

# Projet C++ / Qt 2022

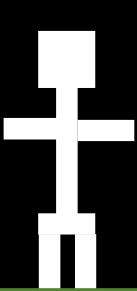
# Description du projet

- Le but de ce projet est de créer un jeu d'un **objet** qui saute des obstacles sous formes de barres ou de vides pour parvenir à une ligne d'arrivée. Cela doit être établi en utilisant les flèches du clavier
- Le meilleur temps écoulé pour parvenir à la ligne d'arrivée est mémorisé. Le jeu doit se composer d'une scène (le plateau de jeu complet) et au moins d'une vue centrée sur le joueur. Cela reprend le principe scène/vue étudiée lors du TP4 de Qt
- Le choix du design de la scène (la partie esthétique) est libre
- La version de base doit pouvoir permettre de recommencer une partie lorsque le joueur est arrivé à la fin ou de quitter le jeu

Temps écoulé : 00:00:00

Vue centrée sur le  
personnage  
principal (scrolling)

Personnage  
principal



Départ

Obstacle

Plateforme  
(éventuellement  
mobile)

Ligne d'arrivée

Scène complète

# Consignes

- Projet en monôme. Chaque code est personnel.
- Rendu de code sur l'ENT : semaine 19, dimanche 15/05, 20h00 (pas de retard toléré)
  - Archive de votre code portant votre nom de famille en minuscules et sans-espaces contenant :
    - Les fichiers .h et .cpp
    - Le fichier de compilation (CMakeLists.txt, .pro ou Makefile)
    - Un répertoire contenant les différentes ressources utiles au projet (images, ...)
    - Un fichier readme.md : <https://www.makeareadme.com/>

# Consignes

- Une attention particulière va être portée sur le rendu. Notamment :
  - Le bon déroulement de la compilation de votre code source et de sa première exécution
  - La présence de commentaires
  - L'organisation du code
- Il est préférable (pas obligatoire) d'utiliser Qt Creator et de générer un fichier exécutable du jeu
- En cas d'utilisation d'un code récupéré d'Internet ou d'un collègue de classe, il faut citer la source, sinon c'est du plagiat (interdit et donc sanctionné !)

# Barème indicatif

- Note de code sur 20
  - Code opérationnel, version minimale présentée en slide 3 : 12 points
  - Compilation KO : -4 points
  - Non-respect des consignes (format de l'archive, fichiers manquants...) : -4 points
  - Retard dans le rendu de code : note divisée par 2
  - Améliorations par rapport à la version minimale : points à ajouter à la note de 12 (sons, multijoueurs, graphismes...)