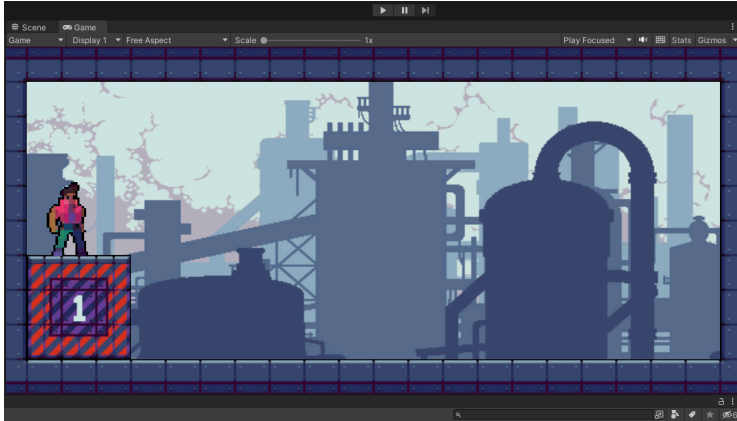


1 jeu video

1.1 Presentation

Dans ce projet , nous avons choisi de creer un jeu video 2D arcade, le but du jeu est d'éliminer tous les ennemis présents dans le niveau, niveau après niveau, en marquant le maximum de points et en essayant d'aller le plus loin possible, le jeu est proche de Super Mario. mais nous allons rajouter plusieurs fonctionnalite.



1.2 Ennemis

Le niveau de difficulté est lié à la probabilité de battre les ennemis, on définira en premier lieu des ennemis dont les mouvements sont pré-définis, mais aussi des mouvements qui dépendent des déplacements du joueur, c'est une idée générale a priori, mais dont la programmation pourra faire l'objet d'une application d'utilisation d'un algorithme de machine learning, pour le BOSS du niveau, qui pourra prédire les attaques du joueur selon ses déplacements.

1.3 Niveaux

Les niveaux ont une difficulté croissante, plusieurs types d'ennemis peuvent apparaître au cours du jeu. les stages du jeu feront appel à plusieurs maps, background, son et musiques différents

Pour cela on dispose de plusieurs assets, qu'on a pu trouver sur le site Craftpix.net

