
Présentation du sujet

Projet tutoré du second semestre

BARAMA Rayan, DELOMEZ Axelle, MARMORAT Guillaume,
GAVIN Rémi & VIOGNE Florent

DUT INFORMATIQUE - 1^{RE} ANNÉE - GROUPE TD1

Année scolaire 2016/2017

DOCUMENT PRÉSENTANT NOTRE PROJET TUTORÉ DU SECOND SEMESTRE

1 Idée

Dans le cadre de notre projet , nous avons décidé de réaliser un jeu. Ce jeu aura pour nom « THE GREEN TOWER GRINDER ». Le jeu se déroule dans une tour et le but du jeu est d'atteindre le sommet en faisant des choix décisifs et en résolvant diverses énigmes et mini-jeux. De plus, les choix réalisés ont une influence sur les étages où nous allons (cf figure 1).

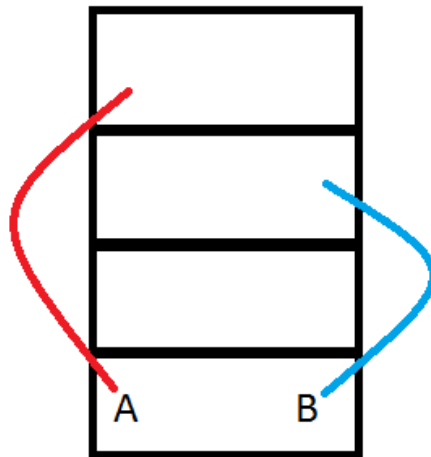


FIGURE 1 – Schéma de la montée de la tour

Comme on peut l'observer sur cet exemple, on se retrouve dans des étages différents selon la décision que l'on prend à l'étage précédent (A ou B).

Le jeu ne possède pas de mode multi-joueur et nous ne pensons pas en ajouter dans le cadre du projet car nous n'en voyons pas l'utilité pour l'instant. Cependant pour donner une notion de compétitivité au jeu, nous implémenterons un système type chronomètre ou de score afin de pouvoir se comparer aux performances des autres joueurs !

Nous allons aussi tenter de créer une histoire au sein de la tour afin que le jeu ne soit pas un simple parcours d'épreuves mais réellement une histoire dont le joueur est le héros.

2 Rendu final attendu

Nous pensons être en capacité de mettre en place tous les éléments cités au dessus et ainsi rendre un projet fonctionnel. Nous allons commencer par modéliser un jeu avec une interface graphique minimaliste. Les choix se feront au clavier et l'ascension sera représentée grâce à des numéros d'étage. Les différents choix, seront désignés par des lettres.



FIGURE 2 – Schéma de l'écran de jeu

3 Perspectives

Si nous avons encore du temps à la fin, nous nous concentrerons sur l'amélioration de l'interface graphique avec l'introduction de la souris dans le jeu pour la sélection des choix et des mini-jeux.