

Bienvenue dans l'atelier n°5 RETROGAMING

PARTIE 1 : Série de mini-projets à effectuer dans l'ordre

DUREE : 1 semaine

EVAL : 50% de la note finale

- Installation : quel logiciel utiliser et comment travailler avec
- Découverte : introduction à python
- Boucing ball : premier contact avec la boucle principale d'un jeu à fps. Découverte des fonctions de dessin. Gestion des collisions basiques.
- PONG : premier mini jeu, on vous donne la raquette de gauche... faites la suite 😊 Apprendre à gérer un rebond. Gérer les interactions au clavier
- AQUARIUM : reconstituez un aquarium virtuel, gestion des sprites image, de la transparence et des layers
- LABYRINTHE (3 points): sortez du labyrinthe et ramassez tous les trésors. Structures de données : tableau, liste, dictionnaire. Créez des sprites couleur à partir de listes de strings. Détection de collision.
- EMPIRE CITY (4 points) : jouez un tireur de la mafia. Gestion du scrolling et du timing. Notion de repère et de sous-repère, changement de coordonnées. Détection d'intersection. Possibilité d'étendre ce jeu en projet
- LEMMINGS (4 points) : le célèbre jeu des années 90. Gestion d'entités autonomes, gestion des comportements. Animation avancée avec planche de sprites (du jeu original !!). Possibilité d'étendre ce jeu en projet.

VOUS DEVEZ FINIR UN JEU ENTIEREMENT AVANT DE PASSER AU SUIVANT
VOUS DEVEZ FAIRE VALIDER VOTRE JEU UNE FOIS TERMINE POUR CUMULER DES POINTS
SEUL COMPTE LA REALISATION DES OBJECTIFS

Cependant, si vous voulez aller loin, mieux vaut respecter **les deux consignes de base** :

- Créez des variables et donnez-leur des noms clairs
- Structurez votre code (si possible avec des fonctions)

Les cinq premiers exercices (→ AQUARIUM) sont assez faciles et doivent être traités seul ou à deux.

Pour obtenir un 10/20, il faut avoir réussi à faire BOUCING, PONG et AQUARIUM en entier.

PARTIE 2 : Projet

EVAL : 50% de la note finale

Le projet doit se faire par groupe de 4 à 6 personnes. Si vous vous sentez à l'aise, il serait bien de penser à une plateforme démo pour la journée des projets ! Grâce à python, vos démos peuvent tourner facilement sur une Rpy.

Evaluation du projet : envoyez à buzerl@esiee.fr

- Une vidéo démo de votre projet (1 à 2 minutes)
- Le projet zippé (code et ressources)
- Les noms des participants