

PROJET 4: ASTRA NEMESIS

G.TECH 1 - SHOOT'EM UP

SOMMAIRE

SCHEMA SUR MIRO

ORGANISATION

FONCTIONNALITÉS

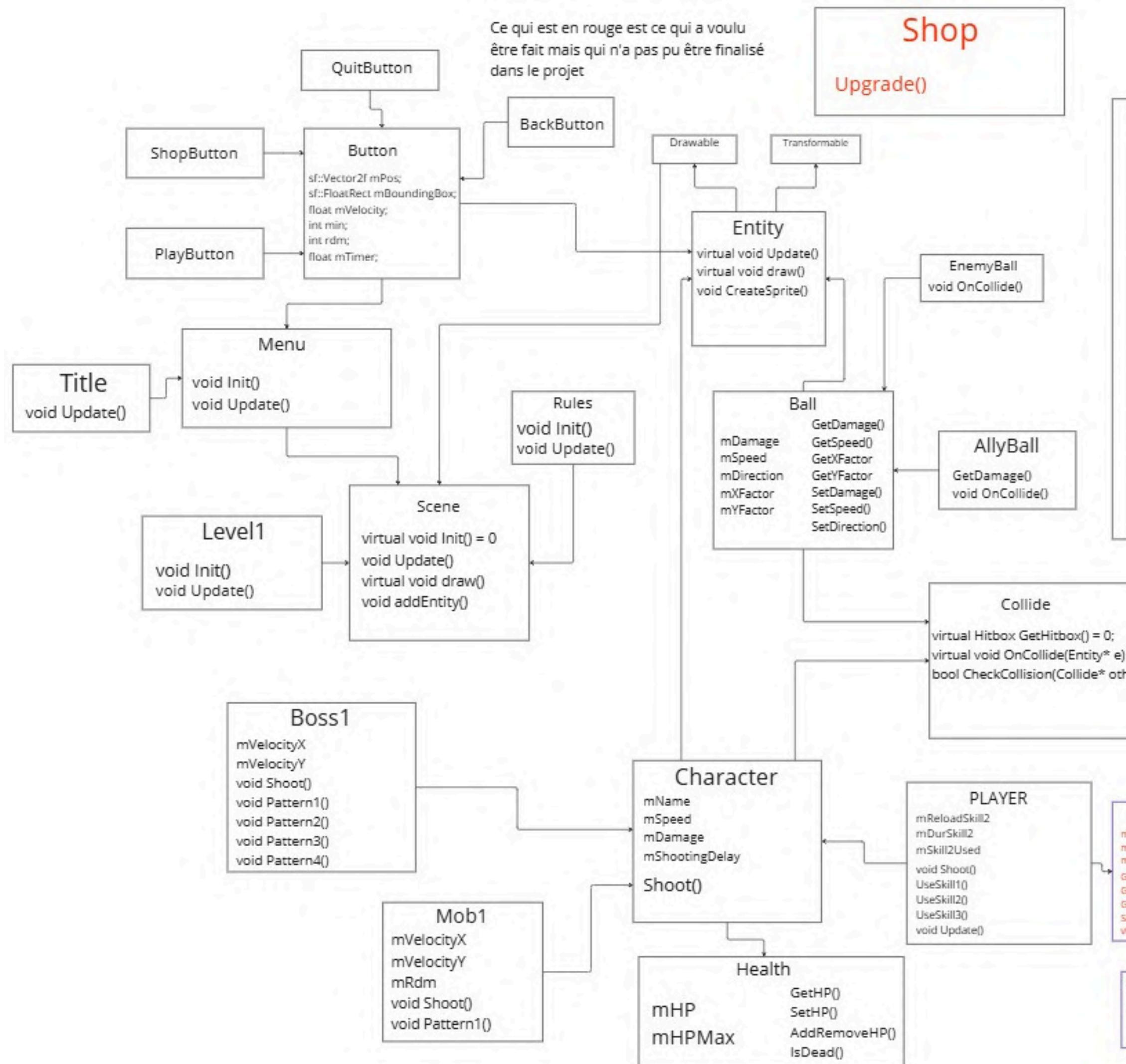
PROBLEMES RENCONTÉS

SUCCÈS RECONTRÉS

FONCTIONNALITÉS POUR PLUS TARD

CONCLUSION

SCHEMAS MIRO



GameManage

```
mInstance  
mSceneManag  
mCurrentScen  
mWindow
```

```
void Initiate()
void Update()
void Draw()
void RunGame()
GetCurrentScene()
GetCurrentSceneManager()
GetWindow
RunGame()
```

```
sf::Vector2f position;
float radius;
virtual Hitbox GetHitbox() = 0;
virtual void OnCollide(Entity* e);
bool CheckCollision(Collide* oth
```

SceneManage

```
std::map<std::string, Scene*> map;  
Scene* mCurrentScene;  
  
Scene* GetCurrentScene();  
void ChangeScene(std::string id);  
void AddScene(std::string id, Scene* pS);  
void RemoveScene(Scene* pScene);
```

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



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



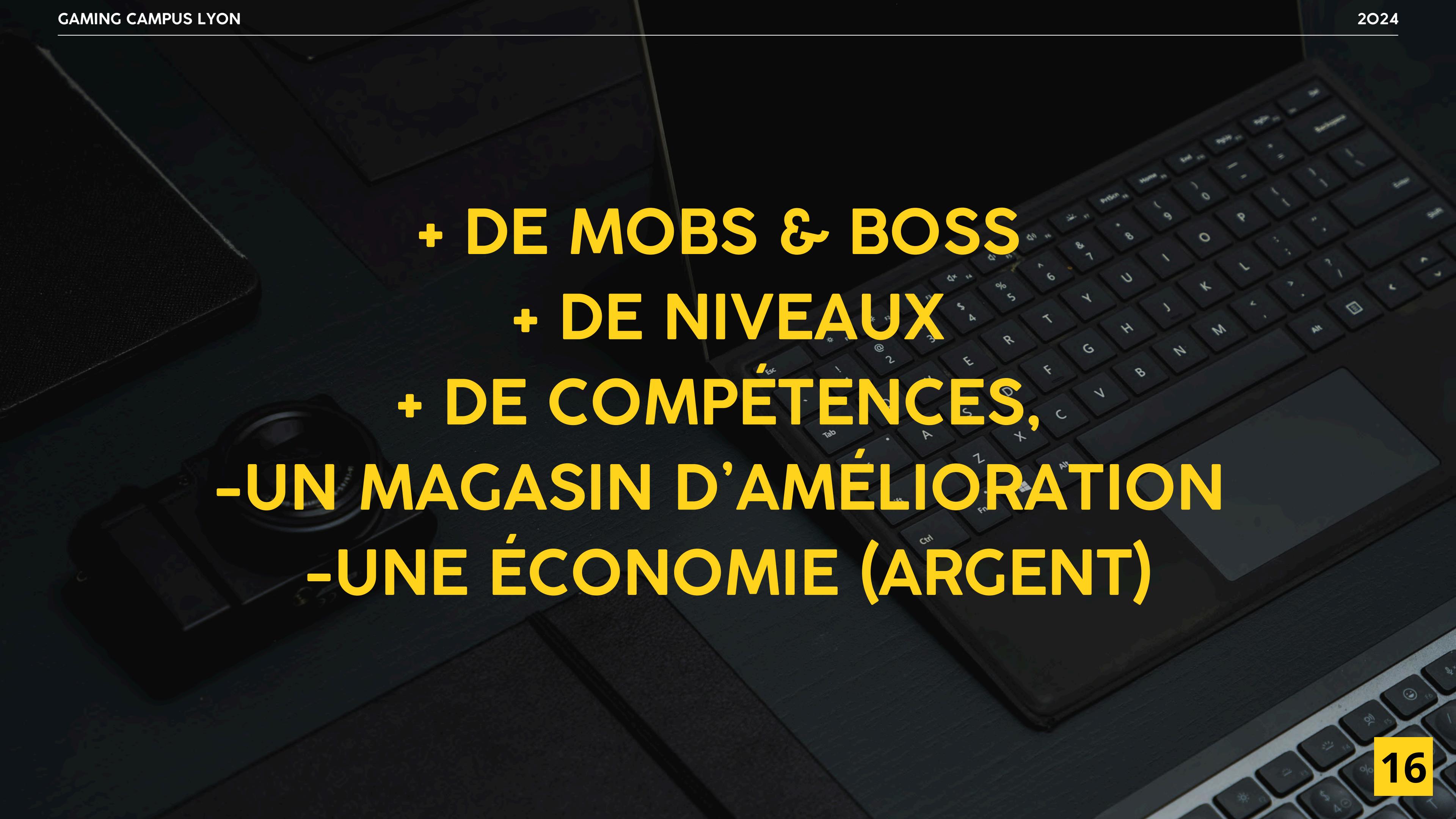
**SCENE ET SCENEMANAGER
ROLE DU GAMEMANAGER
COLLISIONS ET HITBOXES
DELETE ENTITIES ET STD::VECTOR
CONFLITS EN MERGE**

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

