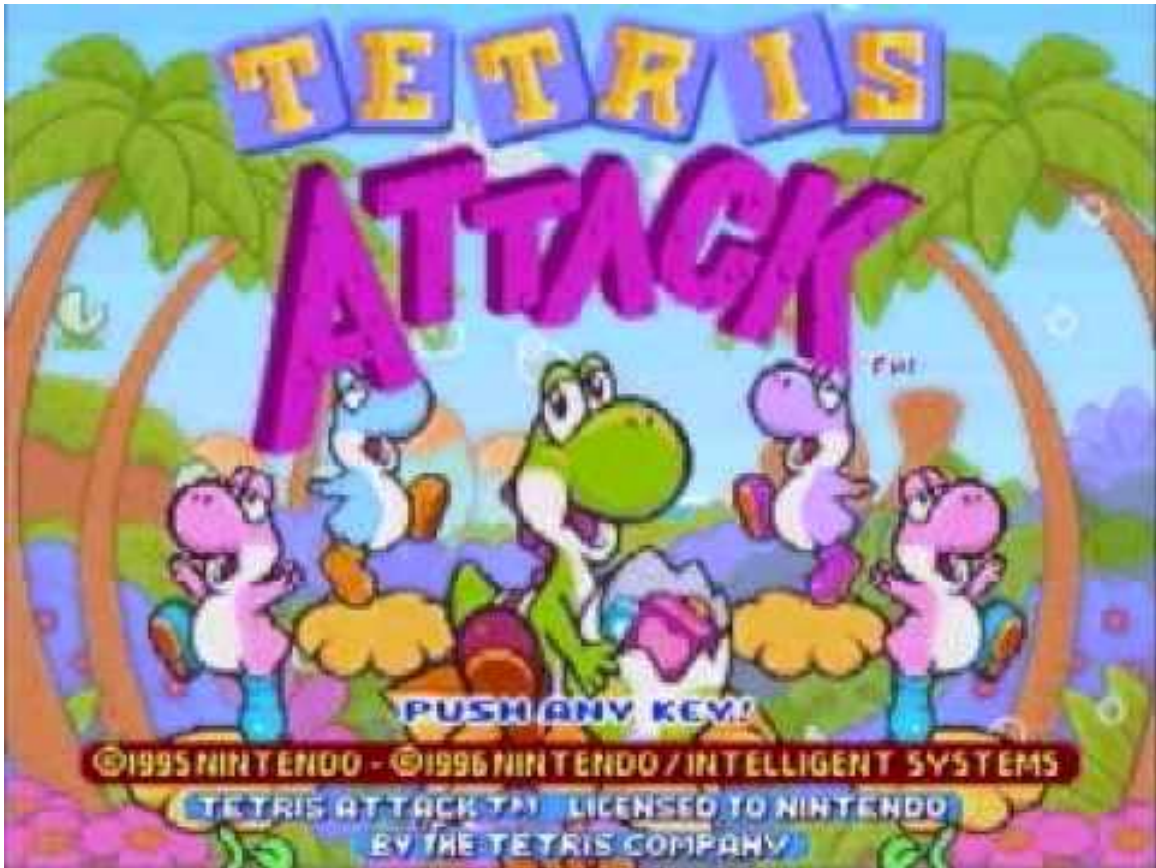


Conception Orientée Objet

Projet : Tetris Attck



1 Description du Projet

Tetris Attack est un puzzle-game à 2 joueurs sorti en 1995 sur Super Nintendo. Ce jeu est une variante du bien connu Tetris à 2 joueurs. Dans cette version, l'objectif est d'assembler des blocs entre eux afin de les faire disparaître avant que l'ensemble des blocs n'atteignent le haut de l'écran. Toutefois, ici, 2 joueurs s'affrontent en parallèle et peuvent à l'aide de différentes combinaisons envoyer de nouveaux blocs de briques à leur adversaire afin de précipiter sa perte. Ce jeu couple à la fois, la simplicité de Tetris à la dynamique nécessaire d'un bon Versus.

2 L'Organisation

2.1 Gantt

Tache/Semaine	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Repartition du travail - Accord sur le code											
Boucle du jeu principal											
Menu - Config											
Graphique et mise en relation											
Test											
Rapport - Soutenance											

2.2 L'Equipe

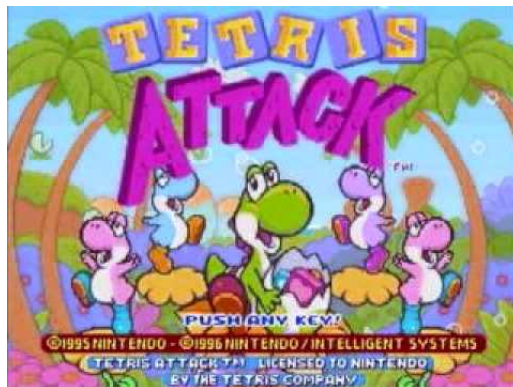
- vincent : jeu principal , graphique , ia
- loick : jeu principal , graphique , ia
- mohammed : menu , différent ecran pour config , graphique
- kevin : menu , différent ecran pour config , graphique

2.3 Les Moyens de Communication

- les tâches ainsi que les règles de codage interne au groupe seront marquées sur une feuille individuelle faite par chaque personne lors d'une entrevue. Ces règles seront instaurés selon un point de l'équipe avant le projet (semaine 1).
- le projet aura des mini-deadline qui seront fait sur git avec les milestones pour un suivie pas a pas du projet ce qui va permettre de voir si l'équipe à de l'avance ou du retard vis a vis du gant de départ.
- des mini réunions auront lieu pour savoir si telle ou telle personne est bloquée sur un point sachant que le projet est divisé en 2 groupes de 2 cela doit rarement arrivé.
- un canal de discussion sur stack a été créé spécialement pour notre groupe pour permettre la communication lors du travail personnel chez nous et de poser des questions Mr Piette.

3 Le rendu du Projet

3.1 Les ecrans de Jeux



3.2 Le Menu



3.3 L'ecran de jeu

