— 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 :

* 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

Modules utilisés :

* JavaFX