

# Piano Tuile

2024

*Tom Boullay, Noah Heinrich, Julian Rodrigues, Jocelyn*

*Marcilloux-Buisson*

*TP DEV*

## Le principe

Piano Tuile est un jeu de rythme où les joueurs choisissent leur musique et tentent de frapper les touches en rythme pour progresser. L'objectif est d'atteindre la fin de la chanson sans manquer les touches, ce qui augmente le combo et, par conséquent, le score final. Cependant, chaque erreur fait diminuer la barre de vie du joueur, et une fois vide, la partie est perdue. Les meilleurs scores sont enregistrés, et si un joueur dépasse les trois premiers, il peut enregistrer son nom. Le mode 2 joueurs permet une approche plus décontractée, sans barre de vie, où l'objectif est simplement d'obtenir le meilleur score possible face à un adversaire.

## Problèmes et Améliorations

Vers la fin du projet, nous avons rencontré des difficultés avec notre système de mapping, ce qui a entraîné une perte de temps significative. De plus, certains ordinateurs ne pouvaient pas exécuter notre jeu, ce qui nous a obligés à effectuer le mapping des musiques sur un Mac ou sur les ordinateurs fixes appartenant aux membres de l'équipe. En raison de ce retard, nous n'avons pas pu finaliser tous les aspects graphiques comme prévu. De plus, nous n'avons pas eu le temps d'implémenter la fonctionnalité permettant aux joueurs d'accéder au mode "gold" après avoir atteint un combo de 100, comme initialement prévu.

Pour le projet de la SAE Borne d'Arcade, notre objectif est de concevoir la borne d'arcade, mais également on finalisera pleinement le jeu sur Processing.