

PROJET MUX101 : Jeu Electroplan

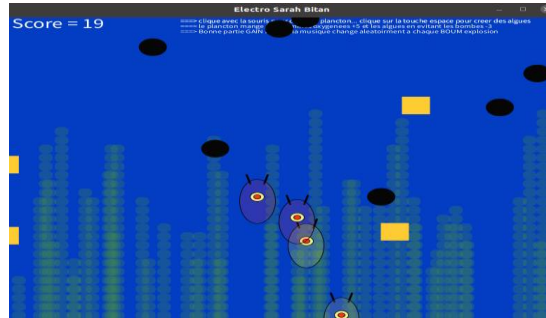
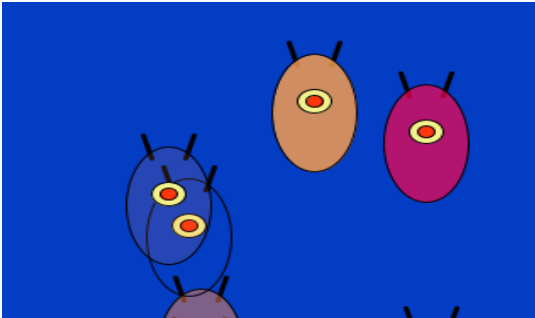
Réalisée par SARAH BITAN

Manuel et explications du jeu musical en java sous processing 4.0

Scénographie:

Tous les acteurs du jeu ont été créés à l'aide des fonctions graphiques de base de processing (rect , circle , line et ellipse).

1 - Acteurs du jeu



A - Le PLANCTON , acteur principal

Le plancton est créé grâce au clic de l'utilisateur, il suit un mouvement linéaire défini par une accélération et une vitesse paramétrable. Il a une forme ovale arrondie avec des cercles pour l'œil et des traits pour les antennes, à sa création sa couleur est choisie aléatoirement.

Si il mange des vitamines et des algues, il augmente de 5 points le score, s'il est touchée par une bombe, le plancton disparaît, la musique change et le score diminue de 3. Lorsque les planctons mangent des algues, ils gagnent aussi en vitesse et grossissent. Le plancton rebondit sur les bords et ne disparaît qu'au contact d'une bombe.

B- Les Bombes



Les bombes sont rondes et noires et tombent de haut en bas en diagonale, elles suivent un mouvement linéaire défini par une accélération et une vitesse paramétrable. Lorsque la bombe touche le plancton, il perd 3 points de vie et disparaît ce qui fait changer la musique.

C- Les vitamines



Les vitamines sont des carrés jaunes qui tombent elles aussi de haut en bas dans un mouvement linéaire défini par une accélération et une vitesse paramétrable et qui en contact avec le plancton lui fait gagner 5 points de vie.

D- les Algues



Les algues sont une superposition de carrés aux bords arrondies de couleur verte. Lorsque le plancton est en contact avec des algues il les 'mange' et gagne en points de vie en taille et en vitesse. Elles sont créées grâce au clic de l'utilisateur sur la touche **espace**.

2- La mise en scène

A- Le Décor

La couleur de fond de l'application est bleu foncé comme l'océan et la taille de l'écran est 800*800 et peut être modifiée.

B- La musique

Pour utiliser les musiques, j'ai importé les bibliothèques minim et audio. Mes 13 musiques sont contenues dans le dossier sounds , à chaque contact entre une bombe et le plancton , la musique change ou s'arrête de manière aléatoire.

3- La règle du jeu

Electroplan est un jeu musical qui met en scène des planctons sur un fond vert d'algues. Le but du jeu est d'**atteindre le score de 100 points de vie** pour gagner la partie et lorsque le score descend en dessous de 0 la partie est perdue. Lorsque la partie est gagnée le texte "vous avez gagné" s'affiche sur fond bleu avec le score et les règles toujours présentes. Lorsque la partie est perdue le texte "vous avez perdu" s'affiche sur fond bleu avec le score et les règles toujours présentes.