

Projet Java

Groupe : Maxime Chevallier , Nathan Prinsac, Héloïse FERNANDES DE ALMEIDA, Alexandre Culty, Lucas Mirande.

Nous souhaiterions faire un tower defense. Dans ce jeu, il est question de défendre une salle informatique du bâtiment B de l'envahisseur TC et GEA. Les GEA sont plus nombreux, ce sont les ennemis de base. Les TC sont plus résistants, ils ont plus de vie. Les boss sont les IAE.

Déroulement d'une partie :

Il y aura un chemin prédéfini dans la salle informatique. Plus la salle informatique est remplie, plus la jauge de capacité diminue (santé). Nous, les étudiants du département Informatique disposons de plusieurs objets (octets, bataillons de guerriers info...) mis à notre disposition afin de réduire la vie des ennemis. Pour obtenir ces différents objets, il est nécessaire d'obtenir des points, et ce en repoussant les ennemis.

Le principe du jeu, est que l'invasion des GEA et TC soit repoussée, et donc qu'il y ait le minimum d'intrus dans la salle.

Nous souhaiterions faire 3 niveaux de difficulté : facile, moyen et difficile.

Selon le niveau de difficulté choisi, le chemin à parcourir sera différent (plus le niveau est élevé, plus les chemins possibles sont nombreux) et les vagues aussi.

Résultat final attendu :

Le jeu se jouera à travers une interface graphique composée d'une map et d'un menu où il sera possible de choisir le niveau. La dernière partie sera optionnelle, cela dépendra de notre avancement et de notre niveau en programmation.