Note de cadrage

L'application que je compte développer est un jeu de tir (Shoot 'em Up, ou Shmup comme on dit aujourd'hui) inspiré des classiques de l'arcade des années 80. Le design général sera également inspiré des jeux de cette époque (pour des raisons esthétiques et de simplification de la mise en œuvre) et le gameplay se voudra très simple et dynamique.

Fonctionnalités :

- Le joueur pourra déplacer un vaisseau spatial et tirer sur de belliqueux extra-terrestres.
- Les ennemis pourront se déplacer et tirer sur le joueur (déplacements et tirs aléatoires ou précalculés, pas de gestion d'intelligence artificielle).
- Le joueur disposera d'une arme principale et de bombes plus puissantes en nombre limité.
- Plusieurs niveaux très courts et à la difficulté croissante pour finir sur un épique combat final contre un boss.
- Gestion des effets sonores et de la musique (que je composerai moi-même si j'en ai le temps).
- Meilleurs scores sauvegardés et affichés

Extensions possibles:

- Utilisation d'une manette de jeu ou d'un joystick
- Options pour améliorer le vaisseau du joueur (power-ups)
- Gestion d'une intelligence artificielle simple pour les ennemis (pour leurs déplacements et les tirs)
- Gestion du scrolling pour le background des niveaux

<u>Technologies employées :</u>

- Langage C++
- Librairie SFML
- MS Visual Studio
- Base de données SQLite

Echéances de rendu :

- 26/02/2018 : rendu du planning de projet
- 02/03/2018 : rendu du dossier d'analyse
- 19/04/2018 : rendu du code et de la documentation technique
- 22/04/2018 : démonstration de l'application