

Projet POO

TELECOM Nancy 1A

Jannik Dreier

2015-2016



Plantes contre zombies

► Jeu « Tower Defence »



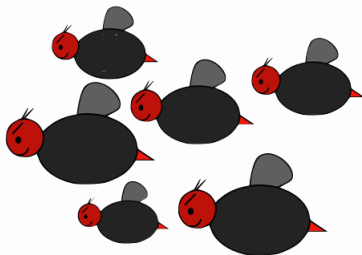
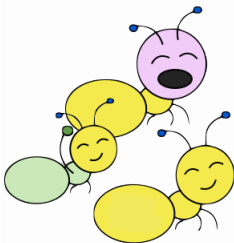
Règles du jeu



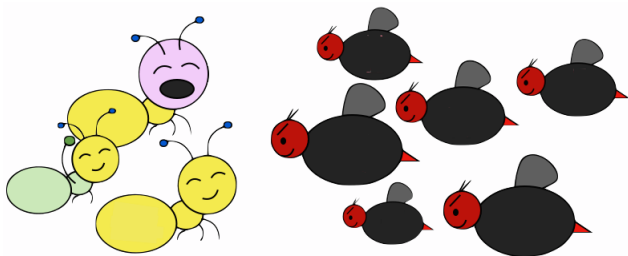
- ▶ Les zombies essayent de rentrer dans la maison en traversant le jardin
- ▶ Si la maison est atteinte, le joueur a perdu
- ▶ Pour se protéger, il peut faire pousser des plantes
- ▶ Les plantes ont différentes capacités : attaquer ou ralentir les zombies, produire des ressources, ...

- ▶ Au lieu de **Plants vs. Zombies** ...

- ▶ Au lieu de **Plants vs. Zombies** ...
- ▶ **Ants vs. SomeBees** - Fourmis contre abeilles :

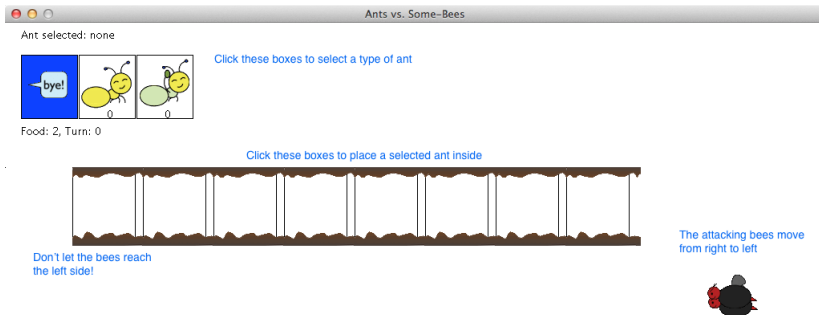


- ▶ Au lieu de **Plants vs. Zombies** ...
- ▶ **Ants vs. SomeBees** - Fourmis contre abeilles :



- ▶ Bien sûr en Java, en utilisant l'héritage ! (inherit-ants)

Fourmis contre abeilles



- ▶ Les abeilles viennent de droite
- ▶ Si elles arrivent à gauche, elles piquent la reine et le joueur a perdu
- ▶ Les fourmis peuvent jeter des feuilles sur les abeilles pour les faire fuir

Travail à réaliser

Fourni : squelette avec

- ▶ interface graphique
- ▶ classes de base

A réaliser :

- ▶ nourriture et fourmis moissonneuses
- ▶ eau
- ▶ d'autres types de fourmis :
 - ▶ fourmis murailles
 - ▶ fourmis affamées
 - ▶ fourmis de feu
 - ▶ fourmis sous-marines
 - ▶ fourmis ninja
 - ▶ fourmis boucliers
 - ▶ la reine
- ▶ bonus et extensions...



- ▶ Sujet et squelette disponible sur **ARCHE** :

<http://arche.univ-lorraine.fr/course/view.php?id=7973>

- ▶ Projet à réaliser en **binôme** (même groupe de TD)
- ▶ Constitution des équipes avant fin février
- ▶ A rendre sur **ARCHE** : code, documentation, rapport (pdf)
- ▶ **Date limite : 25 mars, 23h55**
- ▶ **Soutenances** par équipe en avril
- ▶ Ne trichez pas !

Questions ?