

# Cahier des charges

## Android Studio

### 1 - Introduction

Dans ce projet nous allons tenter de créer un « **Bomberman** » like.

Pour rappel, le jeu **Bomberman** prend place sur un terrain semblable à un Damier sur lequel s'affronte des joueurs.

Le gagnant est le dernier debout ou les derniers joueurs vivant à la fin du temps imparti.  
Les gagnants remportent des points

Ce Damier possède des cases Murs pouvant être destructible ou non.

Chaque joueur commence la partie avec une Bombe.

Une seule Bombe peut être placée simultanément, celle ci détonne au bout de 3 secondes et elle possède un rayon d'explosion de 1 sur 1.

Pour détruire un Mur, un joueur doit y placer une Bombe.

Les Bombes peuvent également tuer les Joueurs alliés ou ennemies.

Lorsqu'un mur destructible est détruit il a une chance de faire apparaître un Objet.

Ces Objets ont des effets différents et peuvent être ramassés par les Joueurs.

Parmi les effets des Objets on peut y trouver une augmentation du rayon d'explosion des Bombes ou encore une augmentation du nombre de Bombe posable simultanément.

2 – Visuels / Maquette

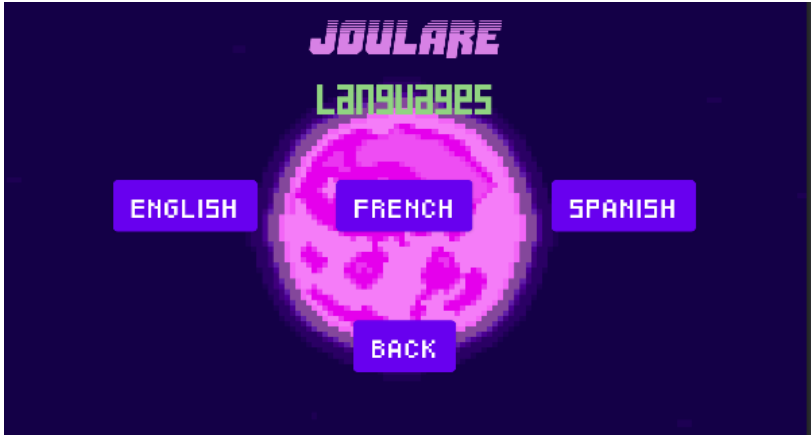
Menu



Options



Langages



Classement



## **2 – Tâches à effectuer**

- - Terminer les différentes vues du menu
  - Gérer les AudioFocus pour les sons
- - Placer un Timer
  - Créer et définir la class Terrain
  - Hormis les 3 cases qui forment chaque arrête, toutes les cases sont des Murs
  - Créer la Class Mur [bloqueDeplacement(), estDetruit(), faisApparaîtreUnObjet()]
  - Placer les murs indestructibles à des endroits fixes
  - Places les murs destructibles aléatoirement sur le Terrain
- - Créer la class Bombe [estPossedee(), estPosee(), enAttenteDExplosion(), explose()]
  - Créer la class Joueur [peutSeDeplacer(), mourir(), poserUneBombe(), ramasserUnObjet()]

Extras pour dans longtemps  
Multijoueur  
Classement  
IA