

# Rythm Frenzy

## Objectives

In this project you will create a browser-based game inspired by Osu! and Frets on Fire.

**The deadline of the project is May, 23th**

**The oral date will be communicated later.**

## Getting started

You will need to create a public repository with the name `rhythm-frenzy`.

## Core features

- You will use a `requestAnimationFrame` recursive loop.
- HTML elements are created automatically at random intervals and move.
- When a key is pressed or a click, an element will be destroyed
- A line will be drawn using HTML, if the key is pressed when the element touches the line the element's color will change to green, else it will change to red.
- The controls must be displayed one way or another. An explanation on how to play the game is needed.
- Element emit a sound when destroyed at the right time
- CHOOSE:
  - The game has a certain duration. The score is calculated depending on how many elements have been destroyed at the right time. In the other hand the score reduces**OR**
  - The game can speed up overtime. The score is calculated depending on how many elements have been destroyed at the right time. In the other hand the game stops

## Bonuses

- Elements appear on different zones, each zone is associated to a different key
- Let the user choose which controls he wants to set.
- The score can grow more and more depending on how accurate you are when destroying the element
- Element emit a different sound depending of the column they are destroyed
- Elements can be of different height or radius

## Example

- Inspired by Guitar Hero or Frets on Fire

## Notions

- [Tuto animation JS with requestAnimationFrame](#)
- [How to make a game loop](#)
- [MDN - requestAnimationFrame](#)

Have fun and good luck.

## Teams :



Team 1 : Charles, Robert, Théo



Team 2 : Louis, Ugo

## Evaluation Grid :

Explication du projet	Présenter le contexte du projet	2
	Expliquer les fonctionnalités majeures	2
	Maîtriser les connaissances mobilisées	2

Développement logiciel	Générer des éléments aléatoirement	3	X					Livable(s)
	Gérer les interactions au clic ou avec le clavier	4	X					Livable(s)
	Modifier les éléments dynamiquement en fonction de la précision du joueur	3	X					Livable(s)
	Gérer le scénario d'une partie, temps limité, accélération, score	4	X					Livable(s)
	Designier une interface de jeu	3	X					Livable(s)
	Utiliser la RequestAnimationFrame pour optimiser l'affichage	3	X					Livable(s)
	Maîtriser la syntaxe	4	X					Livable(s)
	Versionner son code (git)	2	X					Livable(s)
	Produire du code clair et concis	5	X					Livable(s)

Soft skills	Respecter la commande	3	X					Livable(s) & Oral
	Respecter les dates de rendu	2	X					Livable(s) & Oral
	Définir et appliquer une méthodologie de travail adaptée à la commande	3	X					Livable(s) & Oral
	Adopter une posture professionnelle dans le cadre d'une production	2	X					Livable(s) & Oral

<b>Bonus</b>	Les éléments apparaissent dans plusieurs zones ou équivalent	2
	Les contrôles sont paramétrables ou équivalent	3
	Le score varie en fonction de la précision ou équivalent	4
	Le son change selon la zone d'apparition de l'élément ou équivalent	2
	Les éléments ont différentes tailles ou rayon ou équivalent	4