

IUT Aix-Marseille

# M1103 – Projet 2020/2021

Pacman

Gwendal Besnard – Bénigne Demetz – Nicolas Wrobel – Manaud  
Calixte – Thibaud Melano  
22/01/2021

# Sommaire

## I. Modifications apportées

1. Page d'accueil
2. PVP
3. PVE

## II. Tests effectués

## III. Problèmes rencontrés

1. PVE
2. Objets
3. *UNICODE*

## IV. Idées

# I. Modifications apportées

## 1. Page d'accueil

Premièrement, tout bon jeu commence avec une belle page d'accueil !

C'est pour cela que nous l'avons créé à notre image tout en essayant de peaufiner chaque détail pour qu'en arrivant dessus l'envie d'y jouer surgisse de vous.

Ensuite, on a appliqué plusieurs choix de menus sur celle-ci dont : Jouer en PVP (1v1), Jouer en PVE (contre des bots) et Quitter car il faut bien arrêter le jeu à un moment même si on l'adore.

## 2. PVP

Si vous choisissez de jouer en PVP, une liste de maps vous sera proposée sous forme de différents chiffres à rentrer et chacun étant associé à une map dont un choix aléatoire pour les indécis.

Un algorithme a été créé pour subvenir à d'éventuelles conflits de choix entre joueurs, il a pour but d'appliquer un choix aléatoire si jamais les joueurs n'ont pas choisi la même.

Attention à ne pas écrire de valeurs trop grande car sinon un message d'avertissement apparaîtra et il ne vous restera plus qu'à réécrire une nouvelle valeur.

Une fois arrivé sur la carte « choisi » vous apercevrez différents caractères tels qu'un « o » et un « x » correspondant aux deux différents joueurs. Il y aura aussi des « ? » qui définissent les « Bountys » désignant des Bonus ou Malus donc où vous mettez les pieds ! Enfin, deux « o » seront placés selon des coordonnées prédéfinies, choisis aléatoirement parmi 4 couples de coordonnées déjà inscrits, sur la map et ils correspondent à des téléporteurs pouvant mener de l'un vers l'autre mais à usage unique.

Pour créer des obstacles nous avons importé des caractères UNICODE puis ensuite nous les avons agencés de manière à créer les cartes.

### 3. PVE

Un mode PVE a été inventé pour vous permettre de changer de style de jeu pour que ce ne soit pas trop redondant.

Ce mode avait pour but de vous permettre d'affronter des bots en essayant de survivre jusqu'à avoir obtenu le nombre de « Snack » nécessaire, matérialisé sur la carte par des « • ». Ou sinon, nous avions prévu une deuxième porte de sortie en créant des « Candy » caractérisé par des « B ».

Nous donc avons pour but de créer des fantômes (qui sont les bots) dirigés par un algorithme.

## II. Tests effectués

Nous avons effectué plusieurs tests de matrices notamment avec les bordures et les murs. De plus, on a testé les coordonnées de la map en y plaçant des caractères pour mieux comprendre chaque placement.

## III. Problèmes rencontrés

### 1. PVE

Si jamais vous choisissez le mode PVE, vous rencontrerez un problème car nous n'avons pas réussi à le faire fonctionner à temps. Mais pour remédier à ce manque nous avons laissé le code en commentaire pour que vous puissiez le consulter.

## 2. Objets

Ensuite, nous avons essayé de créer un algorithme pour que les « Bountys, Candys, Téléporteurs, Snack » apparaissent aléatoirement mais nous n'avons pas réussi à corriger les problèmes.

## 3. UNICODE

Les caractères UNICODE nous ont posés des petits problèmes lors de la création de la matrice car n'étant pas considéré comme des caractères mais des strings ils ne peuvent être solides et bloqué les autres objets, joueurs ... sans un bon algorithme.

## IV. Idées

Nous avons aussi pour projet d'ajouter d'autres fonctionnalités dans la mise à jour 2.0 de la saint-valentin notamment la modification d'icone des joueurs, l'impossibilité de s'éloigner de l'ennemi lorsqu'il reste n tours et qu'ils sont à n distance l'un de l'autre