**Document pour:**

**GX Planet**

**Un bloc à la fois**

Copyright ©2014

Rédigé par Jonathan Rajarison

Version # 1.00

Friday, February 28, 2014

Contenu

[**GX Planet** 1](#_Toc381353151)

[GÉNÉRALE 3](#_Toc381353152)

[POURQUOI CE TYPE DE JEU? 3](#_Toc381353153)

[PUBLIC VISÉ 3](#_Toc381353154)

[PLATEFORME 4](#_Toc381353155)

[STRUCTURE 4](#_Toc381353156)

[POINTAGE 4](#_Toc381353157)

[ACTION 5](#_Toc381353158)

[UNIVERS 5](#_Toc381353159)

[MUSIQUE 6](#_Toc381353160)

[EFFET SONORE 6](#_Toc381353161)

[NIVEAUX DE JEU 6](#_Toc381353162)

[DIAGRAMME DE CLASSE UML 7](#_Toc381353163)

[CAS D'USAGE 9](#_Toc381353164)

[INTERFACES USAGER 10](#_Toc381353165)

# GÉNÉRALE

Introduction

Vous contrôler GX, un carré qui part dans une aventure à la recherche de sa chère aimée CF qui a été kidnappé par un rectangle.

Pour progresser dans le jeu, le joueur doit faire face à différents ennemis qu’il rencontre dans son voyage, et le seul moyen de les détruire est de taper les mots qui sont inscrits au-dessous des ennemis pour que GX puisse les éliminer avec ses balles.

Le jeu se passe dans une dimension parallèle à la nôtre, spécifiquement destiné pour les objets vivants de formes géométriques.

# POURQUOI CE TYPE DE JEU?

J'ai choisi ce type de jeu en m'inspirant des jeux comme de "typing", je veux faire en sorte qu'en même temps que le joueur améliore sa dextérité au clavier mais qu'il s'amuse en même temps.

# PUBLIC VISÉ

Tout le monde peut jouer au jeu, puisqu'il est simple et facile à jouer.

# PLATEFORME

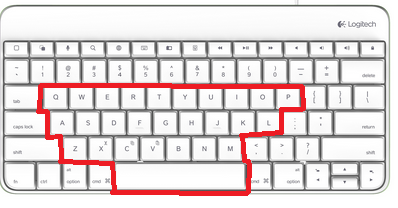
C'est un jeu web codé en Javascript. Il y aura une gestion de base de données à faire, car les mots seront storés dans cette base de données (en utilisant PHP). La libraire jQuery facilitera la tâche à cause de son support d'AJAX. Il y a aussi une sauvegarde des pointages que le joueur peut faire, il faut donc que celui-ci tape son nom à la fin du jeu et sera sauvegardé dans la base de données. La liste des joueurs et leurs scores seront ensuite affichés à la fin du jeu.

# STRUCTURE

Contrôle

Le jeu est simple à jouer, il suffit au joueur de taper correctement au clavier les lettres et mots inscrits qui apparaissent dans l’écran qui désignent chacun un ennemi. Le personnage n’est donc pas contrôlable, mais marche tout seul.

GX Planet est organisé en différents niveaux qui correspondent aux différentes régions de la planète. Chaque ennemi est groupé selon leur type. Un type d’ennemi a son propre caractéristique qui lui permet de mouvoir et d’interagir avec le joueur différemment dans l’univers. Le joueur doit en tout temps s’assurer de la survie de GX pendant son périple.



Game Over

Le jeu se termine lorsque le joueur est mort, donc sa vie est descendue à 0. GX n'aura droit qu'``a une seule vie et il n'y aura pas de sauvegarde de progression. Cela implique que GX aura à recommencer le jeu entier s'il meurt. Il est donc essentiel au joueur de faire très attention et d'avancer lentement dans le jeu.

# POINTAGE

Points de vie

Les points de vie peuvent être perdus durant le jeu. Le joueur doit s’assurer que GX arrive à sa destination saine et sauve. Pour cela, celui-ci attaque lorsque les mots qui correspondant à un ennemi à l’écran sont tapés correctement.

GX gagnera des points en détruisant ses ennemis. Les points sont donnés dépendamment de la force de l’ennemi détruit. Généralement, une lettre équivaut à un point.

# ACTION

Attaquer

GX peut attaquer en tirant sur ses ennemis lorsque les mots respectifs sont tapés par le joueur. La balle aura l'ennemi choisi comme cible et se dirigera vers celui-ci. Il faut faire en sorte que le trajet de la balle vers l'ennemi se fasse le plus droit possible. Étant donné que l'ennemi bougera tout le temps, le principe de "ray casting" sera utilisé.

Se diriger

Les ennemis se dirigeront tout simplement vers le joueur selon la position de celui-ci. L'ennemi disparaitra quand le texte qui lui correspond a été tapé.

# UNIVERS

Solides

L’univers est représenté par différents blocs solides. Les couleurs utilisées pour l’univers seront rouge et noir. Les ennemis seront représentés par différentes couleurs et formes pour les distinguer dans l’univers et entre eux. Il n'y aura pas la présence de blocs et d'obstacle puisque GX ne pourra pas être contrôlé f, en plus il est inutile de sauter dans ce type de jeu que j'ais. L'arrière-plan sera constitué de différentes images dépendamment du nombre de la vague. Par exemple, l'arrière-plan d'usine sera affiché lorsque le nombre de vagues présents sera de 3, l'arrière-plan de stade sera affiché lorsque le nombre de vagues présents sera de 5, etc.

Jauge de vie

Cette jauge de vie diminuera lorsqu'un ennemi a touché GX. Évidemment le jeu se termine lorsque la jauge de vie arrive à 0.

Jauge de point gagné

Les points augmentent lorsque l'ennemi est mort et chaque fois que la bonne lettre a été tapée.

# MUSIQUE

La musique utilisé sera de la musique électronique qui se lit en boucle et qui dure 7mn. C'est une musique qui est supposé être léger et qui va alléger l'ambiance pour que le jeu ne stresse pas trop le joueur.

# EFFET SONORE

Il y aura plusieurs sons qui seront utilisés dans le jeu:

* Du son lorsque GX tire une balle
* Du son lorsqu'un ennemi est touché
* Du son lorsqu'un ennemi est détruit
* Du son lorsque le joueur clique sur un bouton

Ennemis

Les ennemis n’ont que pour but de se diriger vers GX et réussir à le toucher, diminuant ainsi le point de vie de GX.

Types d'ennemis:

* Blue: ennemi de taille moyenne, vitesse lente
* Yellow: ennemi de grande taille, vitesse moyenne, capacité de vol
* Green: ennemi de grande taille, vitesse rapide, capacité de vol

Texte étoiles

Il y aura un texte qui apparaîtra très rarement dans le jeu dans un niveau où il y aura plus de trois vagues: il s'agit de texte étoile, ce sont des textes où l' "ennemi" est en forme d'étoiles. Ce sont des points bonus qui pourront avoir une des trois caractéristiques suivantes: doubler votre score de 1.5, remplir votre barre de vie ou encore ralentir les ennemis pendant un laps de temps (3 secondes). Ils doivent cependant être des mots complexes tel que " interdépartementalisation" et le joueur n'aura pas droit à une erreur, sinon le texte étoile disparait.

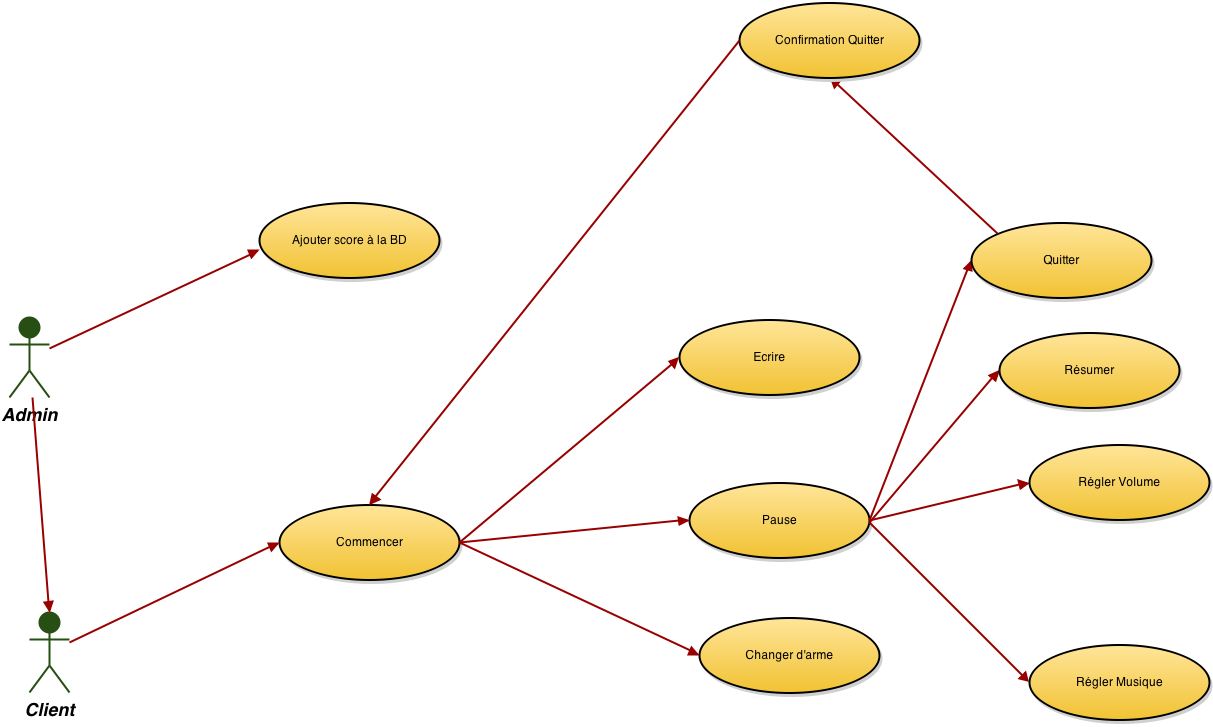
# NIVEAUX DE JEU

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| NIVEAU | NOMBRE D'ENNEMIS / COULEURS | VAGUES | ARRIÈRE-PLAN |
| 1 | 4 blues | 1 | ville |
| 2 | 2 blues, 4 yellow | 1 | ville |
| 3 | 3 blues, 5 yellow | 3 | forêt |
| 4 | 8 blues, 7 yellow | 5 | forêt |
| 5 | 10 blues, 9 yellow | 5 | forêt |
| 6 | 13 blues, 12 yellow | 5 | forêt |
| 7 | 13 blues, 12 yellow, 2 green | 7 | usine |
| 8 | 13 blues, 12 yellow, 5 green | 7 | usine |
| 9 | 5 blues, 20 yellow, 2 green | 7 | usine |
| 10 | 3 bluees, 15 yellow, 5 green | 7 | usine |

# DIAGRAMME DE CLASSE UML



# CAS D'USAGE



# INTERFACES USAGER

DURANT LE JEU:



MENU



PAUSE



GAME OVER



SAUVEGARDER



HIGH SCORE

