



Ce document est l'un des livrables à fournir lors du dépôt de votre projet : 4 pages maximum (hors documentation).

Pour accéder à la liste complète des éléments à fournir, consultez la page [Préparer votre participation](#).

Vous avez des questions sur le concours ? Vous souhaitez des informations complémentaires pour déposer un projet ? Contactez-nous à info@trophees-nsi.fr.

NOM DU PROJET : SPACE ADVENTURE

>Présentation générale :

Nom du projet : Space Adventure

Univers spatiale et sci-fi sur une planète hostile

héroïne principale qui s'appelle Caitlyn et se déplace sur un overboard volant

Ennemis : robots, aliens

>Organisation du travail

Equipe:

-Boudeele Thomas

-Abel Tasneem

-Soraya Le Cam

Outils/Logiciels utilisés:

-Krita

-EduPython

-FLOOBITS

Il y a eu du travail pendant les heures de classes mais également chez nous, notamment pour la création de tout les éléments graphiques car nous ne disposions pas les outils nécessaires en classe tels que certains logiciels ou la tablette graphique.

Durant plusieurs jours (21 au 24 février) Thomas et Abel ont travaillé sur le code en appel Discord tout les matins . Soraya a travaillé sur Krita pour créer les illustrations pendant les week-end et le soir après les cours.

Pendant cette période, T

>Etapas du projet

Etapas graphiques :

1. Mise en place des éléments graphique et définitions du thème du jeu.(recherche esthétique)
2. Premier design du personnage
3. Création du fond
4. Création du personnage principal
5. Création des premiers ennemis
6. Création des éléments du menu de démarrage et de l'écran de mort
7. Création d'un nouvel ennemis et de 2 fonds supplémentaires

Etapas code :

1. Création de la fenêtre
2. Création des classes Jeu et Joueur
3. Fluidification du déplacement du joueur
4. Création des classes Monstres et Projectile
5. Affichage du premier monstre et gestion de son déplacement
6. Barre de vie du monstre et du joueur
7. Gestion des collisions, des dégâts et des projectiles
8. Mise en place d'un écran de démarrage et de la pluie de projectiles
9. Mise en place du score et des effets sonores

>Fonctionnement et opérationnalité

Terminés :

- Toutes les fonctionnalités de bases : Déplacements, gestion barre de vie/dégâts, collisions, gestions des ennemis, menus
- Cooldown des projectiles

En cours :

- Changement de niveau en passant par un portail qui apparaît

A faire :

- Changement d'arme

Difficultés :

- Rendre le jeu fluide, créer des colldowns
- afficher les différents éléments au bon moment selon certains événements
- Faire des illustrations qui changent des dessins fait habituellement et mettre en place de nouvelles techniques

>Ouverture

Améliorations :

- Implémenter des animations pour les ennemis et le personnage principale
- Rendre les décors plus vivants en ajoutant des éléments en mouvements
- Faire une scène d'introduction et mettre en place une histoire autour du jeu

Stratégies de diffusion :

- Newgrounds.com
- itch.io

Analyse critique :

Le jeu est bien, on a atteint les objectifs principaux fixés même si qu'il manque des améliorations dont on n'a pas eu le temps d'implémenter.