



## *Rapport de première soutenance*

Thibault Gdalia  
Florent Youinou  
Mathilde Laplaze  
Vincent Baille

17 janvier 2014



# Table des matières

<b>1</b>	<b>Ce que nous avons</b>	<b>3</b>
1.1	le différents mode de jeu . . . . .	3
1.1.1	story . . . . .	3
1.1.2	Infini . . . . .	3
1.2	Moteur physique . . . . .	4
1.3	site internet . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Les modifications</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>Les nouveautés</b>	<b>6</b>
<b>4</b>	<b>La suite</b>	<b>7</b>



# Introduction

Dans le cadre de notre première année d'étude à EPITA, nous avons un projet informatique à réaliser tout au long du deuxième semestre. Nous sommes au milieu de la période prévu pour la réalisation de ce jeu.

Notre groupe de projet est toujours au complet, personne a quitté l'école depuis la dernière soutenance. Petit Rappel, notre équipe est composée de 4 membres : Mathilde "Mattou" Laplaze, Florent "T4ze" Youinou, Vincent "Vincæ" Baille et Thibault "Skeat" Gdalia. Lors de ce deuxième rapport nous allons voir les différentes évolutions que nous avons apporté au jeu. Nous commencerons tout d'abord par rappeler ce que nous avons lors de la première soutenance, l'état du moteur physique, les différents mode de jeu et l'éditeur de maps. Nous verrons par la suite les différents éléments que nous avons modifiés, puis nous finirons sur les nouveautés, c'est-à-dire ce qui n'exister pas avant.



# Chapitre 1

## Ce que nous avons

### 1.1 le différents mode de jeu

Lors de la soutenance précédente, deux mode de jeu était disponible : le mode story, et le mode infini.

#### 1.1.1 story

Dans ce mode de jeu, vous deviez parcourir une map jusqu'à la ligne d'arrivée pour gagné mais si par malheur vous sortiez de l'écran par la gauche vous aviez perdu et vous devez recommencer depuis le début. Ce type de partie n'était pas très intéressante car lorsque vous finissiez la map, vous aviez finis ce mode de jeu. Ce type de partie était assez rapide à terminer, nous savions que pour rendre notre jeu plus attrayant il faudrait que l'on modifie ce mode

#### 1.1.2 Infini

Ce mode de jeu est légèrement différent, si la façon de jouer reste la même, le but du jeu n'est pas tout à fait pareil. Dans ce mode ci il faut tout d'abord avoir un compte que l'on a préalablement créé sur notre site internet, il est tout fois possible de jouer sans compte mais cela perd un peu de son charme. Le but est d'aller le plus loin possible sur une map, les mètres que vous parcourez sont comptabilisés. Lorsque vous avez touché trop d'obstacles vous êtes éjecté de la map par la gauche, vous êtes donc mort, le score est alors sauvegardé si vous n'avez jamais fait mieux, puis il est envoyé sur notre site web, ou vous trouvez un classement de tous les joueurs. vous pouvez ainsi défier vos amis.

Sur ce mode de jeux la map était générée aléatoirement, nous avons mis des probabilités sur la possibilité d'apparition pour que le jeu reste jouable. mais il n'y avait pas de réelle cohérence dans l'apparition des blocs. Vous verrez que ce mode de jeu a reçu quelques modifications afin de le rendre encore plus agréable à jouer

Nous avons apporté quelques modifications aux deux modes de jeu existants et nous en avons un nouveau, vous trouverez plus de détails dans la suite du rapport dans les modifications, et dans les nouveautés



## 1.2 Moteur physique

Le Moteur physique était assez rudimentaire lors de la première soutenance, lorsque l'on appuyait sur la barre espace l'oiseau effectuait un bond. lorsque l'on ne touchait à rien le personnage redescendait tranquillement en planant à l'aide de ses petites ailes. La façon dont nous avons créer les lois physique de notre jeu nous n'avions pas prévu de changement possible en fonction de la map sur laquelle on se trouve, c'est principalement pour cette raison que nous avons décider de refaire intégralement le moteur physique, nous entrerons dans les détails de ses modifications plutard dans ce rapport dans la partie des modifications

Pour les collisions il y avait quelque problèmes dans certains, nous n'avions pas pris tous les cas en compte, par exemple lorsque l'oiseau touchait un bloc de face et qu'il avait un bloc au dessus de lui, il était dans ce cas précis de passer à travers le bloc se trouvant au dessus. se problème permettait au joueur de tricher et d'éviter de mourir.

## 1.3 site internet



## Chapitre 2

# Les modifications



## Chapitre 3

# Les nouveautés



## Chapitre 4

### La suite





# Conclusion

