

Jin Eric : INF501A51
Nouamani Ayoub : INF501A51

Projet Programmation orientée objet Ubomb-Student

Lien git clone : <https://github.com/AyoubNouamani/UBomb.git>

Ce qui marche :

Les Arbres et les Pierre sont des éléments de décor qui sont bien affichés.

Gestion du panneau d'information est bien affichée en fonction des bonus (nombre de vie, nombre de bombes et leur portée, nombre de clés et le numéro du niveau courant).

Gestion des mondes, nous avons un fichier WorldFromFile.java qui se trouve dans le package Game, qui utilise le dossier de ressource « sample » qui va charger les cartes correspondant aux 3 niveaux.

Gestion des portes :

Si le joueur ramasse une **clé** alors son affichage de **clé s'incrémente** et s'il **regarde une porte fermée** alors en appuyant sur la touche [ENTER] , il ouvre la porte et peut ensuite aller au niveau suivant, une fois la clé utilisée la **clé se décrémente** de son inventaire. A chaque changement de niveau le joueur **apparaît sur l'image de la porte ouverte** correspondante et les portes ouvertes par les clés resteront ouvertes pendant toute la partie du jeu.

Les **caisses** sont des éléments de décor qui, en plus d'être affichés peuvent aussi être **déplacés dans le sens où on le pousse**. Nous **ne pouvons pas** pousser une caisse si une autre **caisse ,bonus, monstre** ou un autre élément de décor existe déjà dans le sens où on le pousse.

Gestion des Bombes :

Si le joueur presse la touche [ESPACE], il **depose bien une bombe** sur la case où il se trouve et elle explose bien au bout de **4 secondes**, à chaque seconde l'image de la **mèche diminue**.

- La portée de la bombe est par **défaut à 1 case** et explose en croix.
- Si la **portée est à 0**, la bombe explose au bout de 4 secondes sur la case où elle était.
- Les **Arbres et Pierres stoppent** la propagation de l'explosion dans le sens où ils se situent.

- Les bombes **font disparaître les caisses** si elle est a porté de la bombe mais elles ne peuvent que détruire qu'une seule caisse dans toutes les directions. (elles ne détruiront pas s'il y a **2 caisses** ou plus qui se suivent).
- Les bombes **détruisent les bonus**, les **monstres et font perdre une vie** au joueur.
- Les bombes n'ont **aucun effet sur les portes**, les clés et la princesse.
- Quand une bombe explose, une **nouvelle bombe s'ajoute** dans l'inventaire.
- Si le joueur pose une bombe et change de niveau la bombe **explose au bout de 4 secondes**, et font des dégâts dans leurs niveaux respectif
- Une bombe **explose immédiatement** si une autre bombe explose à coté.

Les bonus et les malus sont des éléments de décor qui sont affichés et si le joueur le ramasse, cela a pour effet de changer le panneau d'information en fonction du bonus acquis. Les monstres peuvent marcher sur les cases de bonus mais ne le ramassent pas.

Gestion des vies :

Le joueur perd une vie s'il se trouve a porter d'une explosion ou s'il touche un monstre.

Il y a une temporisation de 1 seconde où le joueur est invincible.

Gestion des monstres :

- Les monstres font des **déplacements aléatoires**.
- S'il touche le joueur il lui fait perdre une vie.
- Les monstres peuvent marcher sur les bonus mais ne peuvent pas les ramasser.
- Les monstres restent à leur niveau et ne peuvent pas aller sur **une porte ou une princesse**.

Fin de partie :

La partie est **gagnée** si le joueur se trouve sur la même case que la princesse et la partie est **perdue** si le nombre de vies tombe à 0.

Ce qui ne marche pas :

Gestion des Bombes :

Il y a parfois des images des bombes qui ont déjà explosé « résiduel » qui ne disparaît que 1 ou 2 secondes après.

Gestion des vies :

Il y a une temporisation de 1 seconde mais **l'image du joueur reste la même**.

Nous avons essayé de changer l'image dans SpritePlayer avec effect en faisant :

effect.setContrast ou setBrightness dans updateImage puis dans Sprite.java dans la méthode render() mettre imageView.setEffect(effect) en ayant mis effet en static. Mais cela change l'image de tout le jeu. Parfois l'invincibilité dure longtemps et de ce fait nous de perdons plus de vie.

Règles :

Il y a 1 monstre en plus dans le 1^{er} niveau et nous avons ajouter 1 niveau en plus du dernier niveau.

Si on pose 2 bombes au même endroit cela doit exploser 2 fois, c'est à dire que si on pose 2 bombes devant 2 caisses qui se suivent, les 2 caisses doivent disparaître l'un après l'autre.