

Sky Jumper

Reen MARTINI -- Anna BERANGER

Lien git [ici](#).



- (1) Compilation et exécution du programme
- (2) Description du jeu Sky Jumper
- (3) Commandes du jeu

Compilation et exécution du programme

- Ouvrir un terminal et se placer dans le répertoire du projet
- Pour compiler les fichiers, exécuter la commande 'make'
- Pour lancer le jeu, exécuter la commande ./Game

Description du jeu Sky Jumper

Le jeu est constitué de trois états:

- l'accueil, avant que la partie commence
- la partie
- l'écran final avec le score

Pour gagner, l'utilisateur doit accumuler un score de 100 en moins de 2 minutes sans mourir.

Le chrono est affiché en haut à gauche de l'écran.

Lorsque la partie est lancée, le personnage apparaît sur une plateforme. L'utilisateur doit alors sauter de plateforme en plateforme.

Au début du jeu, le joueur a quatre vies. Elles s'affichent en haut à gauche.

Les plateformes descendent au fur et à mesure que le joueur saute vers le haut de la fenêtre.

Les plateformes sont aléatoirement associées à des monstres, des pouvoirs et des diamants.

Si le joueur saute sur la tête d'un monstre, son score augmente et le monstre meurt. Sinon si le joueur entre en collision avec un monstre, il perd une vie en combattant le monstre. Le monstre meurt.

Si le joueur entre en collision avec un diamant, son score augmente.

Si le joueur entre en collision avec le pouvoir "warrior", il devient invincible pendant dix secondes, les monstres ne peuvent plus le tuer.

Si le joueur entre en collision avec le pouvoir "rich", il gagne tous les diamants des plateformes autour de lui pendant dix secondes.

Le score est affiché en haut à gauche. Un diamant fait gagner 1 point. Tuer un monstre fait gagner 5 points.

Le joueur meurt s'il n'a plus de vie ou s'il tombe dans le vide et sort de l'écran.

Si le joueur meurt ou que les 2 minutes sont écoulées, le score final s'affiche.

Commandes du jeu

Pour commencer à jouer, appuyer sur entrée.

Pour déplacer le joueur sur les côtés, utiliser les flèches droite et gauche du clavier .

Pour sauter, appuyer sur la barre espace.

Pour quitter le jeu, appuyer sur echap ou cliquer sur la croix en haut à droite de la fenêtre.