Martin Senécal et Nicolas Charron

Jeux de test : Princess Beach

Notre auto-évaluation :

Notre programme fonctionne super bien, nous n’avons pas eu de gros bug, ils ont toute été réglés. On s’est bien diviser la tâche et on comprend bien l’ensemble de celui-ci. On a essayé de rendre le programme le plus fluide possible afin d’aller chercher le maximum de frames possible.

Notre programme semble bien fonctionner, il n’y a pas de gros bug. Nous pensons avoir réglé tous les bugs majeurs que nous avons trouvés au cours de ce travail. Nous nous sommes divisé la tâche de façon équitable et nous comprenons chacun ce que l’autre a programmé. Nous avons essayé de rendre le programme le plus fluide possible en essayant d’avoir le plus grand nombre d’images par seconde possible.

Bonne correction et surtout bonnes vacances!

On se reverra la session prochaine ☺

Martin et Nicolas

**Interaction avec le joueur réel:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Type d’interaction** | **Ce qu’il devrait se passer** | **Complet?** |
| Déplacement du joueur par les touches AWSD ou par les flèches | La princesse devrait bouger vers la droite/haut/gauche/bas à une vitesse constante. | X |
| Lancer un Projectile avec la barre espace | Un projectile se met à bouger vers la droite à chaque 0,5 seconde lorsque le joueur enfonce le bouton. | X |
| Fermer la fenêtre | Écran disparaît | X |
| Possibilité de recommencer le jeu s’il perd | Game Over, et ensuite le jeu recommence à fonctionner du début en réinitialisant les points. | X |

**Interaction avec la Princesse et le Jeu:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Type d’interaction** | **Ce qu’il devrait se passer** | **Complet?** |
| Déplacement de la princesse dans l’écran. | La princesse doit rester en tout temps dans l’écran dans les dimensions légales en plus d’être par-dessus le gazon. Regarde vers la droite.  Si la princesse est complètement à la droite, elle reste-là.  Si le joueur ne fait rien, elle plane!  Animation de la princesse lui donnant l’impression de marcher et de voler. | x |
| Collision entre la Princesse et le décor (gazon, arbre, ciel) | Cela ne fait absolument rien. Rien ne se passe, elle fait juste continuer par-dessus ceux-ci. | x |
| Collision entre la Princesse et les Ennemis (sol et 3 types volants). + Feu | -Les Ennemis disparaissent immédiatement.  -Enlever un point de vie à la Princesse. | x |
| Collision entre un projectile entre élément décor. Ou un ennemi contre un décor/autre ennemi | Absolument rien. | x |
| Collision entre un projectile et des Ennemis (plante-feu-ennemis volants) | -Les ennemis disparaissent.  -Ajout de points. | x |
| Collision entre Bonus et Ennemi/Bonus/Décor | Absolument rien. | x |
| Collision entre un Bonus généré aléatoirement et la Princesse | Bonus (choix de 3 types) devrait apparaître quelques fois lorsqu’un projectile frappe un ennemi.  -Disparait tout de suite.  -Donne un pouvoir magique à la princesse. | x |

**Animation du Décor:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Type d’interaction** | **Ce qu’il devrait se passer** | **Complet?** |
| Plancher + Gazon | Déplacement constant vers la gauche de la fenêtre.  Lorsqu’il dépasse la fenêtre, revient à sa position initiale. | x |
| Ciel | Déplacement constant vers la gauche de la fenêtre.  Lorsqu’il dépasse la fenêtre, revient à sa position initiale. | x |
| Fleur | Déplacement constant vers la gauche pour ensuite être effacée. | x |
| Arbre | Déplacement constant vers la gauche de la fenêtre pour ensuite être effacé.  Respecte les contraintes de ne pas se superposer, ni de dépasser la limite d’arbres. | x |
| Affichage fin de partie | Affiche Game Over, attend 3 secondes, et ensuite recommence partie en supprimant tous les ennemis. | x |

**Principe du Jeu:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Type d’interaction** | **Ce qu’il devrait se passer** | **Complet?** |
| Point de vie | 3 Cœurs apparaissent et diminuent lorsque le joueur frappe un ennemi. Si c’est zéro, alors fin de partie.  Le nombre de cœurs est mis à jour constamment. | x |
| Score | Augmenter de 5 points lorsqu’un projectile frappe un ennemi.  Augmente si le joueur attrape le bonus bombe, donc donne les points de tous les ennemis présents dans l’écran.  Son affichage mis à jour constamment. | x |
| Ennemis | -Déplacement vers la gauche.  -Déplacement propre dépendant du type.  -Généré aléatoirement en petit groupe sans superposition.  -Difficulté constante et fixe, sans arrêt. | x |

**Type d’ennemis:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Type d’interaction** | **Ce qu’il devrait se passer** | **Complet?** |
| Ennemis Sol | Apparait aléatoirement et tire une boule de feu animée à un intervalle de temps déjà décidé.  Ne rentre en collision qu’avec la princesse. | x |
| Vagues d’ennemis | Rentrent en collision avec la princesse et/ou un projectile et donnent ou enlèvent des points.  Difficulté raisonnable. | x |

**Armes et Bonus**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Type d’interaction** | **Ce qu’il devrait se passer** | **Complet?** |
| Vitesse de tir du projectile | Max 2 tirs par seconde. | x |
| Arme de Base : | 1 boulet vers la droite plus vite que la princesse. | x |
| Bonus : | Apparaît parfois lorsqu’un ennemi est tué.  Ajout 25 points de plus. | x |
|  |  |  |
| Armes à Balles : | Tire trois boulets pendant 10 secondes. | x |
| Bombe méga : | Élimine l’ensemble des ennemis dans l’écran en plus de donner leurs points | x |
| Boost d’énergie : | Permet de récupérer un point de vie sans jamais dépasser 3 (ils ne s’accumulent pas) | x |

**Gestion de la Mémoire :**

|  |
| --- |
| Toute entité qui n’est plus utilisé dans le jeu est effacée. |