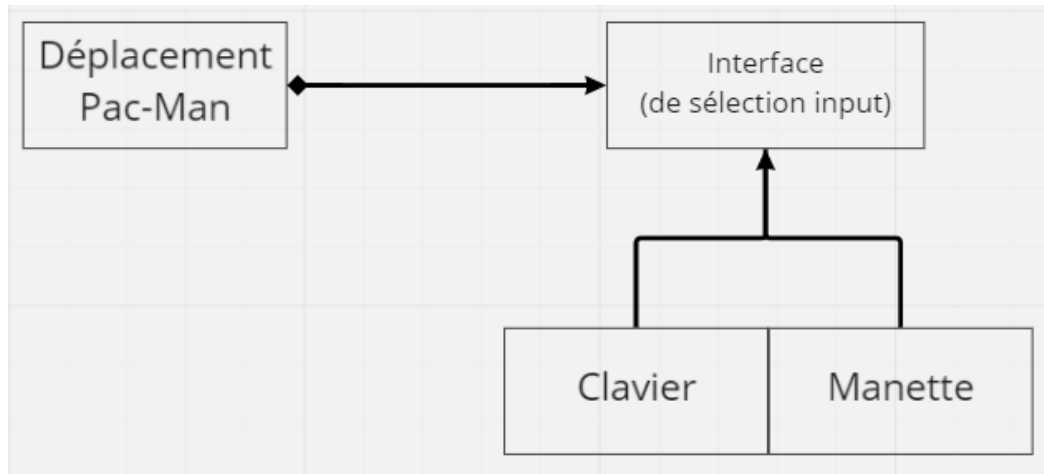


Bauchet Tristan :

Pour le déplacement de pac-man :

- Il ne peut aller que dans des directions non bloquées par des murs.
- Le joueur peut utiliser des touches du clavier ou de la manette

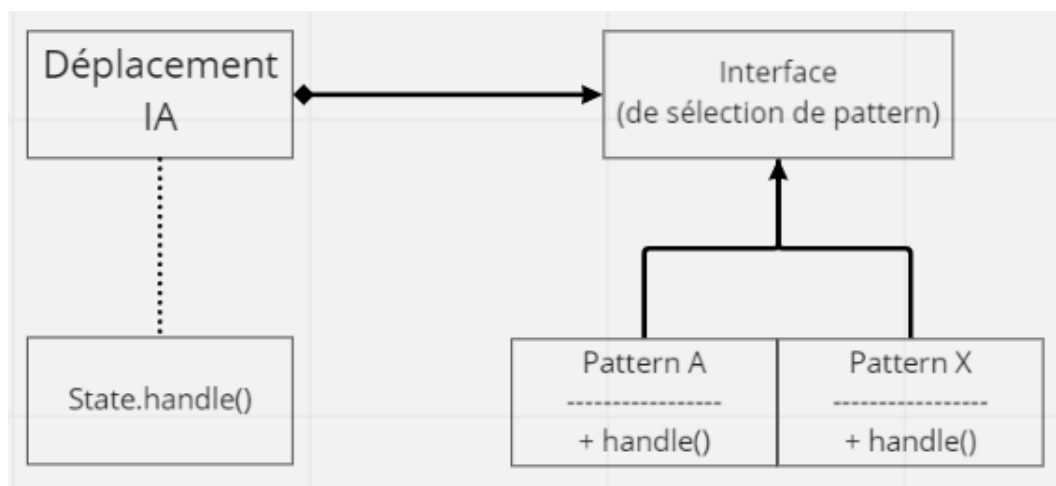
Le design pattern stratégie peut être utilisé pour choisir quelle touche utiliser :



Pour les déplacements des IA ennemies :

- Elles ont chacune un pattern d'action différentes
- Leur pattern d'action évolue en fonction de ce que fait le joueur.

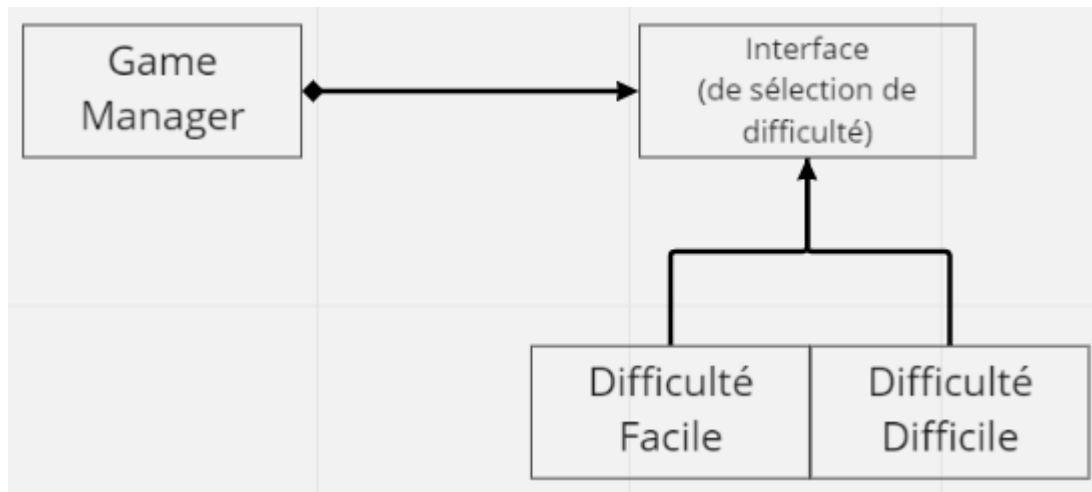
Le design pattern d'état peut être utilisé pour changer le comportement des IA lorsque cela est nécessaire, de façon à ne pas surcharger le code des IA avec tous leurs patterns en le déléguant dans d'autres Scripts :



Pour la gestion de la difficulté :

- Il y a 2 mode de difficulté Facile - Difficile
- En mode facile il y a 3 IA et en Difficile 5

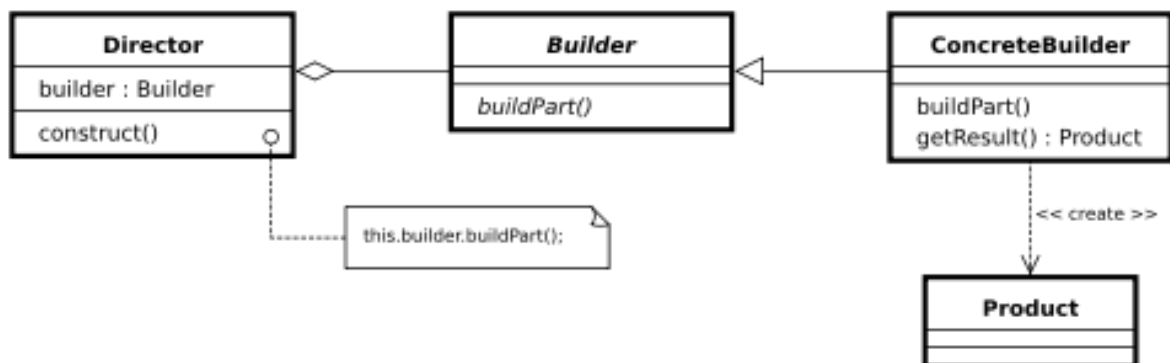
Le pattern Stratégie peut être utilisé ici car on choisit la difficulté avant de lancer la partie :



Pour générer des niveaux de façon procédurale ? :

- Il faudrait un Script ayant les valeurs Maximales de localisation des différentes Tuiles composant la map
- Il faudrait des scripts contenant les différentes tuiles.

Le Pattern builder ferait sûrement l'affaire malheureusement je ne le comprend pas assez pour me l'approprier...



Pour enregistrer votre partie :

- Il faut un script qui retient toutes nos Input
- Il faut un script qui les exécute

Là encore on pourrait utiliser un pattern stratégie qui retiendrais les inputs effectué et qui les exécutera lorsqu'on appuiera sur "Play" :

