

Compte rendu

Little One

Par Mathias Bellaud et Mathis Silotia



Sommaire

- Présentation du projet	p3
- Objectif fixé	p3
- Développement	p5
o Semaine 1	p5
o Semaine 2	p7
o Semaine 3	p8
o Semaine 4	p11
- Conclusion	p14

Objectif du projet

L'objectif du projet était de faire le jeu de notre choix

À l'aide des langages suivant : javascript, html, css

Le jeu doit s'afficher et se jouer sur une page web

Notre jeu

Nom du jeu : Little one

Notre jeu se base sur le principe du rogue like, S'inspirant du jeu The binding of Isaac, Le jeu a pour but d'explorer un donjon, Composé de salles et étages différents, D'obtenir une multitude d'items, améliorations, potions, Tout en rencontrant et affrontant des monstres et Boss pour avancer, Le but étant d'aller jusqu'à l'étage 10 sans mourir.

Histoire du jeu

Nous sommes un petit insecte rêvant de descendre du sommet de la tour où il vie, pour cela l'objectif de notre simple vie est la descente de cette immense tour se dressant devant nous ...

Déroulement du projet

Mise en place de l'environnement de travail et des objectifs :

Création de map:

- salle
- étage

Action :

- Tirer
- déplacement
- Ramasser objet
- Passer de salle en salle et d'étage en étage

Ennemie :

- Déplacement
- Tire
- mise en place des dégâts

Son :

- Musique de fond
- Bruit de tir
- Ennemie
- Au ramassage d'un item

Développement

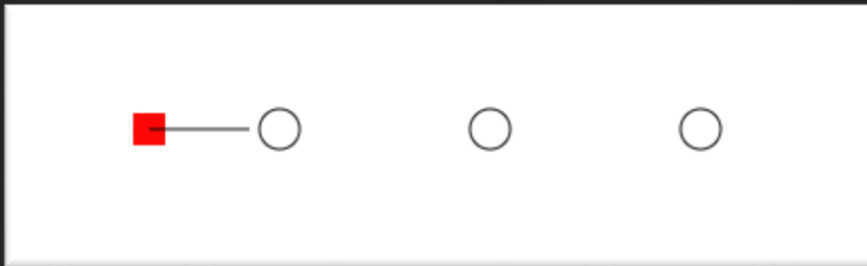
Semaine 1

Création d'un Canvas grâce à javascript.

Mise en place des déplacements du personnage (le personnage est un carré rouge).

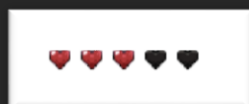
- ❖ Difficulté :
 - Gérer les diagonales

Création des tirs du personnage



- ❖ Difficulté :
 - Gérer le Momentum pour les tirs

Création de la barre de vie du personnage

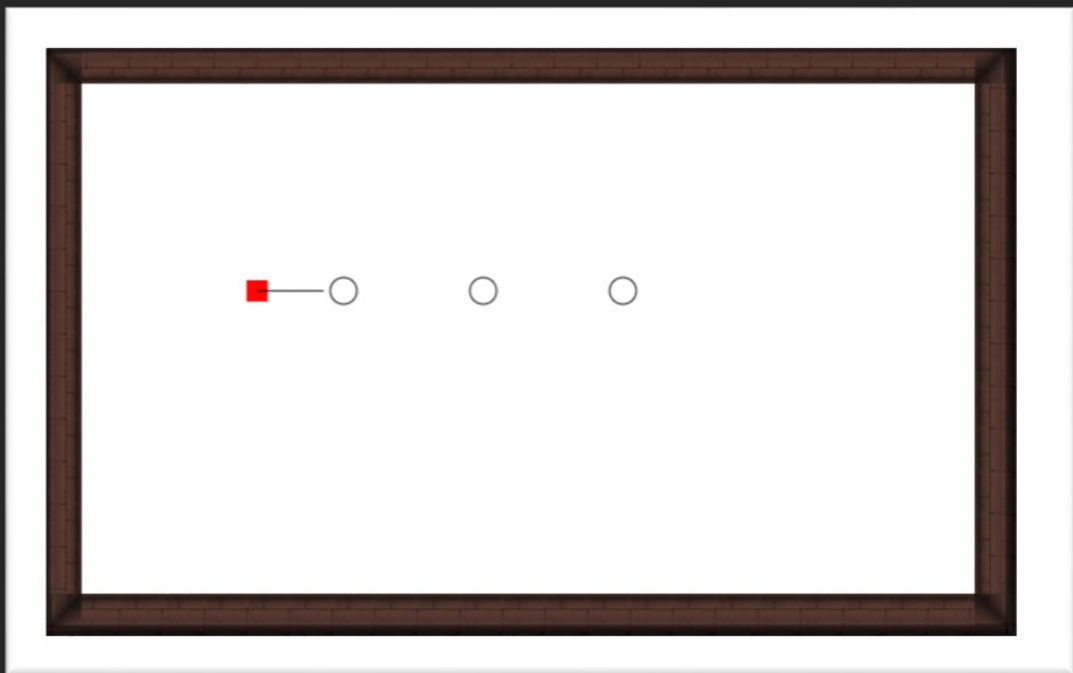


Mettre en place les collisions entre le personnage et des obstacles

❖ Difficulté :

- Détection des collisions
- Détection des coins (Hitbox de 2 coté en même temps)

Début de la création d'une salle rectangule en faisant les murs



❖ Difficultés :

- Ne pas hardcodé toutes les positions de mur
- Petit problème avec les hitboxes qui n'étaient pas bien placés

Semaine 2

Ajout du sol et des portes pour une salles rectangle.



Créer un ennemi qui se déplace droit vers le joueur, même quand le joueur se déplace.

Création du première item (modification du tir) qui est un tir double.

Création d'un paterne d'Obstacle dans une salle.



Génération d'un étage entier avec les salles mise bout à bout.

❖ Difficultés :

- Que les portes soient du bon côté pour qu'il y a une salle derrière

Créer une salle avec un ennemi, un item, et des obstacles à l'intérieur.

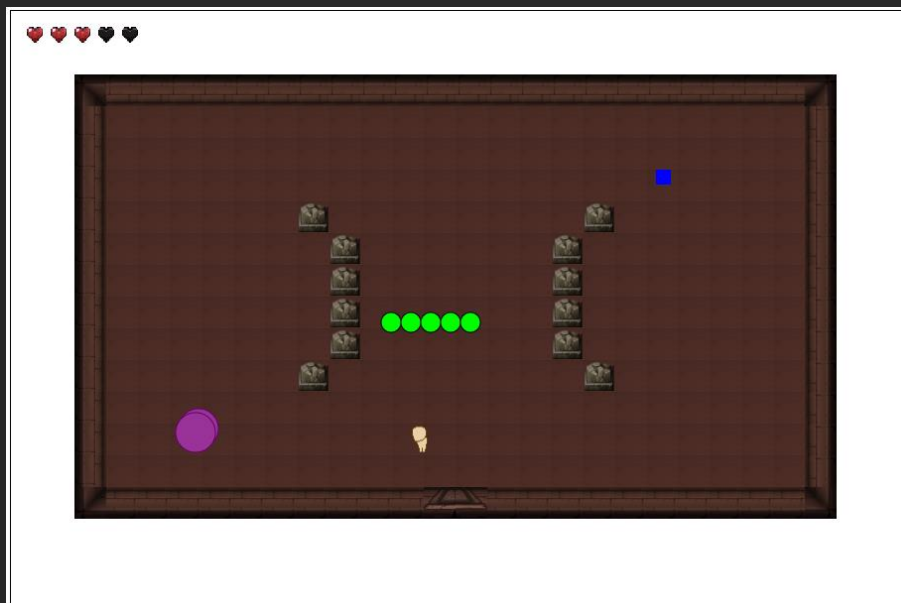
Animation de déplacement du personnage.



Semaine 3

Ajout de sound effect quand on prend des dégâts

Commencé l'ajout d'objet supplémentaire

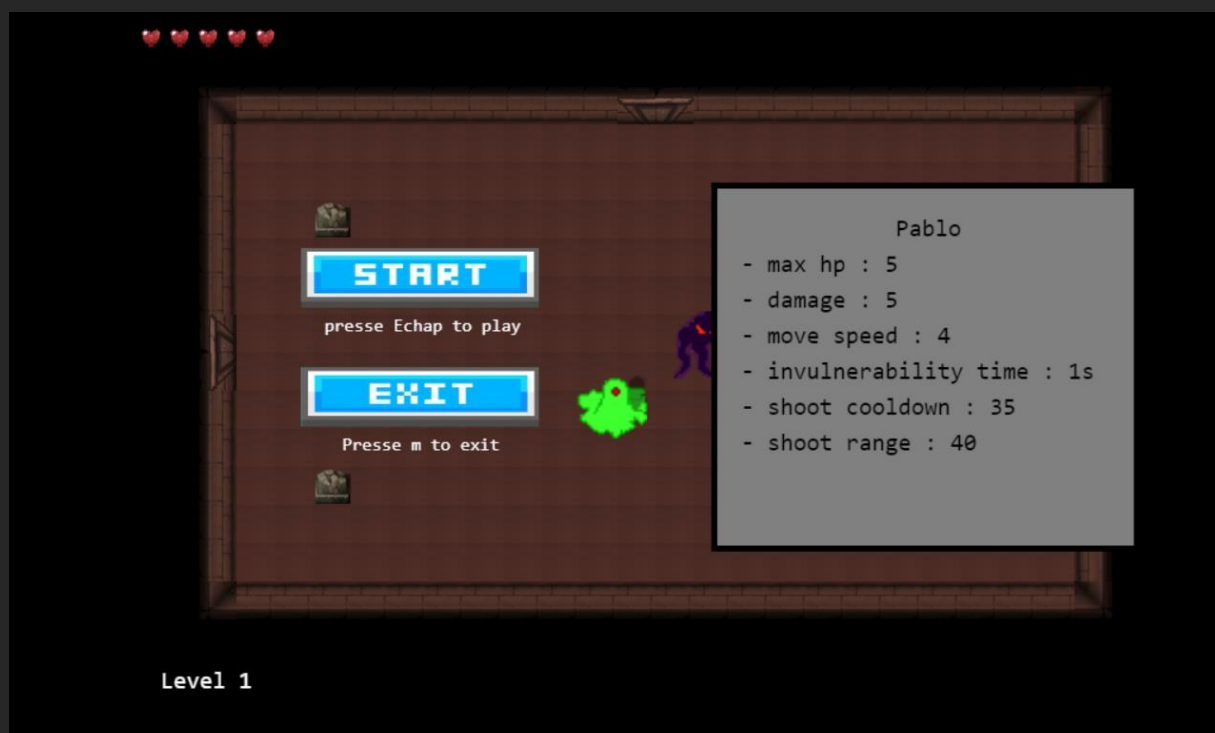


Ajout du déplacement entre les étages grâce à des escaliers

Création d'un menu de pause



Amélioration du menu :



Condition de mort et de victoire avec un menu



Semaine 4

Améliorations des sound effect bruit de dégât ennemi et musique de fond

Ajout d'objet supplémentaire (tir + potions)

réglage de probleme

équilibrage du jeu (dégat hp)

animation et sprite des ennemies et items

Item :



Boss :



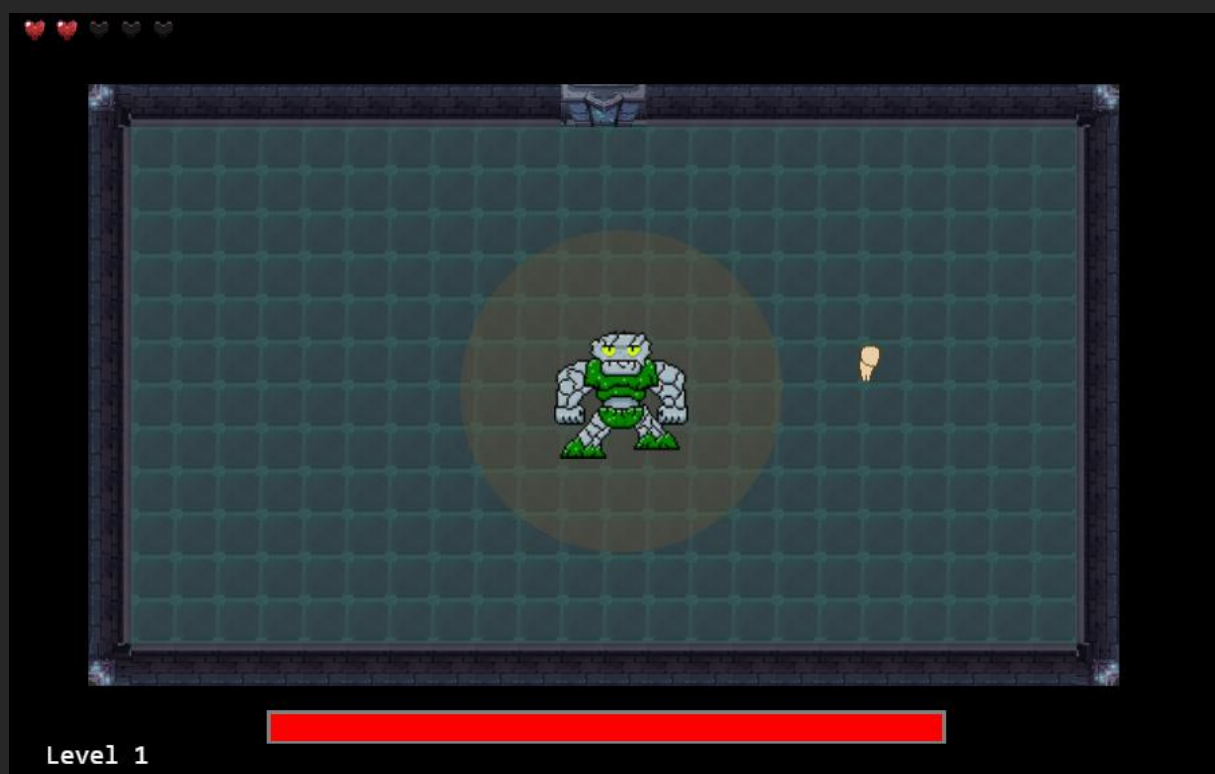
Mob :



Salle classique :



Salle de Boss :



Salle d'Item :



Conclusion

Les assets pour les salles sont tirés de « The binding of isaac » et « MoonLighter »

La musique de fond est un remix trouvé sur youtube :

NI**AS IN PARIS but it's MEDIEVAL | Jay-Z & Kanye West | Bardcore Version

Amélioration possible :

- mise en place d'un système de sauvegarde
- système de classement entre joueur
- fixer le problème de téléportation quand les porte s'ouvrent

Problèmes rencontrés :

- Choix de la techno à utiliser (canvas)
- Répartition des tâches
- Surcharge de la mémoire avec les différentes salles et projectiles