

## Projet 2 L3-IG "Flight Fighter Game"



<http://www.jeuxvideo.com/extraits-videos-jeux/0000/00002876/capcom-generations-playstation-ps1-1942-00005108.htm>

Le but de ce projet est de réaliser en Threejs un jeu d'avion dans l'esprit des jeux ci-dessus. Il sera à déposer sur Sakai avant le jeudi 5 juin 9h. Ce projet comptera pour une partie de la note finale du module d'informatique graphique.

- 1) Modéliser un plan (zones navigables), une caméra orthonormale sur le plan et un joueur (cube).
- 2) Générer des cubes de façon aléatoire (couleur, position sur l'axe y) tout en haut de la scène qui se dirigent vers le bas. Le but est que votre joueur les évite.
- 3) Animer les textures du sol de manière à avoir le sentiment que le joueur avance.
- 4) Votre avion peut tirer sur les avions ennemis à l'aide du clic de la souris. Vous compterez le nombre de points en fonction du nombre d'avions abattus. Dans un premier temps, ils disparaîtront simplement. Par la suite vous pourrez ajouter des animations.
- 5) Améliorations: Vous ajouterez tout ce qui permettra d'améliorer le jeu, changer de type d'avion, génération aléatoire du type d'avions ennemis, type de missiles, ajout de missiles pour les ennemis, décors, niveaux, augmenter la difficulté au fur et à mesure (nombre d'avions ennemis) ...
- 6) Un rapport est demandé pour ce projet: guide utilisateur, librairies utilisées, références, choix, structure du code.