Idée de conception Game And Watch Donkey Kong

Diviser les classes par entités, chaque entité dispose de sa feuille de sprite (plus facile pour afficher)

-Donkey Kong  
-Tonneaux (+les mains de DK)  
-Mario  
-Barres (grue, obstacles, interrupteur, plateforme de DK)  
-Jeu (score, vie)

Différents événements de jeux :

**Mort :**  
Déclenchement :   
On avance sur un tonneau  
Un tonneau avance sur nous  
On avance dans le vide (2e étage)  
On loupe la grue lors d’un saut (Animation différente)  
On saute et percute un obstacle  
Conséquence :  
Perd une vie (Game over si 0 vie)  
Réinitialise la position du joueur, mais ne réinitialise pas les tonneaux (game and watch original)  
  
**Victoire :**  
Déclenchement :  
On saute sur le crochet   
Conséquence :  
Retire un crochet à DK (+20pts) (Animation)   
Si plus de crochet, Victoire (+20 pts) et réinitialise crochet

**Saut :**Déclenchement :  
Touche de saut sur un emplacement correct  
Conséquence :  
Si on saute pour la grue : Tester le crochet, victoire ou mort  
Saute au dessus d’un tonneau : 1er palier->1pt 2e palier->2pts

**Déplacement de DK :**Déclenchement :   
Au bout de x frames, DK se déplace soit à droite, soit à gauche (Si peut pas se déplacer, bouge pas)

**Apparition tonneau :**Déclenchement :  
Aléatoire, pars de la position de DK  
Conséquence :  
Apparition d’un tonneau suivant le pattern défini  
REMARQUE : Plus le temps passe, plus le jeu s’accélère !

**Apparition obstacle :**Déclenchement :   
Aléatoire  
Conséquence :  
L’obstacle parcoure la longueur, si mario le touche en sautant, mort  
REMARQUE : Déplacement ne se faisant pas en même temps que les tonneaux !!  
  
**Interrupteur :**Déclenchement :  
Mario actionne l’interrupteur en avançant dans sa direction.  
Conséquence :  
La grue est actionnée, elle va faire 2 allers retours avec son crochet (5 positions), puis se désactive.

**Animation de victoire :**Saute sur le crochet  
Lève la grue  
Rabaisse la grue  
Retour au début  
  
**DK est battu :**DK clignote  
DK tombe avec les barres  
Cœur de la princesse qui s’anime

Positions des sprites :

Tonneaux

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 0 (DK 0)  [38,31]  L=31 H=19 |  | 4 (DK 1)  [88,31]  L=30 H=18 |  | 8 (DK 2)  [137,32]  L=32 H=21 |
|  | 1  [47,83]  L=16 H=12 |  | 5  [94,83]  L=16 H=12 |  | 9  [140,83]  L=141 H=110 |
|  | 2  [47,110]  L=14 H=13 |  | 6  [95,109]  L=14 H=13 |  | 10  [141,110]  L=14 H=13 |
|  | 3  [47,146]  L=13 H=11 |  | 7  [97,146]  L=13 H=12 |  | 11  [142,147]  L=13 H=12 |
| 17  [10,173]  L=12 H=12 | 16  [47,171]  L=12 H=11 | 15  [72,170]  L=12 H=11 | 14  [96,168]  L=12 H=11 | 13  [120,168]  L=12 H=11 | 12  [142,166]  L=12 H=12 |
| 18  [9,211]  L=12 H=11 |  |  |  |  |  |
| 19  [10,242]  L=12 H=11 | 20  [52,245]  L=11 H=12 | 21  [93,249]  L=12 H=11 | 22  [131,249]  L=12 H=11 | 23  [169,256]  L=11 H=12 | 24  [206,262]  L=12 H=12 |
| 30  [10,325]  L=12 H=12 | 29  [51,319]  L=12 H=12 | 28  [92,316]  L=12 H=11 | 27  [130,312]  L=12 H=12 | 26  [169,309]  L=12 H=11 | 25  [206,305]  L=12 H=12 |

**Classe barrel :**

Variables globales :  
barrels[] : tableaux de sprite  
barrelX : valeur x pour chaque case ci-dessus (constante)  
barrelY : valeur y pour chaque case ci-dessus (constante)  
barrelL : valeur L pour chaque case ci-dessus (constante)  
barrelH : valeur H pour chaque case ci-dessus (constante)

Objet Sprite  
-positionBarrel : entre 0 et 30  
-positionDK : entre 0 et 2 (position d’où part le tonneau)  
+update : fais avancer le barrel selon le trajet défini (utilise tableaux ci-dessus)  
+render : affiche le barrel

Fonction génererBarrel(positionDK) : génère un barrel en fonction de la position de DK

**Classe DK :**

Variables globales :

Position DK :  
dkX=[42,89,129]  
dkY=[44,44,45]  
dkL=[33,29,35]  
dkH=[30,31,31]

Position mains :  
mainX=[30,66,80,113,123,159]  
mainY=[56,52,54,54,50,57]  
mainL=[15,14,12,12,15,14]  
mainH=[14,12,13,13,10,13]  
dk   
mains de dk  
  
function spriteDK : Gere le sprite de DK et le déplace toutes les 50 frames  
function spriteMain : Fait le rendu des mains de DK en fonction de sa position

**Classe game :**

function gameLoop : boucle du jeu  
function update : gère quand DK lance un barrel  
  
Canvas : gère les sprites  
Canvas2 : gère le background

**Classe Mario :**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Saut | Grue | Chute | Safe zone | Chemin |  | 21 |
|  |  |  |  |  | 22 |  |
| 12-> | -> | 13 -> | -> | 14 ^ -> |  | 23 |
| ^11 |  |  |  |  | 15 |  |
| ^10 |  | 20 | 19 |  | 16 |  |
| ^9 | <- 8 | <- 7 | <- 6 | <-5 |  |  |
| 17 |  |  | 18 | ^ |  |  |
| 0 -> | 1 -> | 2 -> | 3 -> | ^4 |  |  |

MarioX=[25,69,106,146,181,  
178,146,106,67,26,26,  
23,33,90,130,  
191,177,194,  
158,196,222,  
27,145,146,107]  
MarioY=[309,305,302,299,294,  
246,242,240,234,233,210,  
158,118,120,117,  
115,131,161,  
95,50,159,  
285,275,219,216]  
MarioL=[22,22,21,20,24,  
25,19,22,21,23,25,  
24,29,28,26,  
29,25,28,  
27,33,23,  
23,23,22,21]  
MarioH=[24,24,24,24,26,  
24,25,24,26,24,25,  
26,26,22,26,  
24,24,29,  
34,31,26,  
22,23,23,22]

Coeur=[20,38,6,7]  
Coeur2= [26,31,10,9]

**Touche directionnelles et effets sur le déplacement:**

**Droite:** 0123 (+1) 6789 (-1) 12,13(+1) 14(chute) **Gauche :** 1234 (-1) 5678(+1) 12(levier) 13,14(-1) **Haut :** 4,9,10,11(+1) **Bas :** 5,10,11,12(-1) **Saut : 0,3,6,7**

**Collisions**Si tab[posMario]==posBarrel -> collision  
var collisionBarrel=[29,28,27,26,25,24,23,21,20,19,-1,16,2,6,10];

Collisions à établir pour quand mario se déplace et quand les barrels se déplacent :  
Barrel -> Vérifie à chaque fois déplacement  
Mario -> En fonction du déplacement :  
 Si avance (+1) : test avec case actuelle  
 Si recule (-1) : Doit vérifier la collision avec la case précedente

**CALENDRIER**

6/02 : tuto pong + canvas

9/02 : tuto sprite

11/02 : Test de GIT

15/02 : sprites

16/02 : Tonneaux

17/02 : DK + background

18/02 : Mario déplacement

20/02 : Mario déplacement, saut + collisions tonneaux