

Cahier des charges

Intro :

Un jeu PC de type 2D sous python

Le but: rattraper un voleur qui s'enfuit en voiture sur une autoroute à deux fois trois voies. Le jeu s'articule autour de différents mondes constitués chacun de plusieurs niveaux dans lesquels le joueur doit collecter des points afin de passer au monde suivant

Fonctions Principales :

Le projet conduira à la mise en place de différentes parties :

- **Partie Interface utilisateur**
 - menu principal
 - menu sélection des niveaux
 - menu de pause (press échappe par ex)
 - contrôle des mouvements de la voiture du joueur
 - vitesse du véhicule
 - emplacement dans la voie (Ex : voie de gauche)
 - Graphismes
 - différentes voitures obstacles (ou camion)
 - voiture du joueur (policier)
 - voiture du voleur (IA)
 - décor du jeu
- **Partie IA**
 - **Voleur :**
 - éviter les obstacles de façon systématique
 - vitesse du véhicule (difficulté) en fonction du niveau et du temps écoulé
 - savoir à quel moment le voleur est attrapé par le joueur
 - **Voiture obstacle :**
 - éviter d'autres obstacles
 - Créer des actions aléatoires comme se déplacer d'une file à l'autre

https://github.com/nderousseaux/Projet_ISN/
<https://discord.gg/SRfE8u>

Réalisation :

Réalisation sous python car c'est un **langage haut niveau** permettant rapidement de réaliser le jeu **sans trop de contrainte**. Afin d'optimiser le travail en collaboration nous utiliserons ici un **gestionnaire de versionnage : Git**. Le but étant de garder une trace de chaque modification effectuer par chaque membre du groupe

Répartition des tâches :

Bastien : Interface graphique

Louis :

Nathanaël : une chèvre