

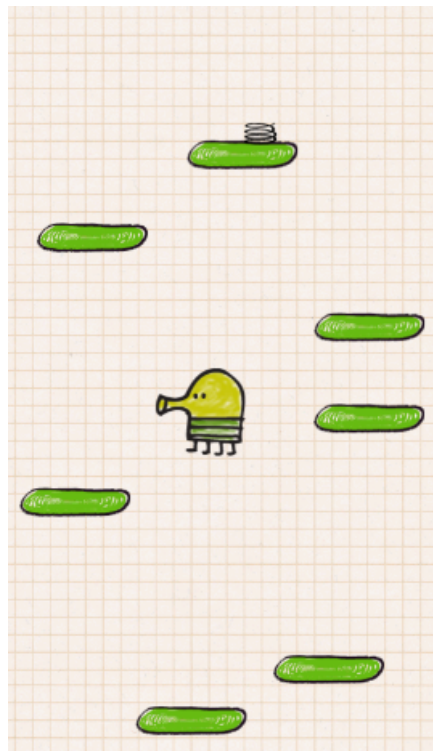
## Projet de programmation

### Doodle jump

proposé par Enrica Duchi

## I) Introduction

**Doodle jump** est un jeu vidéo à un joueur [https://doodle-jump.fandom.com/wiki/Doodle\\_Jump\\_Wiki](https://doodle-jump.fandom.com/wiki/Doodle_Jump_Wiki). Il s'agit de monter avec votre personnage le plus haut possible en sautant de plate-forme en plate-forme et en collectant des points. Vous avez une démonstration du jeu ici : <https://doodlejump.io/>



## II) Réalisation

Pour votre projet, vous devez réaliser un jeu inspiré de **Doodle jump** qui en implémente les fonctionnalités principales du jeu : le fait de sauter d'une plateforme à l'autre, le fait de pouvoir sauter sur un ressort pour avoir plus d'élan ou alors de pouvoir prendre un hélicoptère pour se faire transporter plus haut, le fait de pouvoir cumuler des points. Vous utiliserez la bibliothèque Swing pour l'interface graphique.

### III) Généralisations possibles

Les généralisations de ce jeu peuvent être variées :

- Rajouter des monstres : si on touche un monstre on meurt, sauf si on lui saute dessus (et dans ce cas cela le tue).
- Attrapper des cadeaux qui vous donnent des points ou alors des armes pour mieux se défendre des monstre, ou encore des moyens de sauter plus haut.
- Rajouter plusieurs niveaux de difficulté croissante.
- Rajouter la possibilité d'avoir plusieurs vies.
- Changer de décor.
- Toute autre généralisation que vous trouvez intéressante.