

Fabien BROSSIER
Côme BERNIGAUD

Clément LEGER
Lucile GRAMUSSET

Projet DeViNT : Tunnel

Battez des records!

Dans notre jeu, vous dirigez un vaisseau spatial dans un tunnel. Si vous touchez les bords du tunnel, le vaisseau subit des dégâts.

Tout au long du parcours, des bonus aux divers effets apparaissent aléatoirement sur l'écran. (Réparation du vaisseau, élargissement du tunnel...)

Lorsque votre jauge de dégâts tombe à 0, si votre score est suffisamment important, vous pouvez vous inscrire dans les meilleurs scores!



Une utilisation audio avancée

Notre jeu a été conçu spécialement pour des déficients visuels. Outre les différents jeux de couleurs à fort contraste disponibles, nous avons intégré au tunnel de multiples aides sonores pour les non voyants.

Un système stéréo a été mis en place pour qu'un joueur aveugle puisse diriger le vaisseau. Lorsque celui-ci est, par exemple, à droite du centre de la route, le son du moteur de l'appareil est plus fort à l'oreille gauche. Ainsi le joueur parvient à recentrer le vaisseau.

Des systèmes sonores ont également été mis en place pour prévenir de l'arrivée un bonus, de la collision du vaisseau avec un bord du tunnel, d'un nouveau meilleur score... Ainsi les participants pourront concourir pour obtenir le meilleur score.

Fiche technique du jeu

Le jeu a été programmé en langage java, il est donc facilement portable sur d'autres systèmes d'exploitations. Il ne dépend de presque aucune ressource externe. La seule image utilisée est celle du vaisseau spatial, et le programme remplace automatiquement l'image du vaisseau par un triangle si pour une quelconque raison il ne peut accéder à l'image.

Nom	Score	Date
Fabien	6965	30/04/10 11:05
Côme	5105	04/05/10 17:04
Clément	4429	30/04/10 13:13
Lucile	3977	03/05/10 12:46
Christophe	1970	30/04/10 10:57