

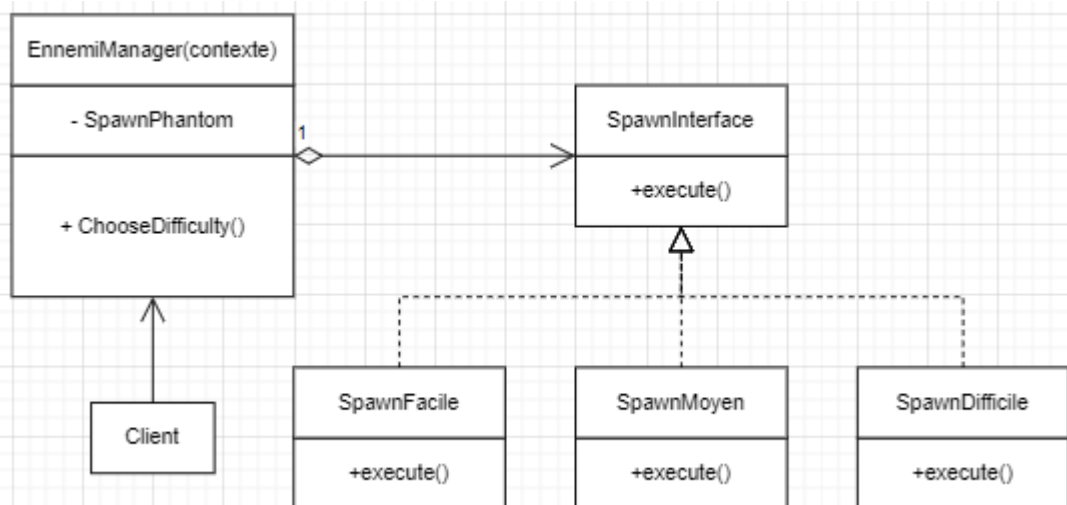
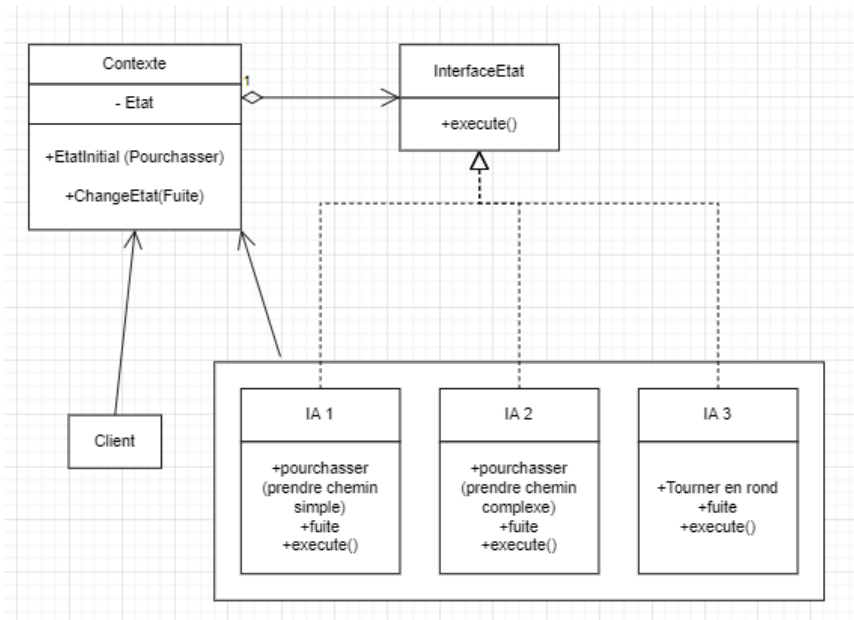
Prototype Pacman dossier explicatif

Pour les déplacements en ZQSD je n'ai pas utilisé de design pattern car je n'ai pas réussi à implémenter les contrôles manettes je suppose qu'il fallait utiliser un design pattern pour cela mais je ne sais pas lequel.

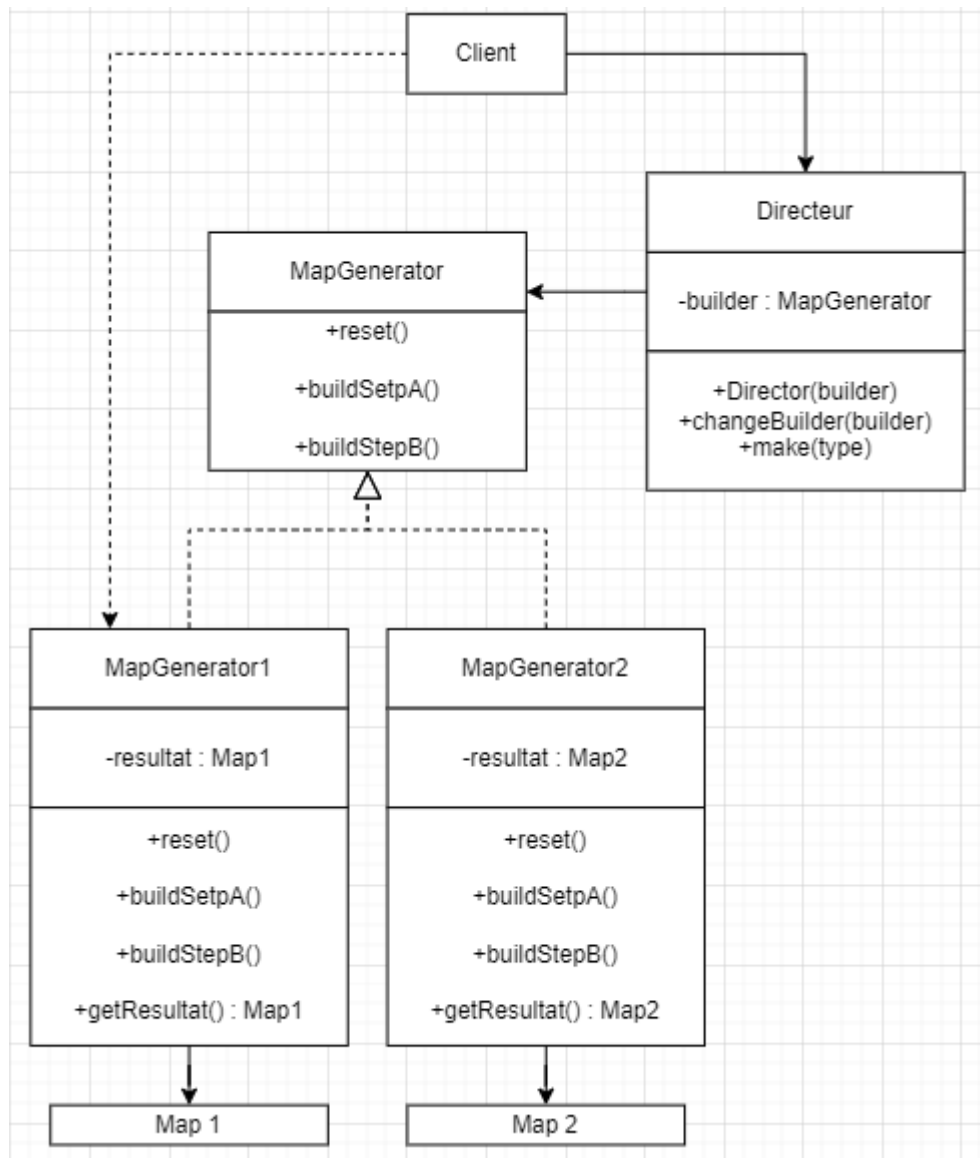
Pour les IA, je n'ai pas réussi à les implémenter mais je pense qu'il fallait utiliser les patterns STRATÉGIE ET ÉTAT.

Le design pattern "État" est utilisé pour changer l'IA des fantômes. On va créer différentes IA que le jeu pourra choisir et assigner au fantôme via un manager.

Le design pattern "Stratégie" est implémenté dans mon jeu et permet de choisir la difficulté du level pour ce faire on va sélectionner la difficulté via un bouton et le pattern va choisir de quelle difficulté le jeu sera.



Pour générer le niveau aléatoirement il faudrait utiliser le design pattern “Monteur” et faire en sorte qu’il crée la map de façon aléatoire.



Pour enregistrer la partie il faudra utiliser le memento qui permet de sauvegarder et de rétablir l’état précédent d’un objet.

