

# GAME

OUAHID MARIYAM

-----

CHERKAOUI SALMA

Lien github : <https://github.com/mariyamouahid/GAME-COCOS2D-X>

## INTRODUCTION :

Cocos 2D est une bibliothèque logicielle de référence qui permet de créer des jeux en 2D pour les appareils mobiles Android, iOS et Windows Phone, elle compile sur Windows, Mac et Linux. La bibliothèque peut être utilisée pour le développement en C++, Javascript ....

## CONCEPTION ET MISE EN ŒUVRE :

**AppDelegate** : c'est une classe prête créée automatiquement lors de la création du projet qui contrôle tout ce qu'est en relation avec la taille de la fenêtrés du jeu, les position des sprites ...

**MainMenu** : la première scène à voir par le joueur, elle contient uniquement le bouton Play, qui permet d'accéder à la scène suivante.



**Les fonctions utilisées :**

**GoToGameScene :** cette fonction permet le joueur d'aller au GameScene pour commencer le jeu .

**Dans le fichier GameScene.cpp :**

là ou l'utilisateur peut jouer il roule au même temps il évite les barrières pour gagner enfin le star jaune.

Et on a le bouton Pause.

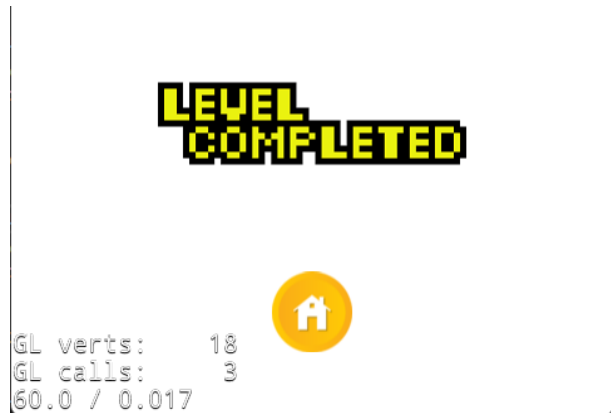


**Les fonctions utilisées :**

**GoToPauseScene :** cette fonction permet d'aller vers pause scene

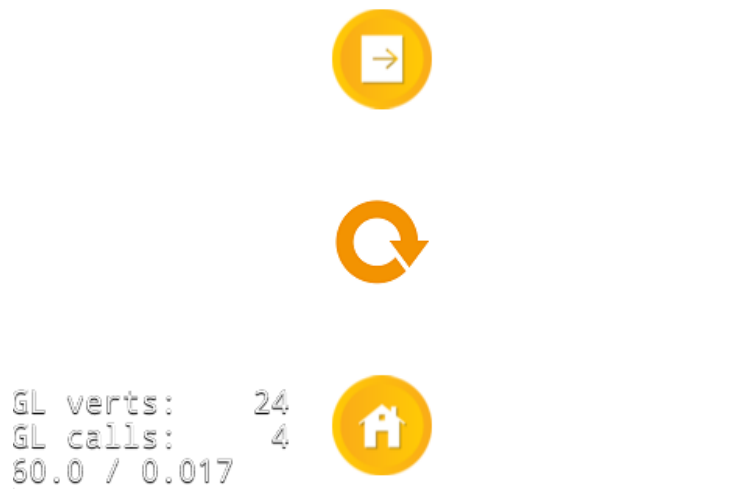
**GoToGameOverScene:** cette fonction permet d'aller vers une autre scene quand le joueur est perdu au jeu .

**Update :** cette fonction permet d'aller vers une scène si le joueur est gagner le Start .



### **PAUSE :**

contient un bouton pour revenir à GameScene et continuer le jeu , un bouton pour restarte level , un bouton qui de revenir à la première scène «MainMenu» .



### **GameOver :**

contient un bouton pour restarte level , un bouton qui de revenir à la première scène «MainMenu» .



## **LES DIFFICULTES RENCONTREES :**

**COCOS2D est une bibliothèque très rare on a pas trouvées beaucoup de ressources lors la réalisation du projet.**

## **CONCLUSION :**

**Pendant ce projet on a bien développé plusieurs compétences en Photoshop, design.**

**De plus, on a maitriser la programmation orientée objet en C++ On a entré le monde du développement des jeux ; comment installer et créer un projet dès le début ... .**