ELDER INTERNAL IGNITION

RAPPORT DE PROJET DE C

BRUNET-CARTEAUX M. – DRIEU C. – JEGAT R.

MONTJOIE H. – LE MOIGNE L.

3 EII B – S6

# Introduction

Elder Internal Ignition est un jeu de stratégie au tour par tour codé en langage C sous l’environnement Code::Blocks et fonctionnant sous Windows. Nous nous sommes tournés vers l’usage de librairies telles que SDL et libfreetype pour développer la partie graphique et avons usé d’un grand nombre de structures et d’énumérations pour coder le moteur du jeu.

Le jeu permet à deux joueurs de s’affronter sur une carte vue de dessus. Chaque joueur dispose de trois personnages dont il choisit le type (mage, voleur, guerrier …). Ces personnages disposent d’un certain nombre de points de vie, de déplacements et d’attaque propres à leur classe et s’affrontent au tour par tour. Il existe deux principaux types d’attaques (lancer de sort ou corps-à-corps) ; certains lancers de sort peuvent être lancés à distance. Le perdant est le premier à avoir ses trois personnages avec un nombre de points de vie nul.

Nos premiers objectifs étaient de créer un jeu proposant une IHM agréable et simple avec jusqu’à quatre joueurs et permettant de jouer en réseau. Si certains de ces objectifs étaient trop ambitieux pour que nous réussissions à les atteindre, nous avons tout de même été en mesure de développer une première version jouable stable.

# Cahier des charges

Bien qu’il ait évolué au fil du développement du jeu, nous avons rapidement établi un cahier des charges séparant les tâches à accomplir en différentes *milestones* et disponible dans le dossier *doc* du dépôt Git des développeurs.

Nous avons

# Structure du jeu

# Spécificités du jeu

# Conclusion