

PROJET 4 : ASTRA NEMESIS

G.TECH 1 – SHOOT'EM UP

SOMMAIRE

SCHEMA SUR MIRO
ORGANISATION
FONCTIONNALITÉS
PROBLEMES RENCONTRÉS
SUCCÈS RECONTRÉS
FONCTIONNALITÉS POUR PLUS TARD
CONCLUSION

SCHEMAS MIRO

ORGANISATION

FICHIERS .H

CREATION DES CLASSES IMPORTANTES

CREATION DE SPRITES SUR PIXILART

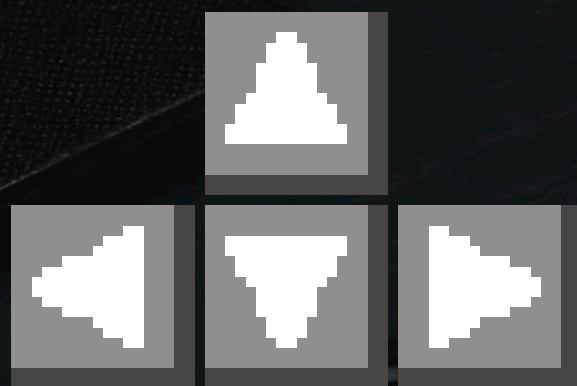
CREATION DU 1ER LEVEL AVEC TOUT

CREATION DES MENUS

CREATION DES REGLES ET EQUILIBRAGE

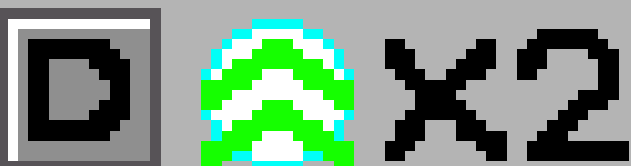
FONCTIONNALITÉS

HOW TO PLAY



HITBOX

SKILLS



RELOAD: 10s

5 HP

10 DAMAGES

BULLET:



ALLIES



ENEMIES

LVL 1

WIN CONDITION : VAINCRE BOSS 1

BOSS 1 : 1500HP

5 PATTERNS DIFFÉRENT

3 PHASES (UNE PAR TIER DE PV
RESTANTS)

MOB 1 : 30HP

BOSS1 PEUT LES INVOQUER AVEC UN PATTERN



+ DE LVL À L'AVENIR



PROBLEMES RENCONTRÉS



**SCENE ET SCENEMANAGER
ROLE DU GAMEMANAGER
COLLISIONS ET HITBOXES
DELETE ENTITIES ET STD::VECTOR
CONFLITS EN MERGE**

SUCCÈS RENCONTRÉS





GITHUB DOC SFML LA PLUPART DES CLASSES CREATION DES SPRITES

FONCTIONNALITÉS PRÉVUES À L'AVENIR

+ DE MOBS & BOSS
+ DE NIVEAUX
+ DE COMPÉTENCES,
-UN MAGASIN D'AMÉLIORATION
-UNE ÉCONOMIE (ARGENT)

CONCLUSION

