

Autour de *Thrust* - *Xpilot* ou *Tank*

Projet de Programmation - 2021/2022

proposé par Yan Jurski

Généralité

On s'intéresse à une famille de jeu où un véhicule se déplace et tire sur des cibles.

Techniquement, tout ce dont vous aurez besoin est résumé dans ce tutorial qu'il vous faudra lire attentivement : <http://zetcode.com/tutorials/javagametutorial/basics/>

Les groupes affectés à ce projet se répartiront en 3 sous projets qui ont des différences essentiellement cosmétiques.

Thrust et Xpilot

Un joueur pilote un vaisseau et doit survivre dans un environnement hostile. Il peut se défendre et abattre ses ennemis. Son objectif est de trouver un objet à transporter, de l'arrimer, puis de l'amener jusqu'à un endroit cible. Voici deux captures d'écran : à gauche Xpilot, et à droite Thrust.



Il y a des petites différences dans la cinématique : dans Thrust l'appareil est soumis à une gravité et les contacts avec les murs sont interdit, alors que dans Xpilot il n'y a pas de gravité et on peut rebondir sur les obstacles. Et puis chaque jeu a développé sa propre personnalité dont on pourra s'inspirer. Le vaisseau, lorsqu'il transporte une charge se trouve soumis à une inertie différente qui complique le pilotage.

Vous pouvez trouver des vidéos de démonstration ici <https://www.youtube.com/watch?v=pe71EbaELs8> et là <https://www.youtube.com/watch?v=H012swTtheM>

Tiny tanks

Dans cette variante, le véhicule est un tank, il sera intéressant de réfléchir à la façon dont se comportent vos adversaires robots, de formaliser des stratégies.

Vous pouvez essayer ce jeu en ligne <https://www.crazygames.fr/jeu/tiny-tanks-b>

Il se présente comme cela :

