





# Asteroids

Page 1/2

## Présentation du jeu

### 1. Personnages

	La fusée boulet de canon
	Des astéroïdes

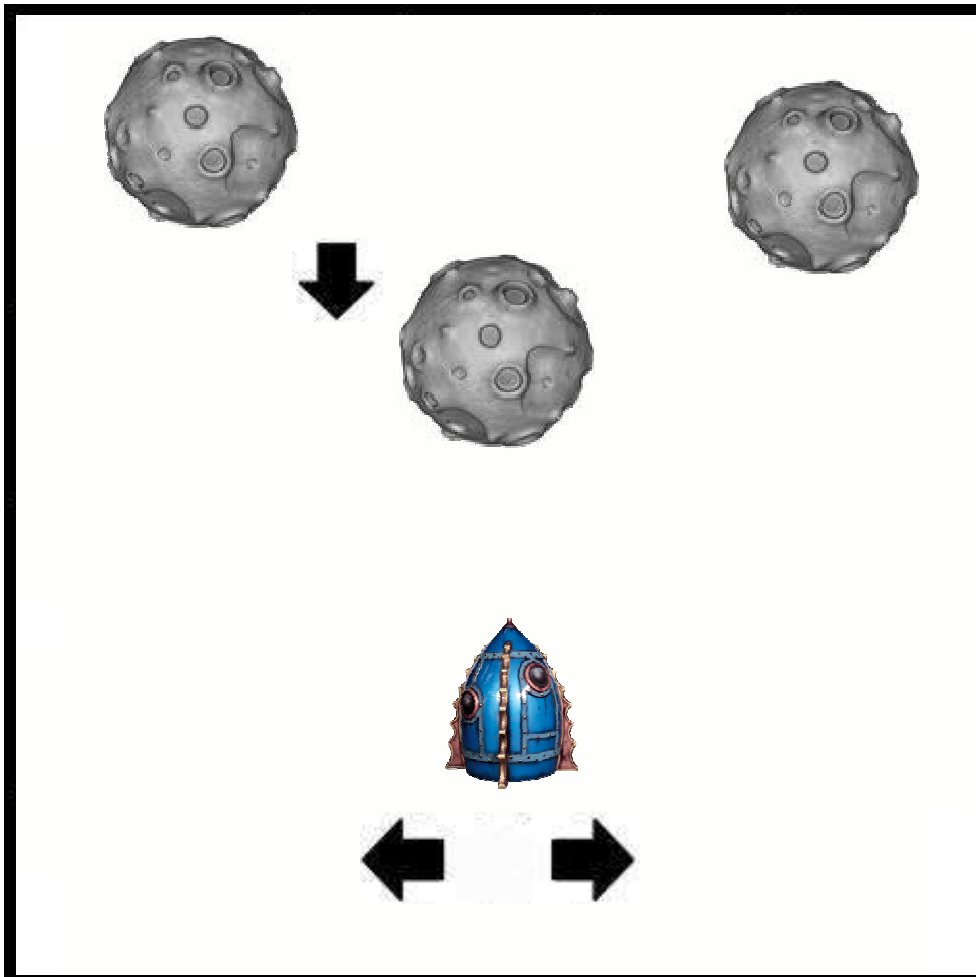
### 2. Contexte du livre De la terre à la lune

Après la fin de la guerre de Sécession, le Gun Club de Baltimore, propose d'envoyer un boulet de canon sur la Lune. Après plusieurs réunions, le projet prend forme sous la forme d'un projectile creux dans lequel des passagers pourraient prendre place. Le tir est un succès.

Sur Terre, après l'enthousiasme arrive l'inquiétude, car il est impossible de suivre le projectile à cause des nuages. Au bout de quelques jours, celui-ci est finalement découvert en orbite autour de la Lune.

### 3. Scénario du jeu

En partance pour la lune, la fusée doit éviter une pluie d'astéroïdes. Le jeu s'arrête si la fusée touche un astéroïde.









# Asteroids

## 4. Déplacements

Le tableau ci dessous décrit les mouvements possibles des personnages ainsi que l'élément physique utilisé pour les déplacements.

Personnages / Lutins		Mouvements	Déplacements
	La fusée boulet de canon		Flèches du clavier
	Des astéroïdes		Automatique Vertical, de haut en bas. (positionnement initial aléatoire)

## 5. Proposition d'éléments additionnels

### Bruitage

- Le déplacement de la fusée s'accompagne d'un « Pchitt » imitant la remise des gaz.
- L'arrivée de l'astéroïde est accompagnée d'un bruit de chute.
- Si la fusée est touchée, on entend une explosion.

<http://www.universal-soundbank.com/bruitages.htm>

### Visuel

- Un chrono se déclenche dès que le jeu démarre.
- Si la fusée est touchée, le message **La Mission De la terre à la lune a échoué** apparaît à l'écran.
- L'arrière plan est modifié pour faire apparaître la lune

### Programmation

- Le challenge est réussi si 100 astéroïdes sont évités.

