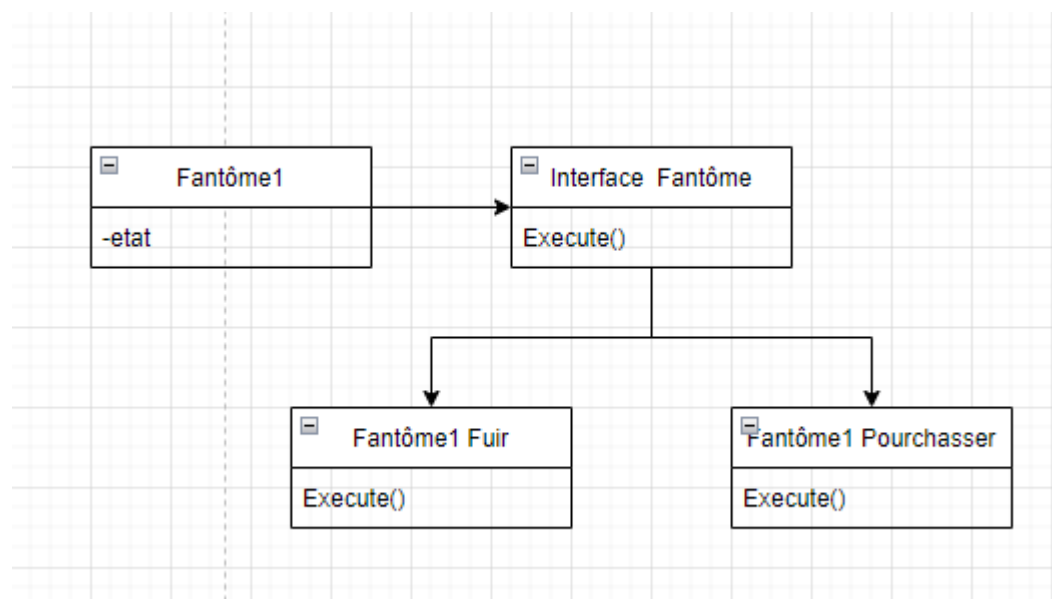


- Pacman se déplace grâce à l'action du joueur sur les touches directionnelles et/ou sur ZQSD. On prévoit la possibilité d'ajouter le support manette (non-prioritaire).

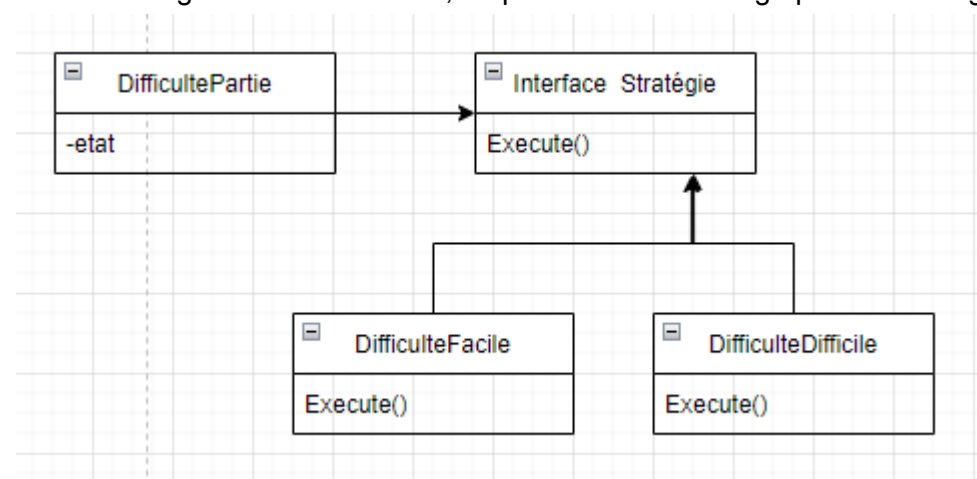
Le pattern stratégie nous permet de prendre une classe dotée d'un comportement spécifique mais l'exécute de différentes façons. Ce qui correspond au besoins de l'exercice, le déplacement étant déjà codé mais doit être utilisé différemment pour fonctionner avec les inputs d'une manette.

- Les fantômes ont chacun une IA différente. Chacune de ces IA est assimilable à un automate. On peut changer la difficulté du jeu. Cela modifie le nombre de fantômes (max. 5).

Il faudrait mettre en place un design pattern d'états pour chaque fantôme car il est nécessaire de posséder une référence à fantôme1 afin de gérer son changement d'état.



Pour le changement de difficultés, on peut utiliser un design pattern stratégie



- Le niveau est généré de façon procédurale selon une liste de critères aux valeurs aléatoires.

- On peut enregistrer le film de la partie, le jeu rejouant alors nos actions au bon moment...  
Afin de récupérer les informations nécessaires il faut utiliser un design pattern memento pour récupérer les informations servant à recréer la séquence de jeu.