

Jeu vidéo rétro avec Pyxel

Le but du projet est de programmer un jeu vidéo "rétro" c'est à dire en 2D et avec des graphiques simples, souvent légèrement pixelisé. Parmi les exemples les plus connus, on peut citer :

- [space invaders](#)
- [pac man](#)
- [breakout](#)

On utilise pour cela le module `pyxel` de Python. A noter, que ce module dispose maintenant d'une [interface complète](#) utilisable directement en ligne dans un navigateur sans aucune installation.

Le module Pyxel est utilisé pour la [nuit du c0de](#), ce projet reprend donc en grande partie les tutoriels de la nuit du code

1. Etape 1 : prise en main de Pyxel (partie 1)

Faire les étapes 1 à 4 du [tutoriel détaillé de la nuit du code](#)

2. Etape 2 : prise en main de Pyxel (partie 2)

Faire les étapes 5 à 8 du [tutoriel détaillé de la nuit du code](#)

3. Etape 3 : prise en main de Pyxel (partie 3)

Faire les étapes 9 à 12 du [tutoriel détaillé de la nuit du code](#)

4. Etape 4 : réalisation du jeu

Chercher une idée pour votre jeu, en vous inspirant éventuellement de jeux rétros, ou des projets réalisés dans d'autres lycées pour la nuit du c0de, ou encore pour [les trophées NSI](#) Dans cette étape, on cherche avant tout à obtenir une version *alpha* du jeu c'est à dire déjà jouable mais sans toutes les fonctionnalités ou avec encore des bugs.

5. Etape 5 : finalisation du jeu

Corriger les bugs éventuels du jeu détectés à la version précédente. Ajouter de nouvelles fonctionnalités si possible.

