

UN JEU ANIMÉ INTERACTIF; ”STYX”

Notre création originale se présente sous la forme d’un jeu animé à l’aide de l’interface graphique Tkinter.

Dans ce petit jeu le joueur incarne une petite grenouille sautant de nénuphar en nénuphar sur le mythique fleuve du Styx. Ces nénuphars se déplacent le long du fleuve en continu. Un score est alors comptabilisé selon le nombre de sauts réussis. Si le joueur rate le nénuphar; la partie est finie.

En important la bibliothèque «time», il nous sera alors possible de créer différents niveaux, plus ou moins difficiles selon la vitesse des nénuphars .

Les principales étapes de ce programme sont:

- animer tous les mouvements** (sauts de la grenouille, nénuphars se déplaçant en ligne et rebondissant au limites du canvas,...).
- **définir les différents sauts** possibles ainsi que **les liés aux commandes du clavier** transmises par l’utilisateur .
- définir** les limites caractérisant un saut réussi ou non.

Notre but est ici de construire un jeu **fonctionnel** avec des **graphismes agréables et pratiques** (interface menu avec les différents niveaux , jeu , puis fenêtre de fin avec possibilité de quitter ou de rejouer).

ABADIA REY Malena
LORGERÉ Chloé