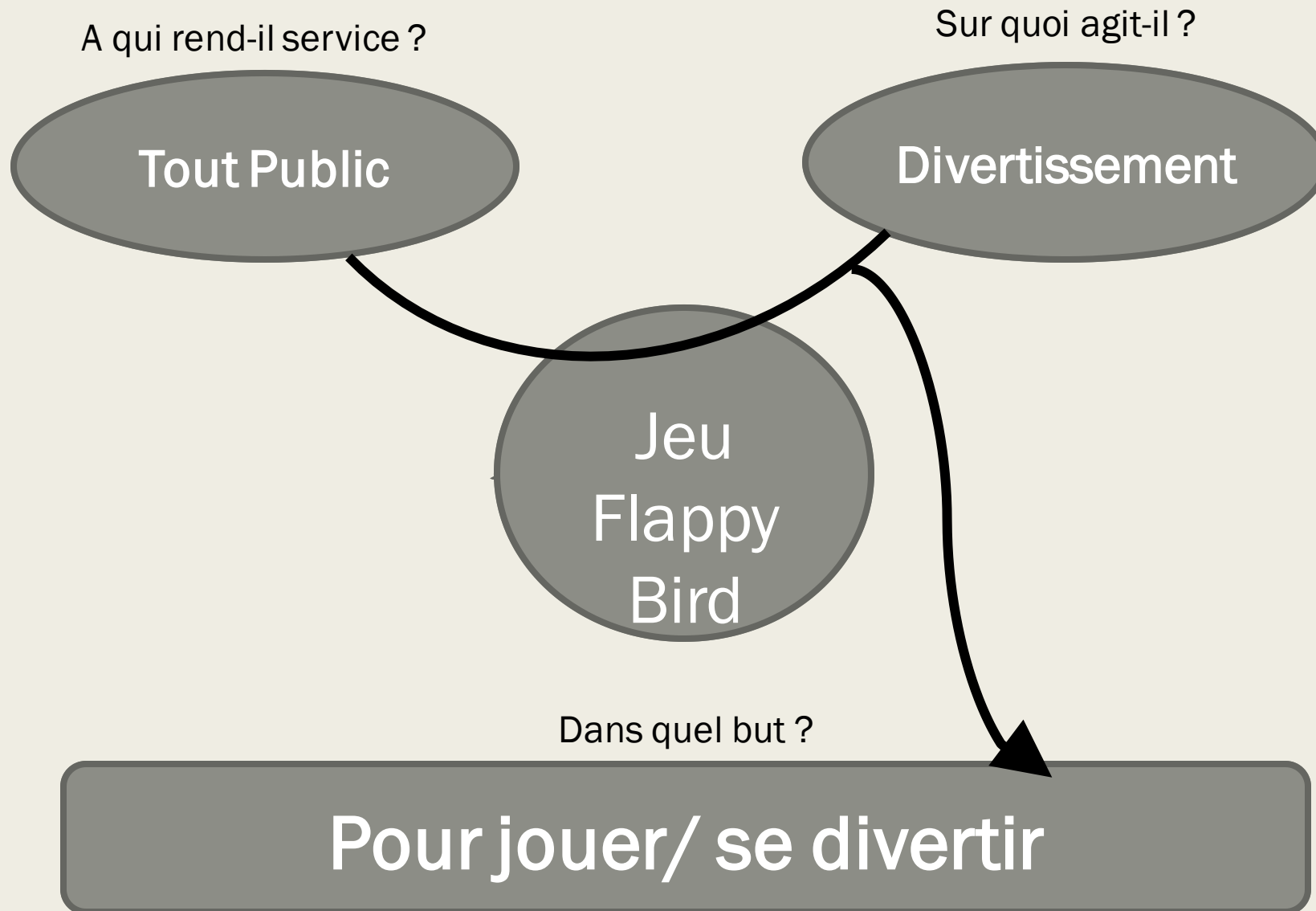
# SOMMAIRE



The image features a light gray background with two thick black L-shaped brackets. One bracket is positioned on the left side, with its horizontal part at the top and its vertical part extending downwards. The other bracket is on the right side, with its horizontal part at the bottom and its vertical part extending upwards. These brackets frame a central yellow rounded rectangle. Inside this rectangle, the text "Expression du besoin" is written in a white, sans-serif font, centered both horizontally and vertically.

Expression du  
besoin

# Expression du besoin

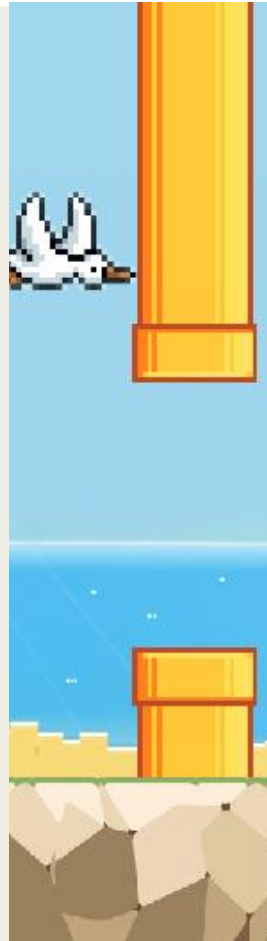




# Cahier des charges fonctionnel

# Cahier des charges fonctionnel

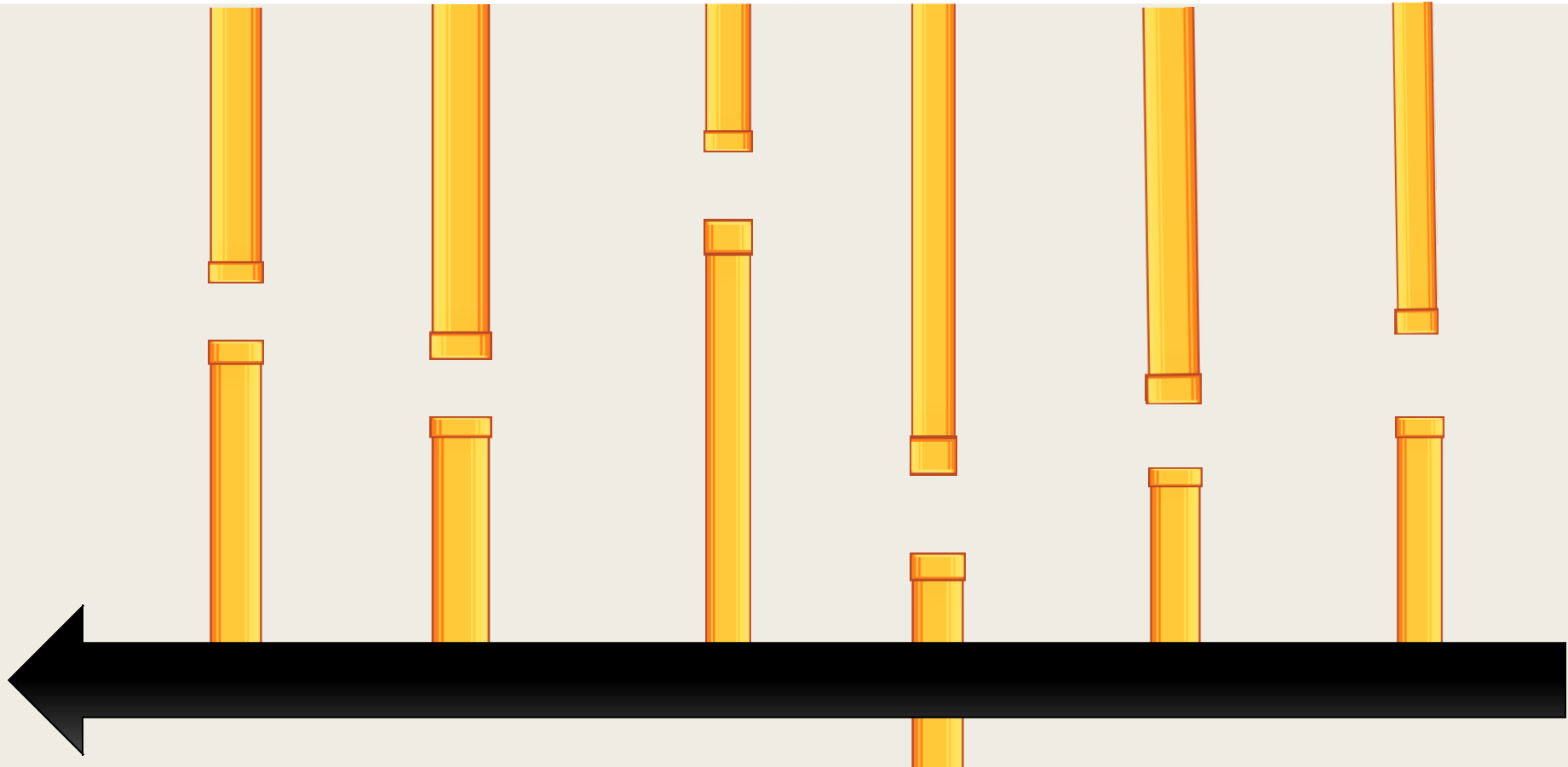
Fonction n°1	Collision obstacle/Perso	Lorsque le personnage rentre en contact avec un obstacle, fin de partie.
-----------------	--------------------------	--------------------------------------------------------------------------



Fin de la partie

# Cahier des charges fonctionnel

Fonction n°2	Obstacles mobiles	Les obstacles avanceront vers le personnages
-----------------	-------------------	-------------------------------------------------



# Cahier des charges fonctionnel

Fonction n°3	Gravité du Perso	Le personnage tombe si le joueur n'intervient pas
-----------------	------------------	------------------------------------------------------





# Cahier des charges fonctionnel

Fonction  
n°4

Système de point

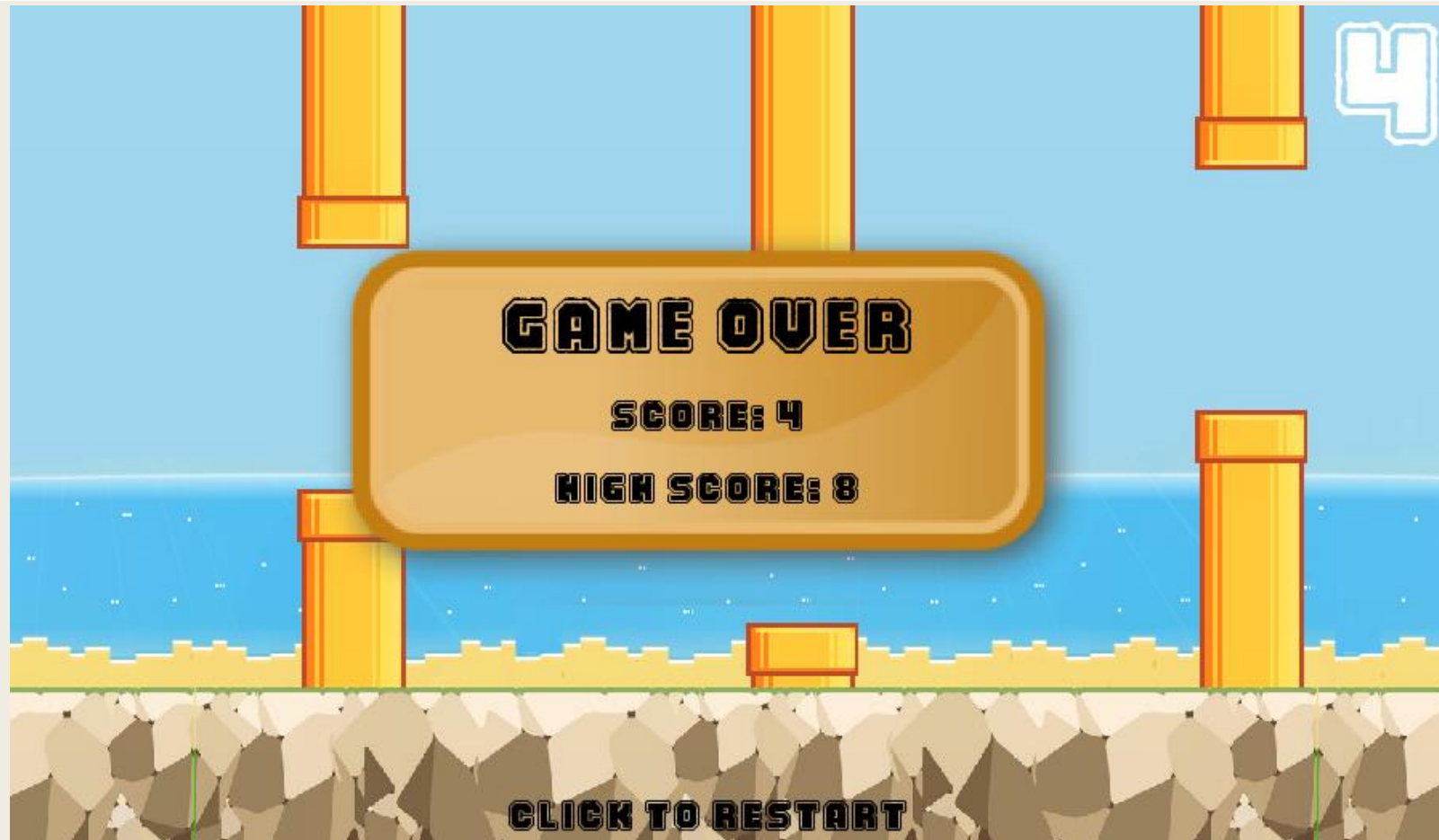
1 obstacle passé = 1 point gagné



+ 1 pt

# Cahier des charges fonctionnel

<b>Fonction n°5</b>	Menu " Fin de partie "	Partie perdue = affichage du menu « GAME OVER »
-------------------------	------------------------	----------------------------------------------------

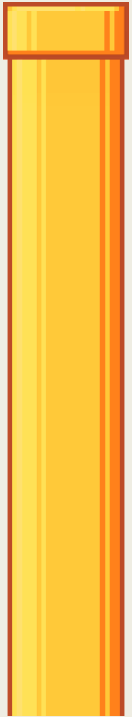


# Cahier des charges fonctionnel

Fonction  
n°6

Esthétique

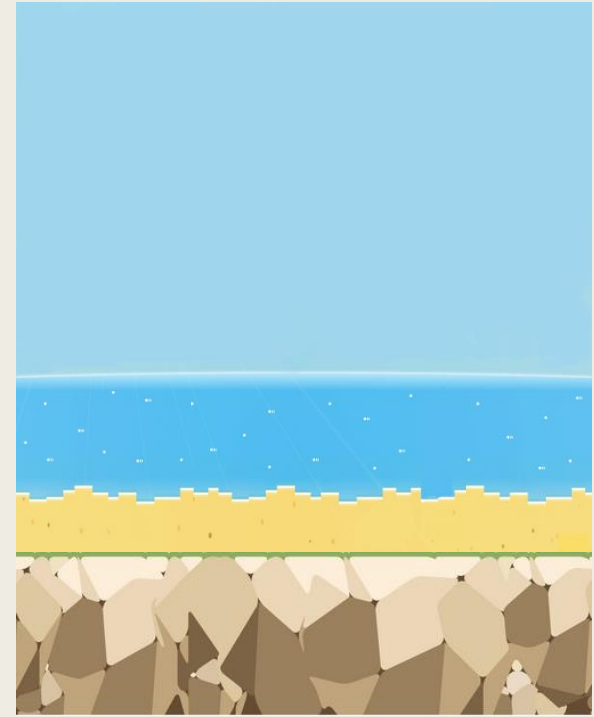
Design du personnage, des  
obstacles, du Background



Obstacle



Personnage



Background

# Cahier des charges fonctionnel

<b>Fonction n°7</b>	Difficulté de niveaux croissante	Plus le joueur progressera dans sa partie, plus la partie sera difficile
-------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------

# Cahier des charges fonctionnel

Fonction  
n°8

Prise en main facile

Le joueur n'aura qu'à appuyer  
sur une touche pour jouer



Cliquer sur la  
souris

OU



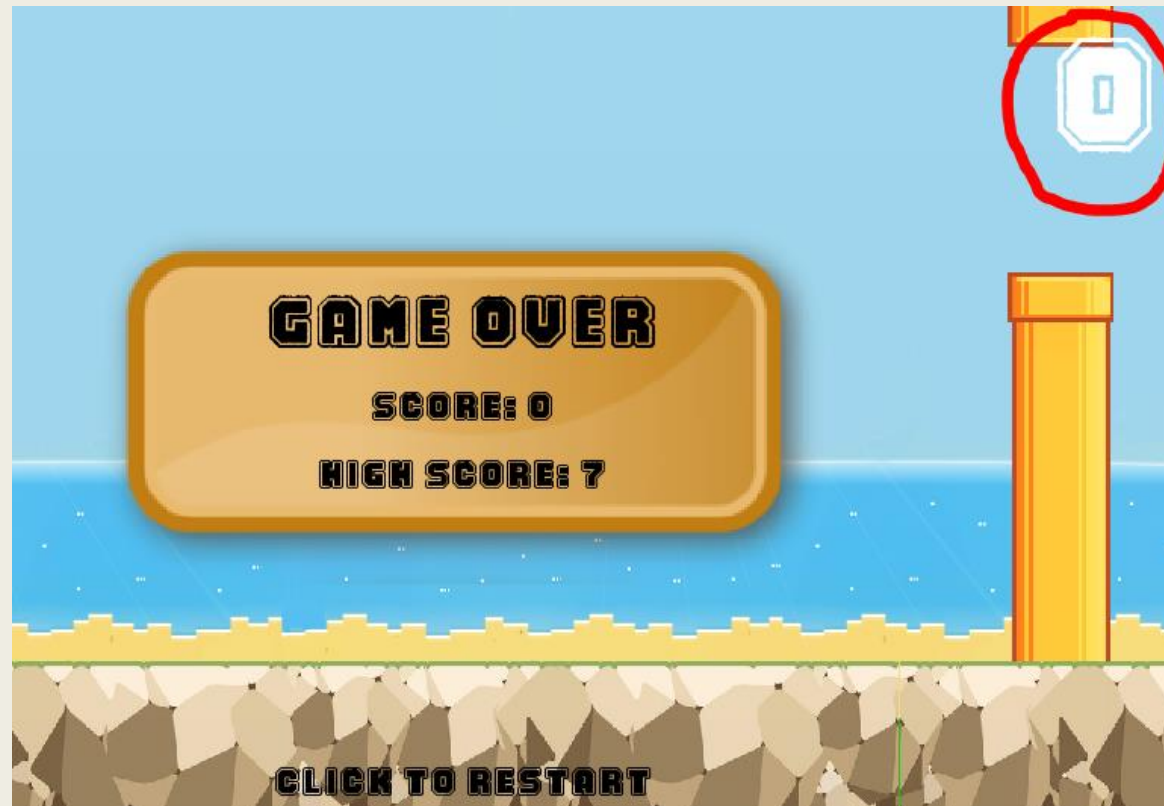
Cliquer sur touche  
espace

# Cahier des charges fonctionnel

**Fonction  
n°9**

Affichage du score en  
direct

Le score s'affichera lors de la  
partie en haut à droite





Logiciels  
utilisés

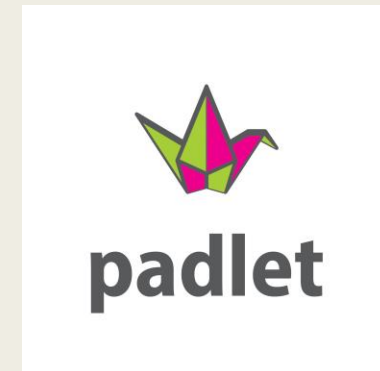


# Logiciels utilisés

Pour réaliser le  
projet



Pour communiquer  
entre membre du  
groupe



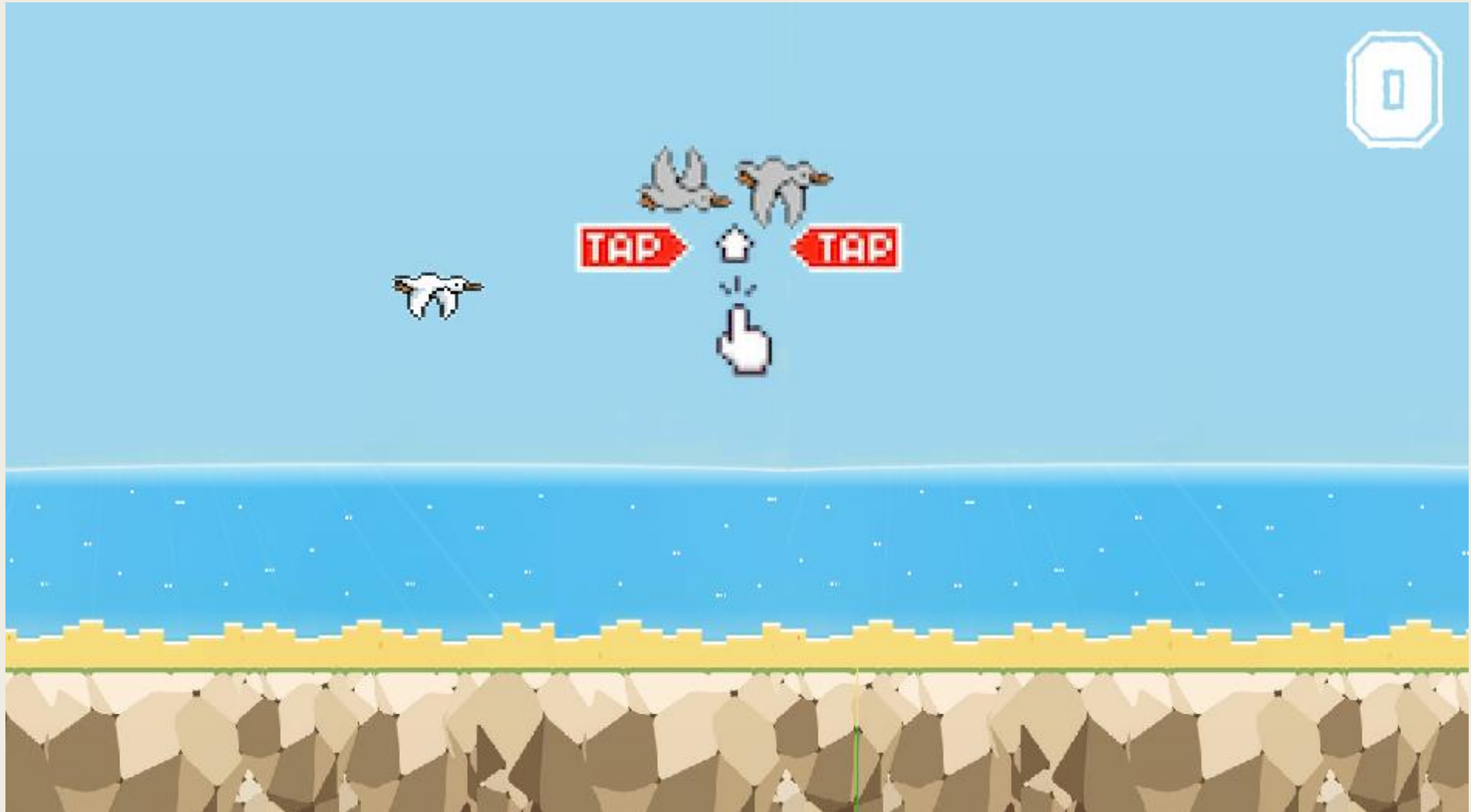




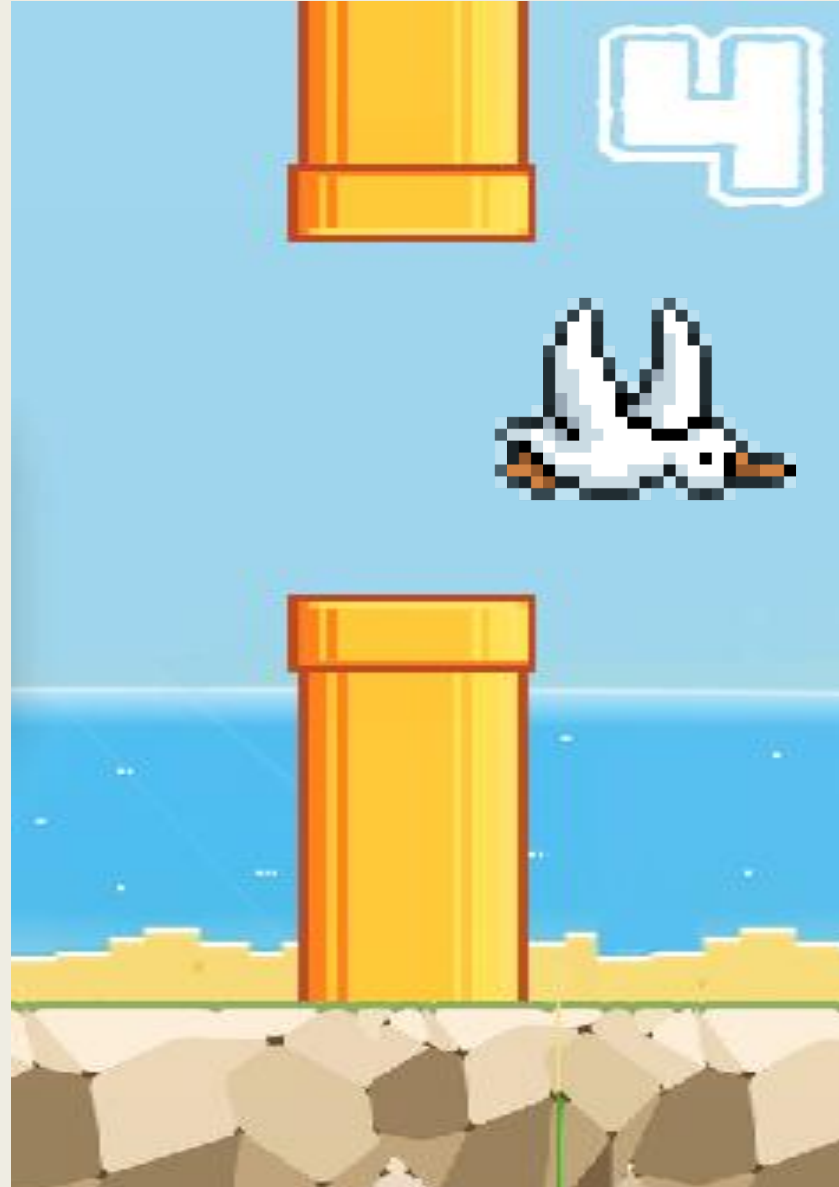
# Maquette du projet



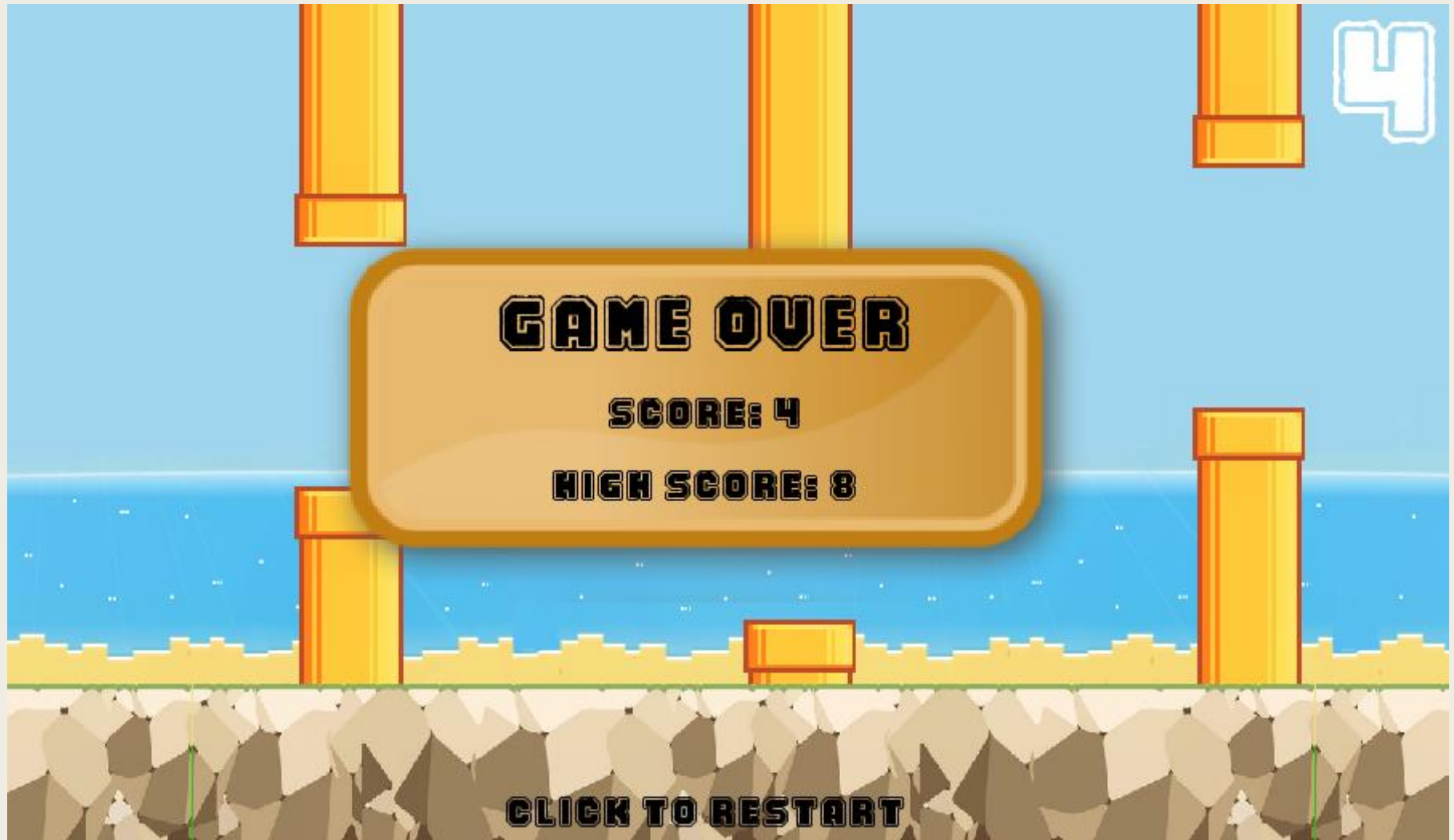
# Maquette du projet



# Maquette du projet



# Maquette du projet



# Maquette du projet



The image features a light beige background with two thick black L-shaped brackets. One bracket is positioned in the top-left corner, and the other is in the bottom-right corner. In the center, there is a rounded rectangular box with a pink-to-red gradient. Inside this box, the text "Découpage du projet" is written in a white, bold, sans-serif font, arranged in two lines.

# Découpage du projet

# Découpage du projet

## Ibtihal

Système de point

Menu "Fin de partie"

Affichage du score en direct

## Souleymane

Gravité du personnage

Prise en main facile

## Ilyes

Collision obstacle/personnage

Obstacles mobiles

Difficultés de niveaux croissante



Algorithm



# Algorithme

P = personnage  
O = obstacle  
ESPACE = touche espace

## Début du jeu

Afficher Menu du début de partie

Si ESPACE == 1

    Démarrer le jeu

    Si ESPACE == 1

        P est en gravité

        Continuer la partie

    Si P touche O

        Fin de la partie

        Afficher "Menu GAME OVER"

    Si ESPACE == 1

        Afficher "Menu du début de partie"

    Sinon

        Rester sur "Menu GAME OVER"

    Sinon

        Continuer la partie

Sinon

    P tombe

    Si P tombe

        Fin de la partie

        Afficher "Menu GAME OVER"

    Si ESPACE == 1

        Afficher "Menu du début de partie"

    Sinon

        Rester sur "Menu GAME OVER"

## Fin du Jeu

The image features a light beige background with two thick black L-shaped brackets. One bracket is positioned in the top-left corner, and the other is in the bottom-right corner. In the center, there is a dark brown rounded rectangle containing the text "Présentation du travail durant le projet" in white. The text is arranged in three lines: "Présentation du" on the first line, "travail durant le" on the second line, and "projet" on the third line.

**Présentation du  
travail durant le  
projet**

The image features a light beige background with two thick black L-shaped brackets. One bracket is positioned in the top-left corner, and the other is in the bottom-right corner. Between these brackets is a dark green rounded rectangle containing white text.

Démonstration et  
présentation du  
projet final