



# W3 - HTML5 Gaming

---

W-WEB-280

## HTML5 Gaming

---

Javascript and Video Games

2.0



# HTML5 Gaming

repository name: HTML5\_Gaming  
repository rights: ramassage-tek  
language: HTML/CSS/JS



- Your repository must contain the totality of your source files, but no useless files (binary, temp files, obj files,...).
- All the bonus files (including a potential specific Makefile) should be in a directory named *bonus*.
- Error messages have to be written on the error output, and the program should then exit with the 84 error code (0 if there is no error).

## COMPÉTENCES à ACQUÉRIR

Lors de ce projet vous devrez utiliser et maîtriser les outils suivants:

- Javascript
- ThreeJS
- Phaser



## INTRODUCTION

Vous devez réaliser un jeu d'action en 2D ou 3D à l'aide des technologies HTML5 et JavaScript. Vous devez utiliser la librairie *ThreeJS* si vous souhaitez créer un jeu en 3D, ou la librairie *Phaser* si vous souhaitez créer un jeu en 2D.

Vous pouvez utiliser tous modèles, sons et sprites existants (attention cependant à la problématique de droit d'auteur si vous comptez publier votre jeu).

- [spritedatabase.net](https://spritedatabase.net)
- [developpez.com](https://developpez.com)



Attention, la programmation doit être entièrement réalisée par vous ! De très nombreux tutoriels existent ainsi que des outils permettant de générer du code, nous serons donc très vigilants quant à l'origine de celui-ci et vous devrez être en capacité d'en expliquer l'intégralité sans quoi nous vous attribuerons un -42 pour triche.



Les critères considérés pour la notation seront :

- Règles compréhensibles et claires.
- Menu (lancer le jeu, redémarrer le jeu, modifier les options / les touches)
- Jouabilité (jeu fonctionne, pas de bug).
- Game Play (expérience du jeu intéressante, agréable).
- Aspect visuel (finalisé, soigné, ergonomique).



Cette liste ne constitue pas en elle seule un barème mais vous est donnée à titre purement indicatif.

Vous pouvez bien entendu vous inspirer du jeu de votre choix. A titre indicatif, il est beaucoup plus facile de recoder un *Shoot'em Up* qu'un jeu de plateforme ou même un *RPG*.

Des exemples de fonctionnalités sont présentés ci-dessous. Vous êtes bien entendu libres d'ajouter autant de fonctionnalités que vous le souhaitez, mais vous devrez implémenter au minimum les fonctionnalités obligatoires décrites ci dessous.



## + FONCTIONNALITÉS SIMPLES

---

Comme dit précédemment, vous pouvez développer le jeu de votre choix, mais voici quelques idées de fonctionnalités simples à implémenter :

- Présence de « boss de fin de niveau » (et donc de plusieurs niveaux, 3 semblant être un minimum)
- Tir simple en ligne horizontale / verticale / diagonale
- Eliminations des ennemis

## + FONCTIONNALITÉS AVANCÉES

---

Voici une nouvelle fois plusieurs exemples de fonctionnalités, cette fois ci plus compliquées à implémenter :

- Jeu en 3D
- Déplacements et saut(s) animés
- Changement de gameplay (changement d'arme / de personnage ...)
- Une IA avancée (déplacements évolutifs en fonction du déroulement de la partie)
- Des consommables (ex : boost de vitesse, regain de vie, ...) et des équipements à ramasser en jeu
- Des objets du décor déplaçables
- Equipements (armure / monture)
- Génération aléatoire de la carte
- Différents personnages (avec potentiellement des caractéristiques différentes)
- Gestion du score
- Gestion de l'inventaire
- Présence de PNJ interactif



Réfléchissez bien aux fonctionnalités que vous souhaitez implémenter. Parmi celles en exemple, certaines sont spécifiques aux jeux de plateforme, d'autres aux *RPG*. C'est à vous de faire les bons choix afin que votre jeu soit le plus original et agréable à jouer.