

MICROJEU

Devis

par

GABRIEL HÉBERT

présenté à

M. JEAN-PHILIPPE CÔTÉ

Collège Édouard-Montpetit

Intégration en ligne III

582-504-EM, groupe 1011

18 novembre 2011

Description du microjeu

Le joueur est un aventurier dans le genre d'Indiana Jones. Le personnage cours vers la sortie au fond de la salle et le joueur doit l'y aider en lui faisant éviter les rochers qui roulent vers lui et en le faisant sauter par-dessus des trous.

Fins

- Si le joueur est frappé par un rocher, le personnage se fera écraser entre celui-ci et l'écran, le faisant craquer un peu du même coup, et le joueur aura perdu.
- Si le joueur tombe dans un trou, le personnage restera suspendu un instant au-dessus de celui-ci avant de tomber en levant les bras, et le joueur aura perdu.
- Si le joueur arrive à la fin et parvient à traverser la porte de sortie, le personnage disparaîtra progressivement en partant au loin dans le noir, et le joueur aura gagné.

Contrôles

Le mouvement de la souris de gauche à droite permettra de faire décaler le personnage pour éviter les rochers et le clic sur le bouton gauche de la souris permettra de sauter au-dessus des trous.

Niveaux de difficultés

- 1^{er} niveau : Il n'y a que des rochers roulant à éviter.
- 2^e niveau : Il y a des trous qui s'ajoutent en plus des rochers.
- 3^e niveau : Il y a plus de trous et plus de rochers que dans les deux autres niveaux de difficultés.

Sons

- Il y a une musique d'ambiance style aventurier à la Indiana Jones.
- On entend le personnage souffler lorsqu'il court et qu'il saute.
- Les rochers produisent un roulement et le volume de ce son augmente quand les rochers s'approchent de l'écran.
- Si le joueur se fait écraser, il y a un son d'impact, le personnage crie et il y a un son qui accompagne le craquement de la vitre de l'écran.
- Si le joueur tombe dans un trou, le personnage crie et il y a un son de chute.
- Si le joueur parvient à atteindre la sortie, il y a un son de victoire et la musique diminue en même temps que le personnage s'éloigne.

Diagrammes de classes

Jeu
- difficulte : Number
- decor : MovieClip
- musique : Sound
- instructions : MovieClip
- echecRocheEcran : MovieClip
- echecTrouEcran : MovieClip
- aventurier : Aventurier
- trou : Trou
- rocher : Rocher
- sortie : Sortie
- rocheTimer : Timer
- trouTimer : Timer
+ Jeu() : void
+ Jouer(nom : String, difficulte : Number, langue : String) : void
- Demarrer() : void
- SpawnRoche(diff : Number) : void
- SpawnTrou(diff : Number) : void
- Victoire() : void
- EchecRoche() : void
- EchecTrou() : void

- DeplacementLateral() : void
- Saut() : void

Trou
- trou : MovieClip
- sonChute : Sound
+ Trou() : void
+ Chute() : void
+ Effacer() : void

Aventurier
- corps : MovieClip
- sonCourse : Sound
- sonSaut : Sound
+ Aventurier() : void
+ Impact() : void
+ Sauter() : void
+ Atterir() : void
+ Tomber() : void
+ Sortir() : void
+ Effacer() : void

Sortie
- sortie : Movieclip
- sonVictoire : Sound
+ Sortie() : void
+ Victoire() : void
+ Effacer() : void

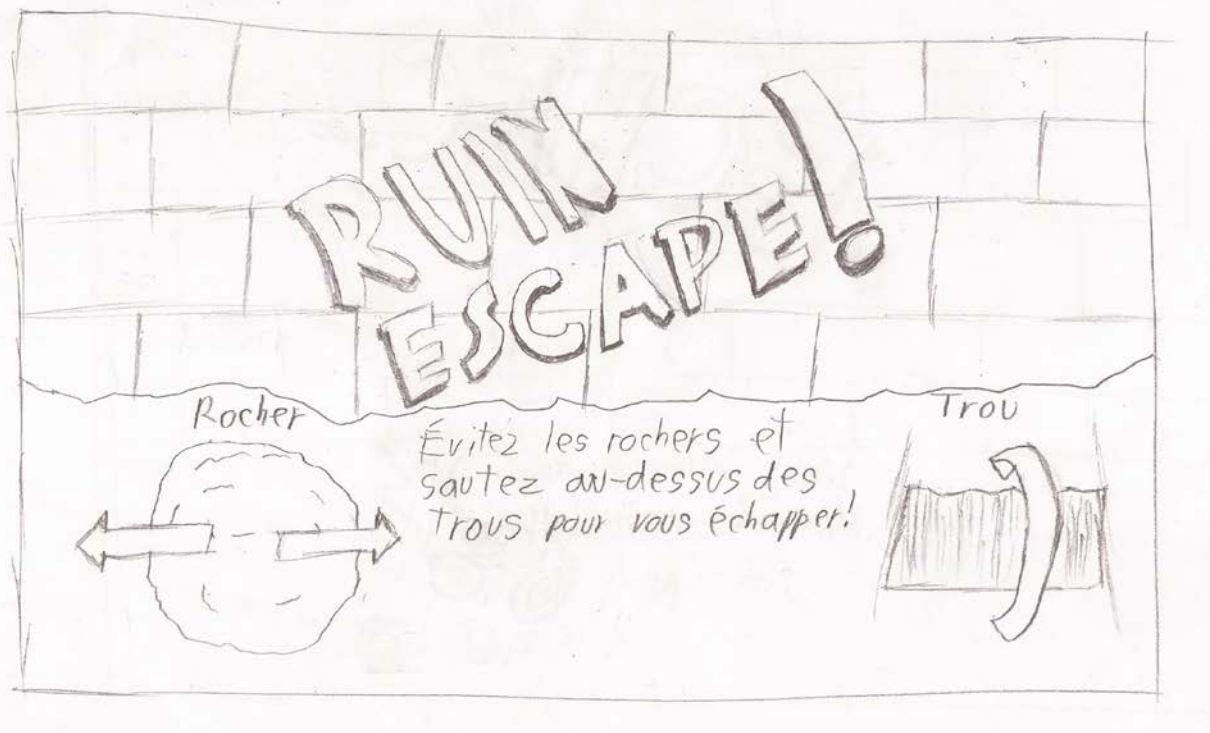
Rocher
- roche : MovieClip
- vitesse : Number
- sonImpact : Sound
+ Rocher(diff : Number) : void
+ Impact() : void
+ Effacer() : void

Maquette visuelle

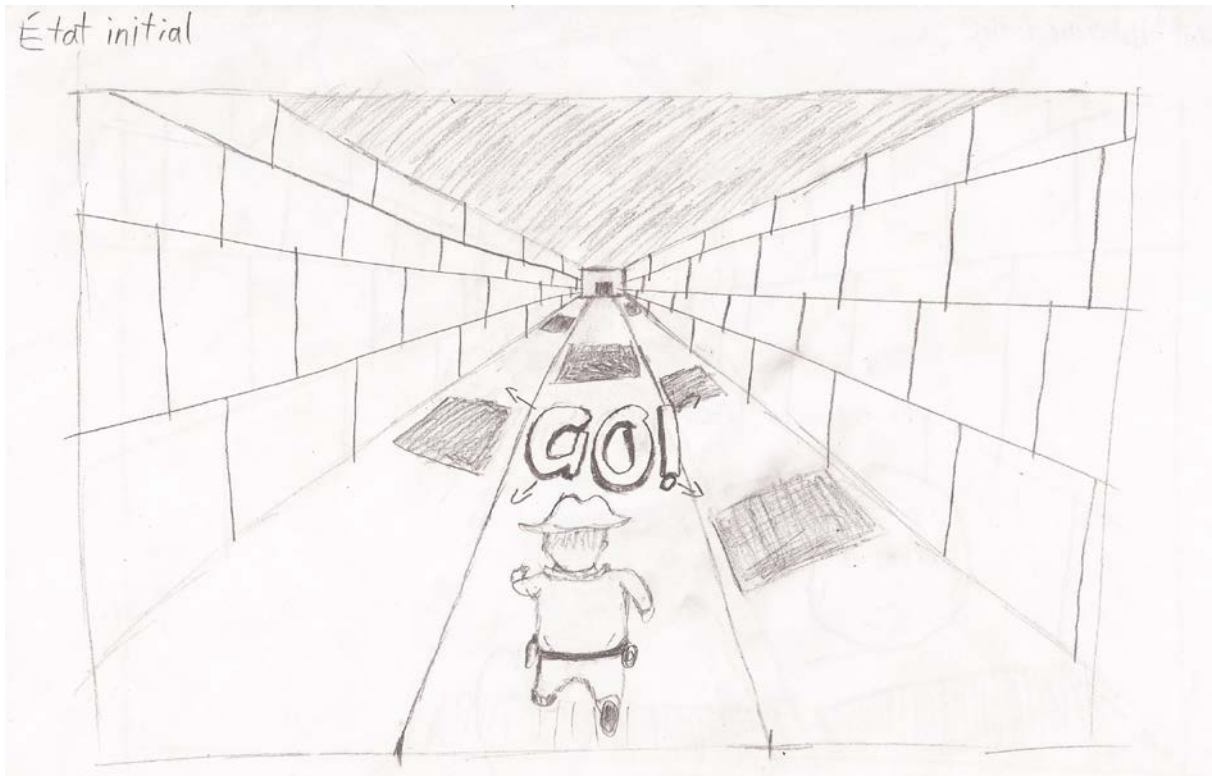


Scénarimage

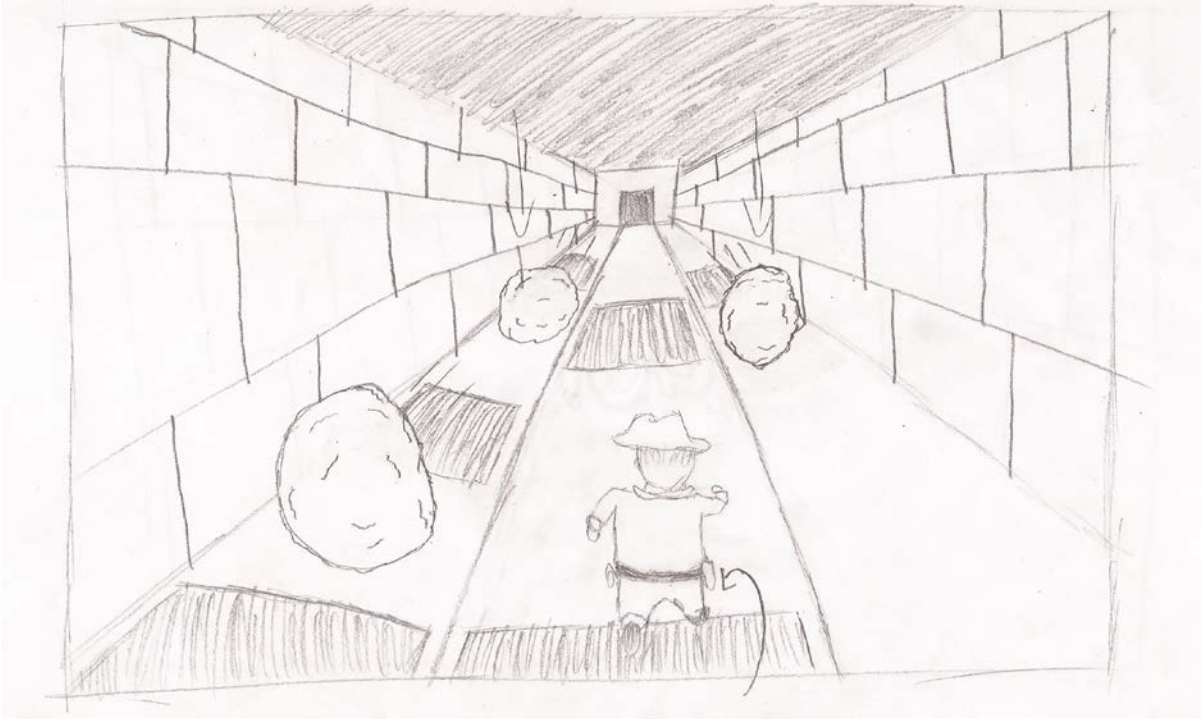
Instructions



État initial



Etat intermédiaire



Fin - Échec



Fin-Victoire

