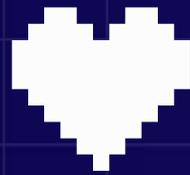




Re-Type

Réalisé par : Théo Regheasse & Corentin Pilard

Encadré par : Yacine Yaddaden

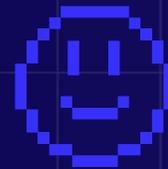
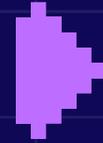


Contexte

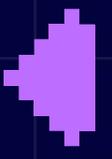
Notre projet consiste à repenser le jeu d'arcade classique R-Type, sorti en 1987, en C++ tout en intégrant un mode multijoueur coopératif.

Cette initiative s'appuie sur une précédente réalisation similaire dans un laps de temps plus court qui n'avait pas atteint le niveau de finition souhaité.

Cette fois, nous visons à perfectionner le jeu, avec un code plus performant, en abordant les défis spécifiques de la synchronisation des actions des joueurs, tout en conservant l'esprit et l'expérience authentique du jeu original.



Objectifs



Copie du jeu

Réaliser une copie du jeu d'arcade R-type de 1987.

Réseau

Intégration d'une connexion TCP pour gérer le lobby. Utilisation du protocole UDP pour la communication en jeu. Gestion des lags.

Multijoueur

Implémentation d'un mode multijoueur coopératif.

Architecture

Utilisation de l'architecture ECS pour une gestion efficace du jeu en définissant par avance tous les composants assignables en tant qu'entité.





IN DEPTH ANALYSIS

UNVEILING COMPLEXITY

Explore the heart of your subject with the in-depth analysis. Peel back layers, revealing the intricate details that matter. Whether it's a product feature or a social concern, this section is your space for careful examination. Provide readers with valuable insights, expert perspectives, and data-driven clarity

USEFUL RECOMMENDATIONS

Organize this section by starting with an introduction to set the context. Break down your main analysis into subsections. Encourage engagement through a call to action or discussion prompt, and offer additional resources for readers to explore further. Keep the content concise and maintain a clear flow



Stack Technique



C++



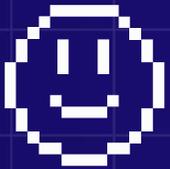
nlohmann
json



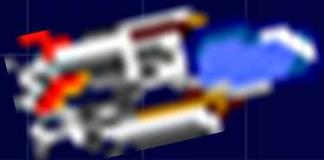
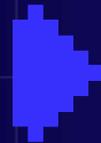
SFML



ImGui



Aperçus

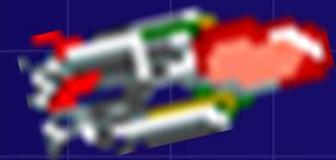


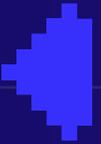
RE•TYPE.

Play

Settings

Quit





Mercredi !

Réalisé par :

Théo Regheasse : Theo.regheasse@uqar.ca

Corentin Pilard : corentin.pilard@uqar.ca

