Projet ISN Pac-man

Constant Dassonville et Charles Gérard

Objectifs :

Réaliser un jeu vidéo sous Tkinter (Python) ayant un minimum de bug et un code compréhensible

***Cahier des charges :***

1 -Contrôle du Pac-Man par le joueur

2 -Intégrer un son de fond

3 -Créer un « IA » fantôme adaptées

3.1 - L’IA se déplace dans le terrain vers Pac-Man

3.2 - Collisions avec IA et joueur

4 -Gérer les collisions des murs et objets

5 -Système de score et de vie

6 - Interface de score et de vie

7 -Fonctions diverses

8 -Que PacMan puisse manger les points et qu’ils disparaissent

9 -Un jeu fluide et optimisé

10 -Création du Terrain

11 -(Créer le super-pouvoir Pacman)\*

12 -(Un terrain de jeu aléatoire qui change à chaque partie)\*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Constant | Charles | Dates |
| 1 | 10 | 26/02 – 11/03 (2sem) |
| 3.1 | 4 | 11/03 – 01/04 (3sem) |
| 8 | 3.2 | 01/04 – 29/04 (4sem) |
| 5 et 6 | 7 et 2 | 29/04 – 06/05 (1sem) |
| 9 | 9 | 06/05 – 13/05 (1sem) |
| (11)\* | (12)\* | Si temps vacant |

\**A réaliser si le temps et les compétences nous le permettent*