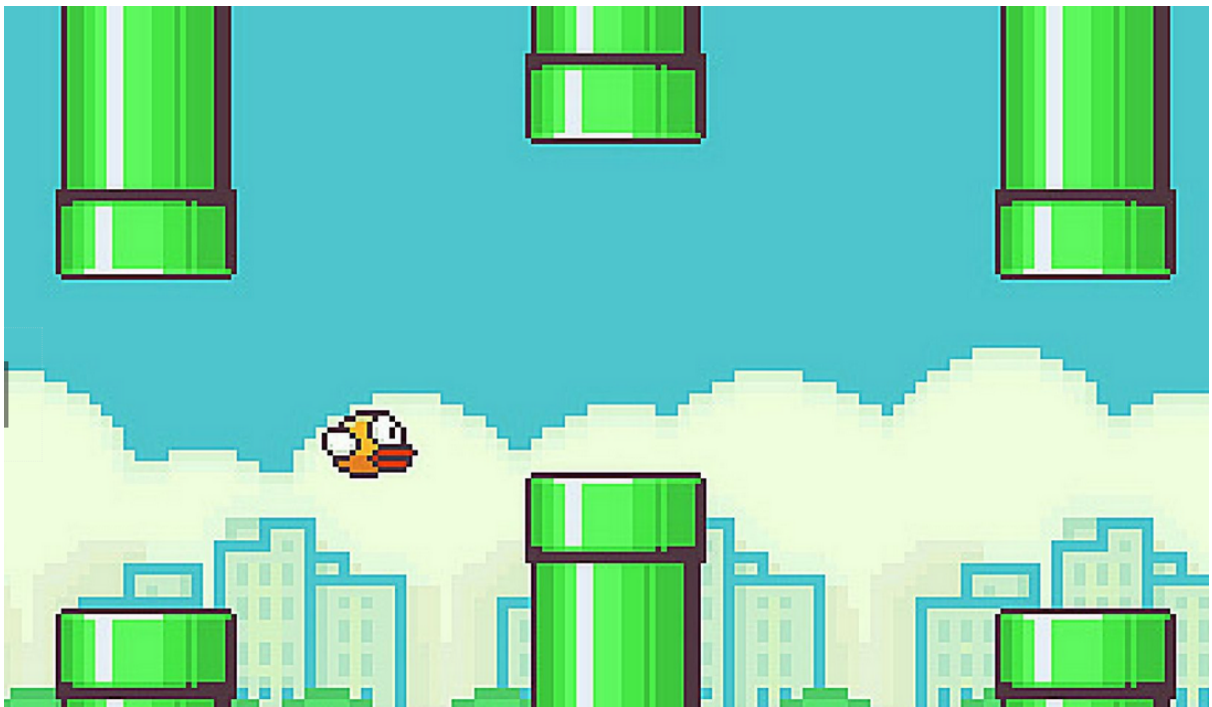


FLAPPY BIRD (minimaliste)

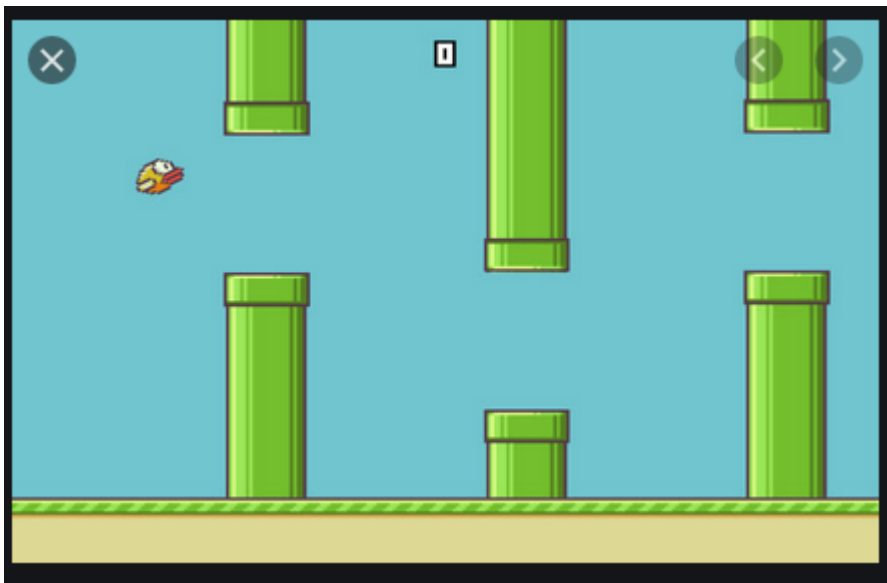


Logiciel utilisé :

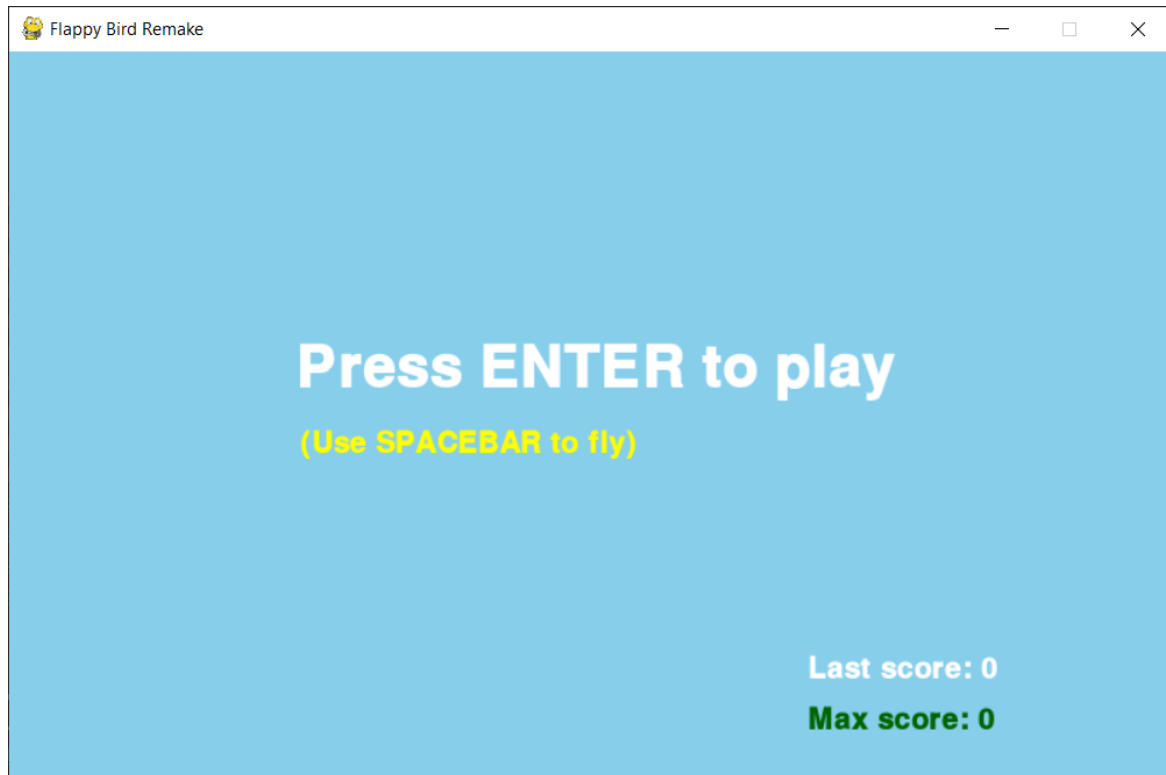
- draw.io
- PyCharm
- cv.bdafflon.eu
- GitHub

Règles :

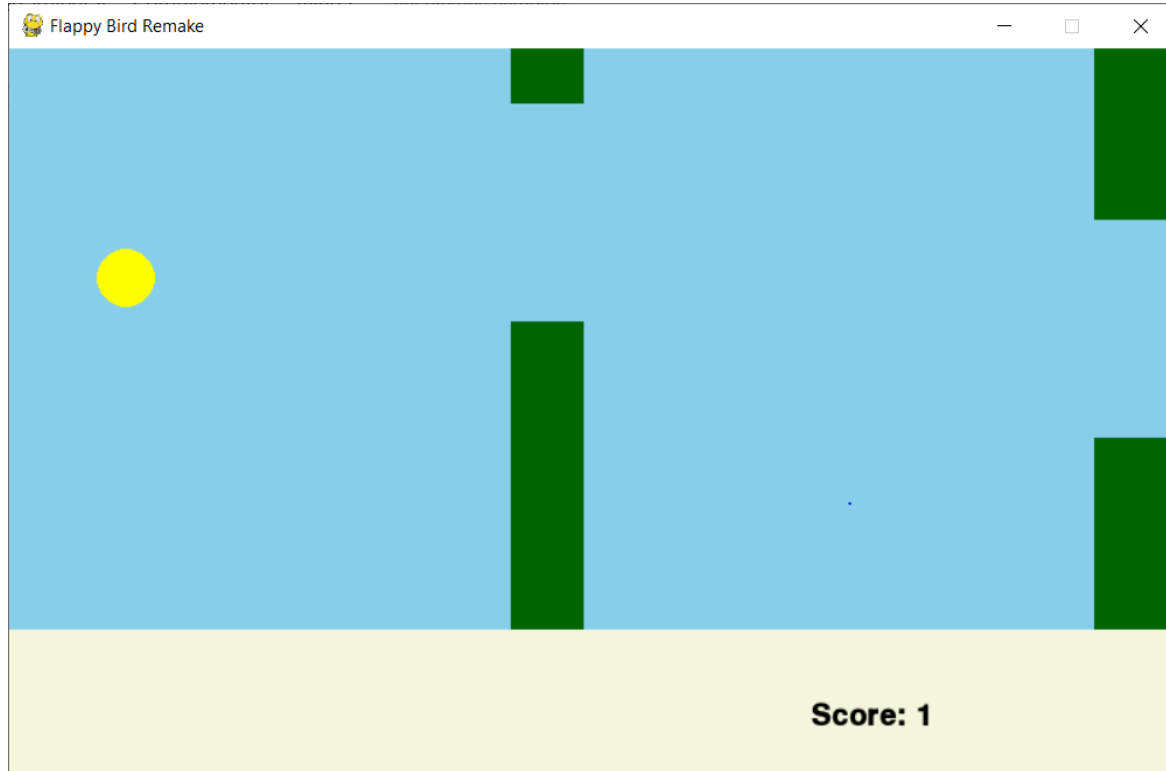
- Si on appui sur la barre d'espace, alors l'oiseau saute
- Si l'oiseau entre en collision avec un obstacle (tuyau ou sol) la partie est terminée
- L'oiseau tombe automatiquement au sol (gravité)
- A chaque fois que l'oiseau passe un obstacle, l'utilisateur gagne 1 point.
- Le score est enregistré et la partie n'a pas de fin.



Le jeu:



- Quand on appuie sur ENTER, le jeu se lance.
- Dès que l'oiseau heurte le sol ou un tuyau alors le jeu s'arrête et revient sur cette page.

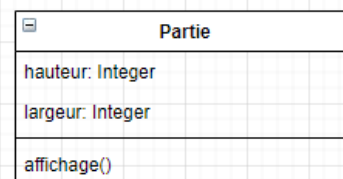
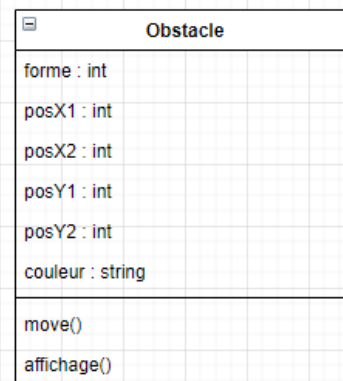
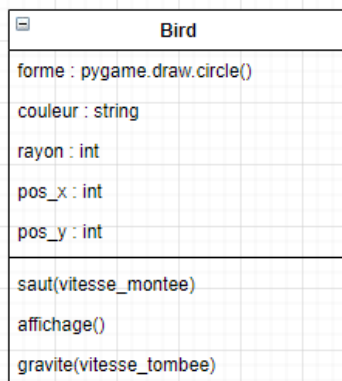


- Le rond jaune correspond à notre oiseau (BIRD), les rectangles verts correspondent aux tuyaux et le rectangle rouge au sol.
- Quand le jeu se lance après avoir appuyer sur ENTER, l'oiseau tombe automatiquement et pour remonter il faut appuyer plusieurs fois sur la barre d'espace.
- Il y a une limite au niveau du plafond qui empêche notre oiseau de sortir de l'écran.
- Le score est comptabilisé automatiquement, quand l'oiseau passe entre 2 tuyaux il gagne un point mais s'il percute le sol ou les tuyaux alors Game over, fin de la partie.

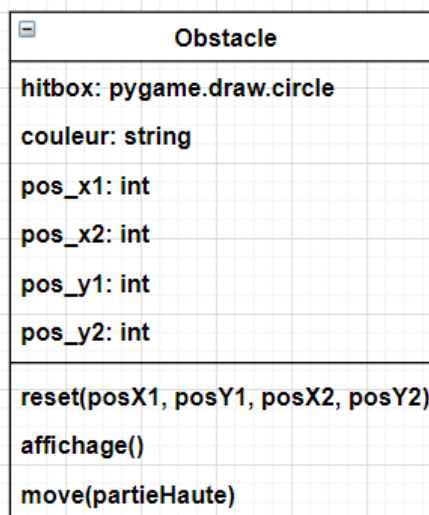
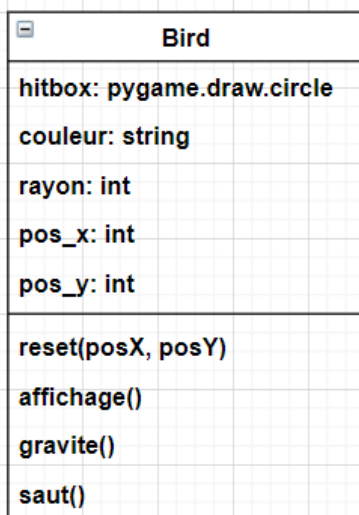
Améliorations futures :

- Nous aurions pu effectuer un système de niveau qui, lors d'un certain nombre de points, fait monter la difficulté.
- Nous aurions pu aussi essayer de mettre un fond d'écran et une image représentant l'oiseau. Cependant c'est une version minimaliste.

Diagramme de classes avant:



Après:



Projet : création d'un Flappy Bird sous Python

Gantt Project :

