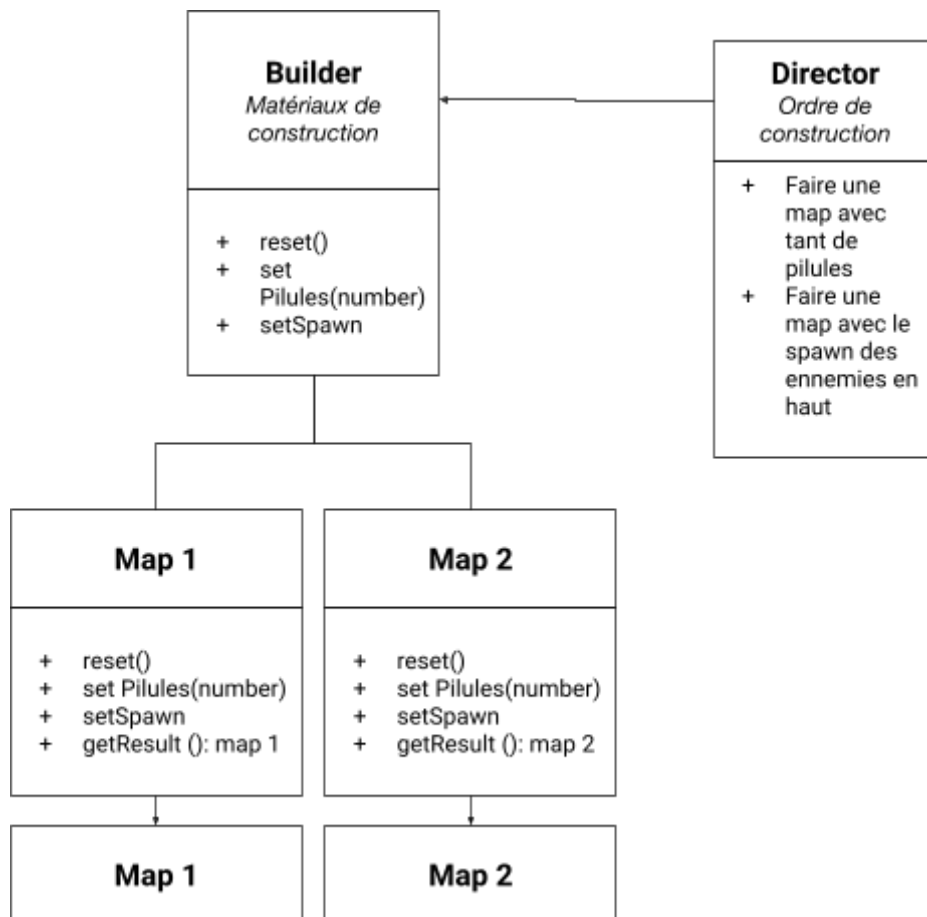


# PACMAN

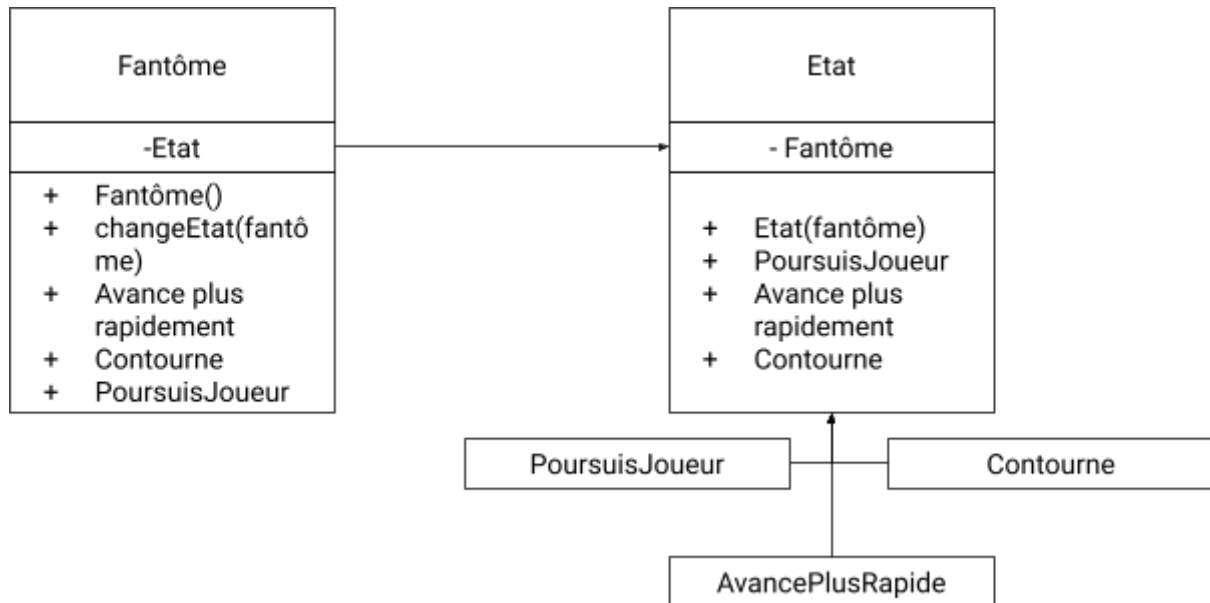
Arthur LE SAYEC

## Design pattern builder : Génération procédurale de la map



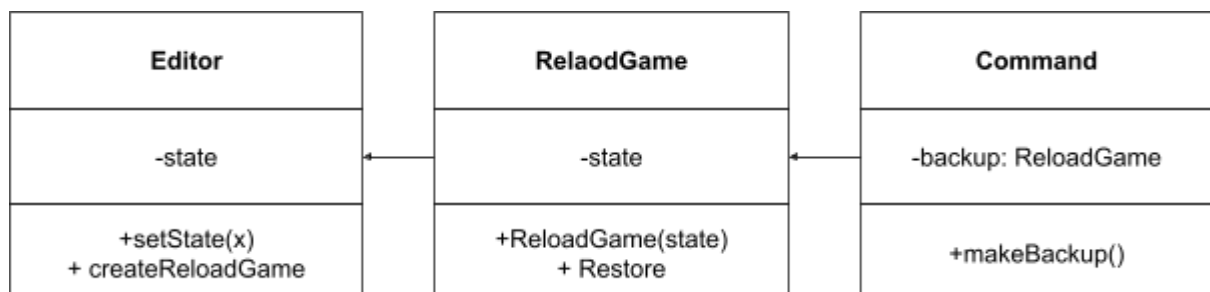
Le builder est un bon design pattern pour la génération des maps procéduralement. Le director donne les ordres de constructions aux builder et celui-ci va renseigner au builder map quel matériaux il faut prendre.

## Design pattern state : changement d'état des IA



Vu que l'on veut que l'état des fantômes changent en fonction des déplacements du joueur, ce design pattern est un bon choix. Il nous propose d'extraire tout le code lié aux états et de le mettre des classes distinctes. Il nous permet d'ajouter de nouveaux états aux ennemis.

## Design pattern memento : enregistrement des déplacements



Le memento permet d'enregistrer les déplacements de la partie qui s'est déroulée afin que si on le souhaite pouvoir la revoir.