



UNIVERSITÉ
DE MONTPELLIER



Space Invader

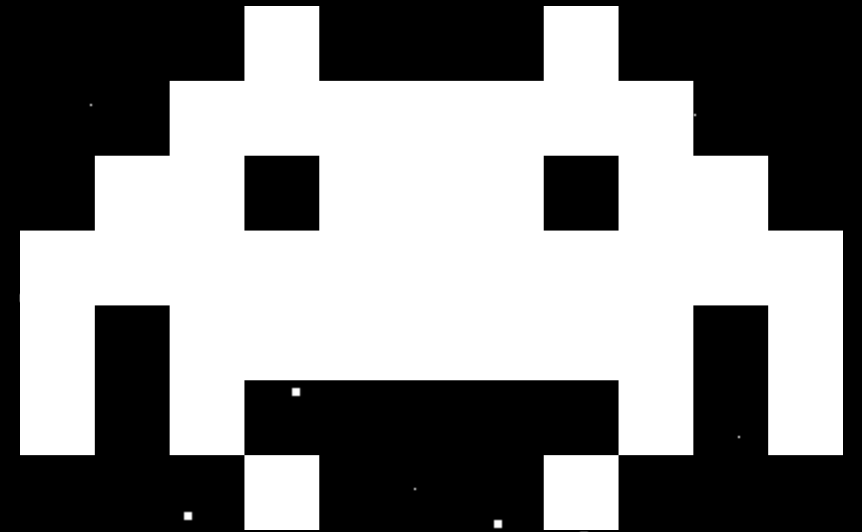
Par Paul BUNEL
Projet CMI – HLSE205
2018 / 2019

Plan

I – Principe du jeu

II – Contenu

III – Organisation du projet



I – Principe du jeu

Score : 0

Lives : 1



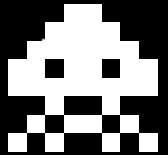
Règles du jeu



= 10 points



= 20 points



= 40 points

- Des aliens descendent du haut de l'écran
- Chaque alien tué rapporte un certain nombre de point
- Les alien tirent au bout d'un temps aléatoire, si le joueur se fait toucher il perd une des ses 3 vies
- Le joueur perd la partie lorsqu'il perd ses 3 vies ou si un alien atteint le bas de l'écran

II. - Contenu

SPACE INVADERS



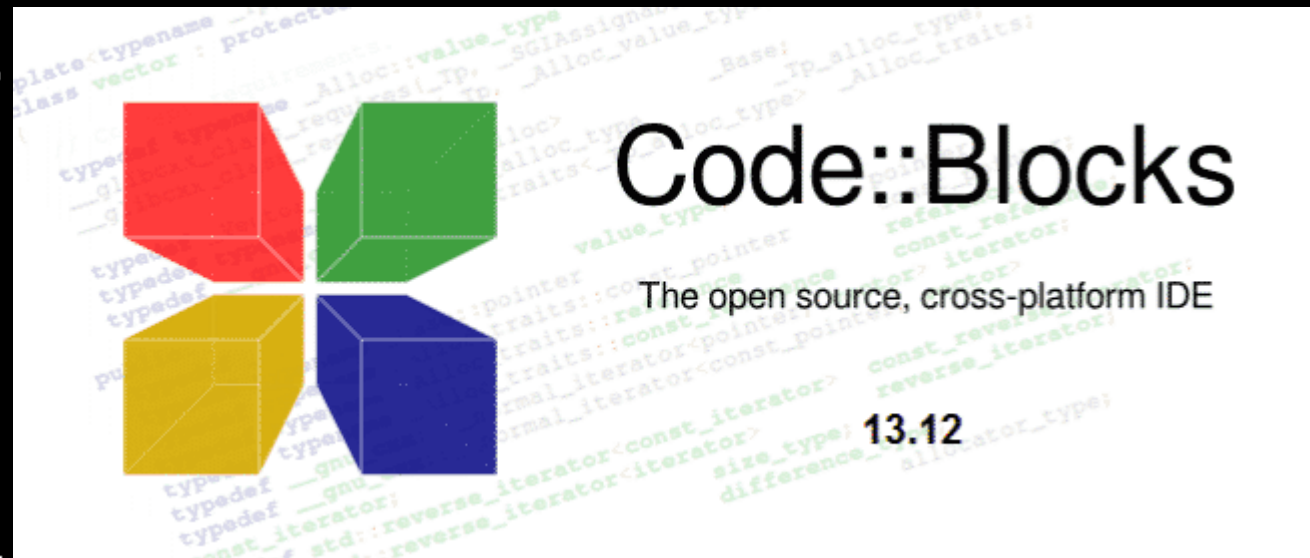
START

INFORMATIONS

QUIT



Comment lancer le jeu ?



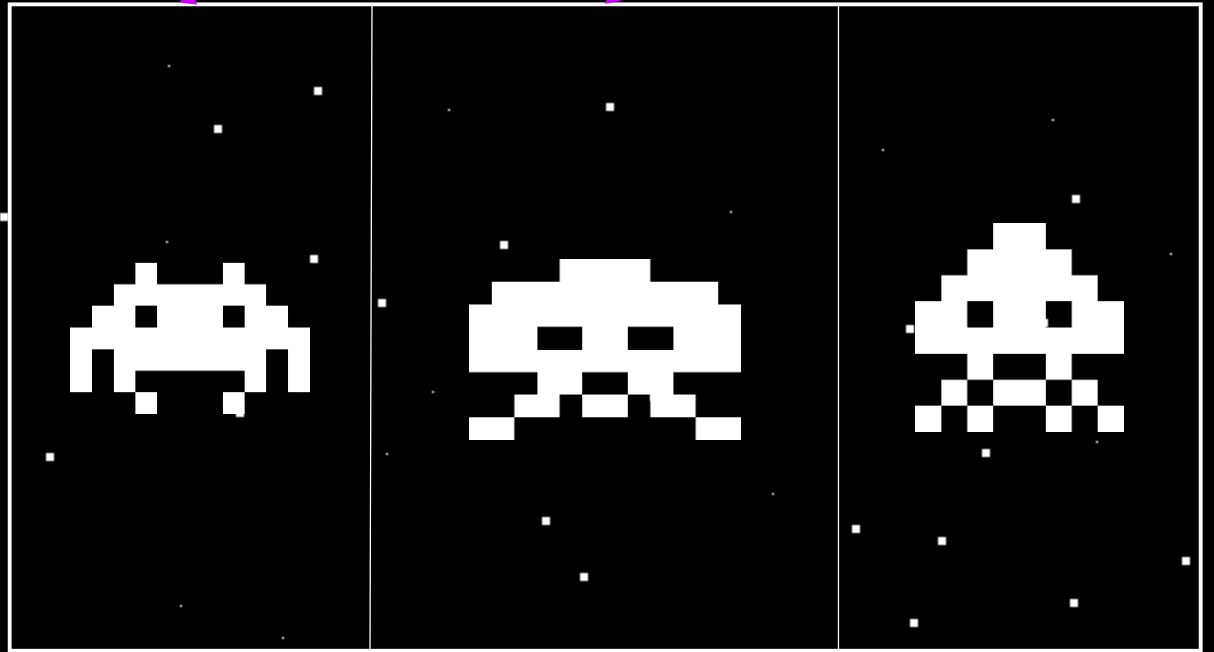
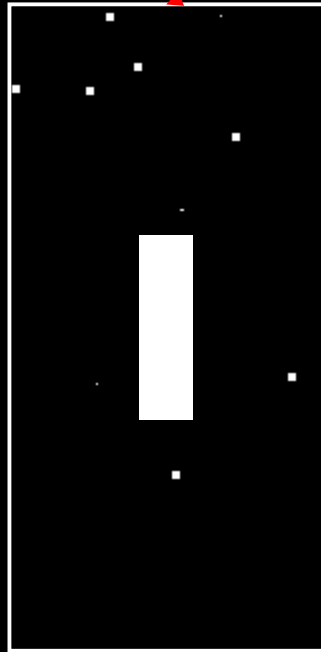
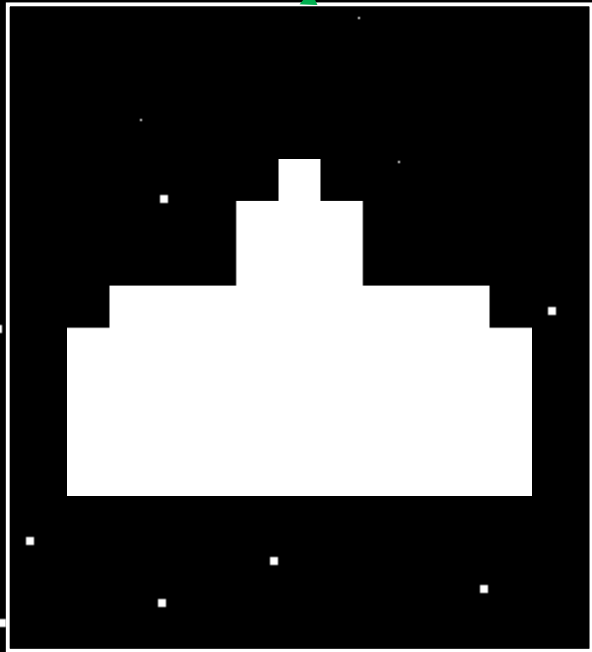
Ici démonstration du jeu

III – Organisation du projet



SFML

3 classes : Vaisseau, Projectile, Invader



Problèmes rencontrés

- Gestion de l'inclusion mutuelle des classes
- Exportation du projet sous forme d'exécutable

Conclusion

Améliorations

- Objets bonus
- Boss
- Obstacles...

Conclusion

- Respect du cahier des charges
- Apprentissage personnel : POO et SFML