

YNOV INFORMATIQUE/CYBER

PROJET RED MATRIX

Présenté par Dhordain Thomas, Gemo Luca, Julien Sanchez

INTRODUCTION

1

Nous

2

Le jeu

3

Logiciel utilisé

4

Problème rencontré

5

Architecture du code

6

Conclusion

NOUS

Thomas



Lucas



Julien



LE JEU : MATRIX

Contexte et idée de départ

Pour notre projet informatique, nous avons choisi Matrix, car c'est un univers qui s'intègre parfaitement à notre thème. Ce choix nous permet de capter l'attention du public tout en faisant écho aux générations précédentes, qui reconnaîtront les références et comprendront plus facilement l'univers.

Règles du jeu

Notre jeu se base sur un pierre-feuille-ciseaux revisité à la sauce Matrix. Vous avez le choix entre trois sports de combat : la Boxe, le Jiu-Jitsu brésilien et le Judo. Cependant, si vous êtes assez aguerri, vous pourrez débloquent le Karaté et la Lutte au fil de votre progression.

À chaque round, vous devez choisir entre deux pilules : la pilule rouge, qui vous ajoute un point, et la pilule bleue, qui retire un point à votre ennemi.

LE JEU : MATRIX

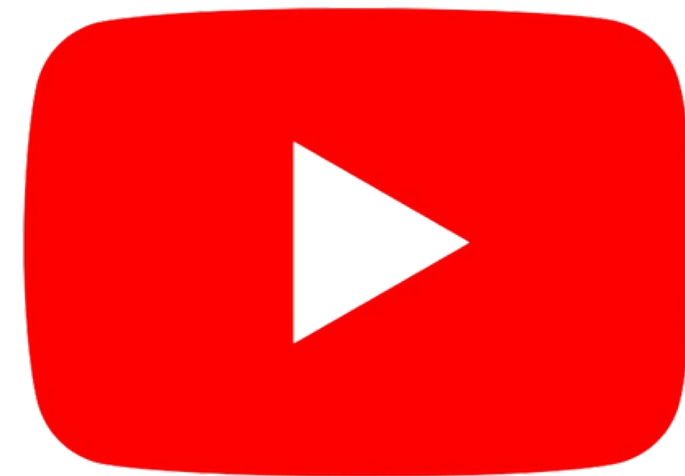
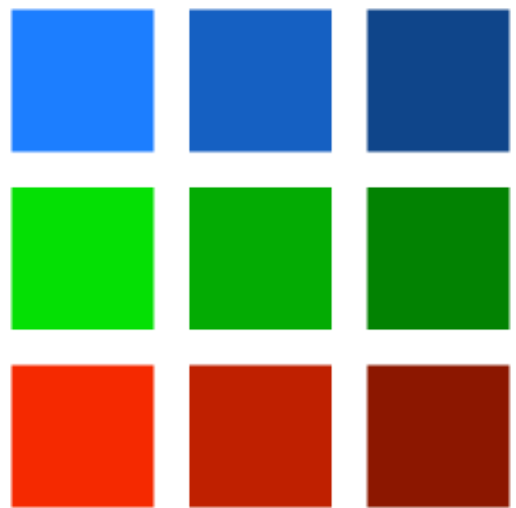
Déroulement d'une partie

Le déroulement d'une partie est simple mais amusant : vous affrontez l'ennemi face à vous, chacun jouant à tour de rôle avec les sports de combat disponibles. Le score est affiché au-dessus du personnage et un code couleur indique le résultat : vert si vous gagnez, rouge si vous perdez, et jaune en cas d'égalité. Au début de chaque round, vous pouvez choisir une pilule : la rouge, qui vous donne un point, ou la bleue, qui retire un point à votre adversaire. Les parties se jouent en 5 manches et le jeu comporte 5 niveaux.

Résultat attendus

Notre objectif est de créer un jeu simple et amusant, inspiré de l'univers Matrix, qui capte rapidement l'attention des joueurs. Il permet de développer la réflexion et la stratégie grâce au choix des sports de combat et des pilules à chaque round. Le jeu reste accessible tout en proposant une progression motivante, avec la possibilité de débloquer de nouveaux sports et de gravir les différents niveaux. Enfin, il vise à toucher un large public en combinant des références culturelles connues et une expérience ludique et interactive.

LOGICIEL

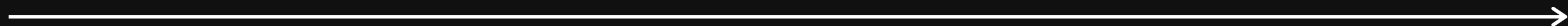


PROBLEME RENCONTRE

- répartition des tâches
- la communication
- les merges
- import des assets
- optimisation du jeu

CONCLUSION

En conclusion, notre projet nous a permis de créer un jeu à la fois simple et amusant, inspiré de l'univers Matrix, qui combine stratégie, réflexion et progression ludique. Nous avons conçu un système accessible tout en offrant des défis motivants grâce aux sports de combat et aux choix de pilules à chaque round. Ce projet nous a également permis d'apprendre à gérer la conception d'un jeu, à anticiper les interactions et à penser à l'expérience utilisateur. Enfin, nous espérons que ce jeu pourra captiver un large public, en mêlant références culturelles et gameplay engageant.



Merci pour votre écoute !



présenté par Dhordain Thomas, Lucas gemo, Julien Sanchez