

# Projet L3

## Jeu de plate-formes avec sauts spéciaux

proposé par Naël Embarki, Julien Gauthier et  
Théo Humbert

Julien Bernard

### Description du projet

Un jeu de plate-formes est un jeu dans lequel un personnage se déplace dans un univers composé de plate-formes et de divers pièges. Ce type de jeu a été popularisé par de nombreux jeux 2D, dont les séries des Donkey Kong, des Mario et des Sonic. Les versions les plus récentes de jeu de plate-formes génèrent les niveaux aléatoirement ce qui permet une rejouabilité maximale.

Le but de ce projet est d'implémenter un jeu de plate-formes avec des sauts spéciaux.

### Travail demandé

À l'aide de la bibliothèque Gamedev Framework, il s'agira d'implémenter un jeu de plate-formes. Après s'être familiarisé avec la programmation d'un jeu vidéo, il faudra implémenter un jeu de plate-formes avec des sauts spéciaux et donc une physique particulière.

L'application sera implémentée en C++. Difficulté : 7/10.

### Encadrement

Le projet sera encadré par Julien Bernard, maître de conférences à l'Université de Franche-Comté.