

## Projet Python : Street Fighter (en moins bien)

L'idée est de reproduire le concept du jeu *Street Fighter* (la principale référence sera *Street Fighter II* de 1991, sorti sur . Deux personnages s'affrontent et se donnent des coups de divers types (attaques à distance, coups de pied ou de poing, attaques spéciales).

### Fonctionnalités :

- Un personnage pour chacun des deux joueurs avec un sprite variable en fonction de la situation (coup reçu, esquive vers le bas, saut, déplacement droite-gauche, immobilité).
- Un menu, pour choisir les personnages et le fond par exemple.
- Une barre de vie pour chaque joueur, réduite à chaque coup reçu et de couleur variable en fonction de la vie restante.
- Un minuteur avec des avertissements réguliers jusqu'à arrêter la partie si aucun joueur n'a vaincu l'autre.
- Un système de rounds : deux parties jouées, trois si chaque joueur a gagné une des deux premières parties.
- D'éventuels enchaînements secrets de touches qui permettent par exemple à un joueur de devenir invincible.
- Si possible, d'autres fonctionnalités encore à définir.

### Outils :

Pour l'aspect graphique, **tkinter** permettra des fonctionnalités plus complexes que **turtle** (notamment pour avoir un menu). Notamment, il y aura certainement des **sprite.bind("<touche>", effet\_de\_la\_touche)** avec des fonctions qui seront définies pour les effets des touches utiles. Une variable devrait permettre de distinguer les différents personnages : elle varie en fonction du personnage et une série de conditions définit en fonction de sa valeur la réaction à adopter, afin de n'avoir que deux objets (hors menu) et les boutons du haut de la fenêtre. Les touches permettront bien évidemment les mouvements lors de l'affrontement, mais aussi l'utilisation du menu avec les flèches (les cases sans focus seront grisées)

Toutefois, il semble que, pour la barre de vie, il sera plus simple d'utiliser **rawturtle** de **turtle**. La fonction **timer** du module **thread** sera sûrement utile pour que la partie se termine au bout d'une certaine durée sans K.O..

**Il est possible que d'autres fonctionnalités soient ajoutées (je ferai de mon mieux pour que celles qui sont déjà proposées soient présentes dans le produit final), et que d'autres modules soient utiles (dans ce cas, plutôt pour des éléments mineurs non pris en compte dans cette vision globale du projet ou pour des ajouts ultérieurs non prioritaires dans le projet tant que l'essentiel n'est pas mis en place).**