— Généralités : aucune idée

— Titre du projet : à déterminer

— Numéro de groupe : 5

— Nom et prénom des membres du groupe : HEIDET Lucas

TROGNOT Mathias

BERNARD William

GUILLOU aurélien

— Nom et prénom du chef de projet : Alexis VILMARD

— Présentation du jeu : le jeu que nous allons coder est un Pac-Man. Il s’agit donc d’un jeu se déroulant dans un labyrinthe dans lequel le joueur incarne Pac-Man et doit ramasser le plus de point possible sans se faire attraper par les ennemis, qui sont des fantômes. Il y as également des bonus disposé à divers endroit du labyrinthe qui permettent au jouer d’inverser les rôles pendant une durée limité, durée pendant laquelle le joueur peut dévoré les fantômes, qui eux fuient alors le joueur.

— Objectifs de realisation : Il s’agira d’être capable de permettre au joueur de bouger, de faire bouger les fantômes d’une certaine manière dans le labyrinthe (aléatoire ou prédéfinie ?), d’avoir un score déterminé par le nombre de point ramassé, avoir une génération définie pour les bonus. Aspect graphique à déterminé. Contraintes et problèmes possible à déterminer.

— Démarche et organisation : à déterminer

— Fonctions originales : Nous avons prévu d’ajouter les fonctionnalités suivantes : Un éditeur de niveau, pour que les joueurs puissent customiser eux-mêmes la carte sur laquelle ils vont jouer ; Un multijoueur local en coopération ou en versus avec la possibilité de contrôler les fantômes pour l’un des joueurs et un classement qui sauvegardera les scores entre les différentes sessions.

— Graphisme : Nous comptons faire du pixel art

— Fonctions : Les différentes fonctions sont les suivantes : Un menu principal ; un menu « options » depuis lequel le joueur pourra configurer ses touches

—Contraintes techniques : Les différentes contraintes techniques que nous pensons rencontrer sont les suivantes : la compatibilité sur win64 et linux ; la création de l’intelligence artificielle des fantômes ; la gestions des collisions et des vies

—Problèmes techniques : Nous nous attendons à différents problèmes techniques : Le problème de compabilité, le problème de collisions et le problème de performances

—Module utilisé : JavaFX

Fonctions originales :

* Editeur de niveau
* Multijoueur local coop ou vs
* Classement (sauvegarde des scores)

Graphisme :

* Pixel art propre

Fonctions :

* Menu principal
* Configurations des touches

Contraintes techniques :

* OS : win64 et linux  java problèmes limités
* IA des fantômes
* Gestions des vies
* Gestion des collisions

Problèmes éventuels :

* Problèmes de compatibilités
* Problèmes de collisions
* Problème de performance

Modules utilisés :

* JavaFX