

Maze Explorer - Document de présentation

29 mars 2020 20:59

But du jeu

Sortir du labyrinthe avant la fin du temps imparti. Pour compter un maximum de points, le jeu contiendra certaines mécaniques comme la possibilité de ramasser des objets pour aller plus vite par exemple ou bien pour ajouter du temps au compteur. Lors de la complétion d'un niveau, le joueur recevra un score en fonction du temps restant sur le compteur. La difficulté sera augmentée à chaque labyrinthe complété et un score final sera affiché si le joueur manque de temps pour compléter celui-ci.

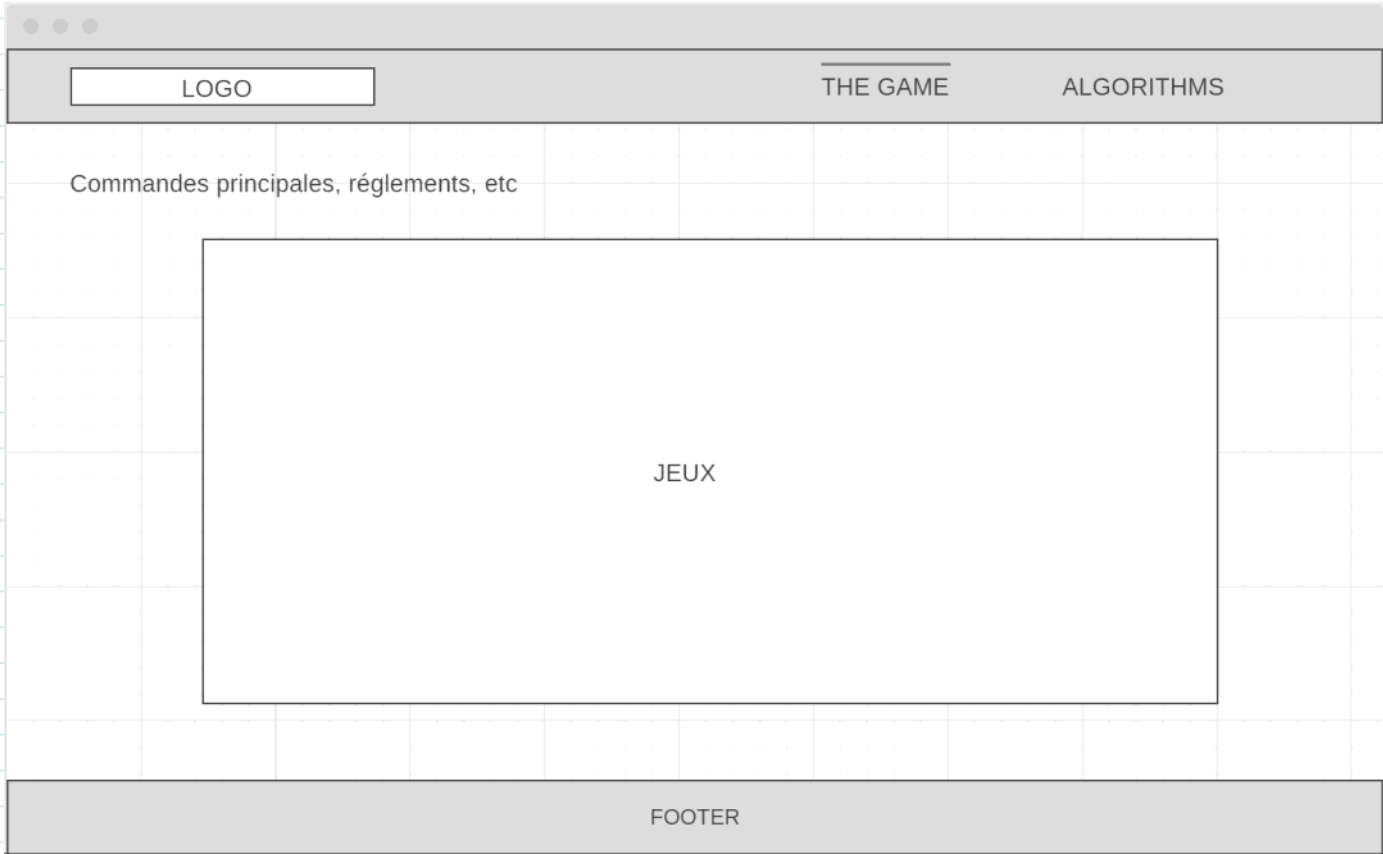
Le site du jeu aura 2 pages principales

Page: THE GAME

Cette page va contenir l'essentiel du jeu qui sera présenté sur un Canvas. Le labyrinthe sera généré aléatoirement selon un algorithme choisi. Je ne pense pas avoir le temps de programmer plusieurs algorithmes en JavaScript, mais je vais possiblement les ajouter pour un projet personnel.

L'algorithme que j'ai choisi dans le cadre du projet est l'algorithme de parcours en profondeur (Depth-first search) car c'est la mieux documentée et la plus facile à programmer selon moi. Le joueur va pouvoir visualiser la génération en temps réel au lieu que celui-ci soit généré instantanément. Lorsque la génération sera terminée, un bouton s'affichera pour permettre au joueur de commencer la partie et le compteur en même temps.

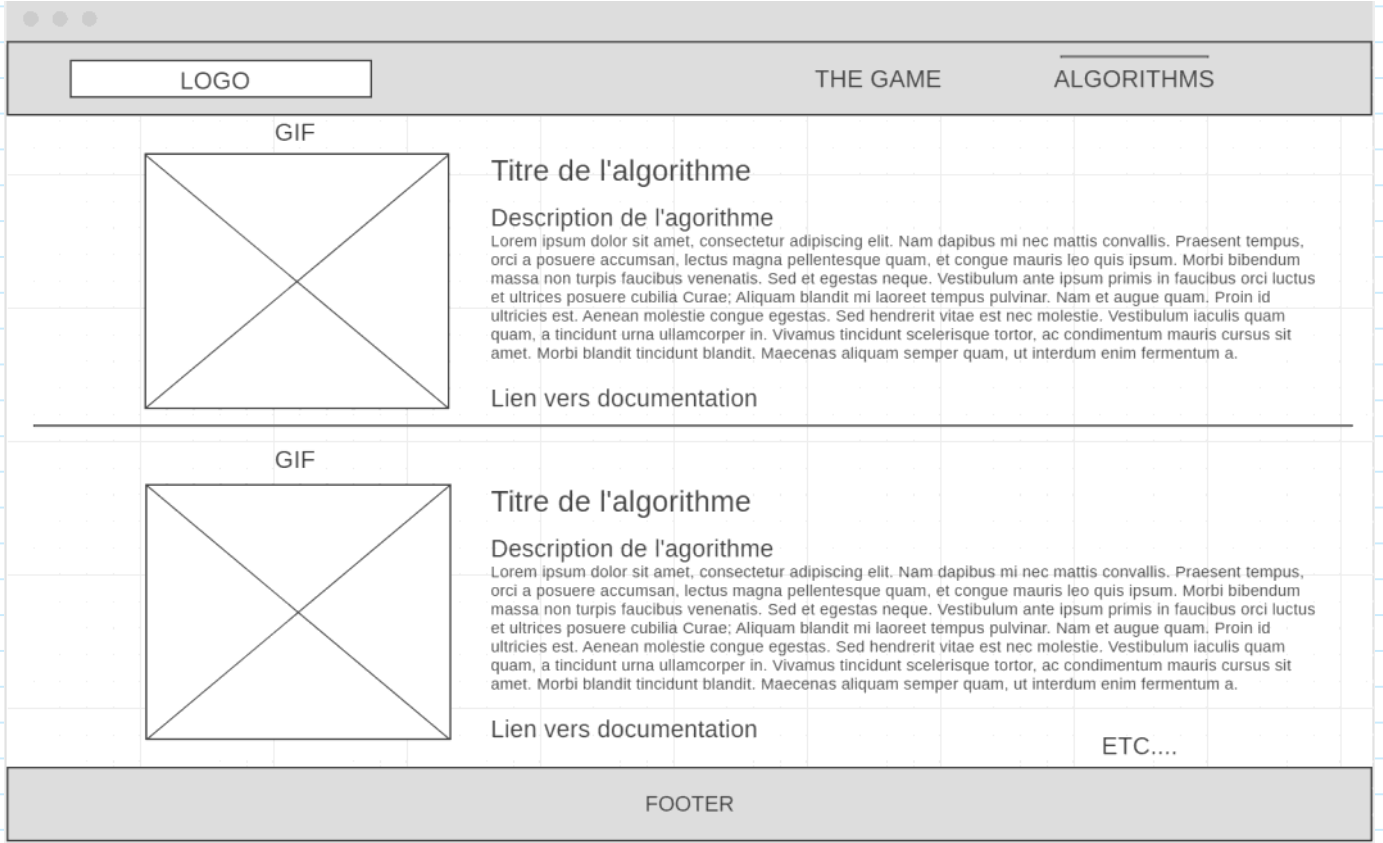
Wireframe



Page ALGORITHMS

Cette page servira de documentation pour visualiser la génération d'algorithmes et comprendre leur fonctionnement. J'ajouterais probablement des GIF représentant leur génération et une brève description de leurs fonctionnements.

Wireframe



Autre choses que j'aimerais faire:

- Programmer d'autre algorithmes.
- Ajouter un historique du score final de l'utilisateur.
- Ajouter d'autres pages.