

Jeu de tir avec gravité

Jean-Florent Raymond

jraymond@lirmm.fr

Le but de ce projet est d'écrire un jeu de tir en 2D où un vaisseau spatial vu de dessus doit se défendre contre des astéroïdes et des ennemis. Un bon exemple est [Kobo Deluxe](#).



FIGURE 1 – Une capture d'écran du jeu Kobo Deluxe.

Une caractéristique requise est la prise en compte de la gravité : chaque objet du jeu (vaisseau, astéroïde, missile, etc.) a une masse et agit sur les trajectoires des autres objets via la [force gravitationnelle](#). Les participants devront aussi s'intéresser aux graphismes, aux sons et au comportement des ennemis.