

🤪 EMOJI GAME 🤪

RÈGLES DU JEU

L'EMOJI GAME est un jeu dans lequel l'Emoji 🤪 doit pouvoir esquiver les Emojis 😡. Le score accroît à partir du moment où l'Emoji 🤪 n'entre en contact avec aucun Emoji 😡. Si l'Emoji 🤪 entre en collision avec l'un des Emojis 😡, alors la partie recommence.

FRAMEWORK UTILISÉ

Le Framework utilisé pour la réalisation de ce projet est Phaser.

Phaser est un framework de jeu 2D logiciel gratuit pour créer des jeux HTML5 pour ordinateur et mobile. Il est développé par Photon Storm. Phaser utilise à la fois un rendu Canvas et WebGL en interne et peut automatiquement basculer entre eux en fonction de la prise en charge du navigateur. Cela permet un rendu rapide sur ordinateur et mobile. Il utilise la bibliothèque Pixi.js pour le rendu.

Les jeux peuvent être compilés sur iOS, Android et des applications de bureau natives via des outils tiers comme Apache Cordova. Bien que vous puissiez envelopper votre jeu dans une application native à l'aide d'outils tels que Cordova, le jeu lui-même n'est jamais compilé. Le jeu est simplement exécuté en JavaScript dans un navigateur intégré. Cela signifie que les performances ne ressemblent en rien à une application compilée native.

Le jeu doit impérativement être exécuté dans un serveur Apache tel que Wamp (Windows) ou MAMP (macOS).

PARTICIPANTS AU PROJET

- Benjamin Teboul
- Benjamin Jaoui
- Yoel Telouk
- Yehouda Bouskila
- Gary Hassan
- Joyce Elmaleh
- Harry Said

CLASSE : DSP4-5 Archi 019