

SI4

Muzzle & Buzzle

Le TP suivant, porte sur un petit jeu en console. La console reste l'affichage accessible à tous, quelque soit votre niveau.

Les prérequis dans ce travail sont les suivants :

- POO, classes, instanciation, méthodes
- Chaînage d'objets hors structures de stockage
- Processus, et processus léger (fil de processus, thread)
- Parallélisme, partage de contexte mémoire.

Une version sans programmation orientée objet est possible.

Mise en place d'un petit jeu qui utilise les concepts suivants :

- Les objets à afficher sont situés dans une liste chaînée.
- Certaines actions sont incluses dans des threads.

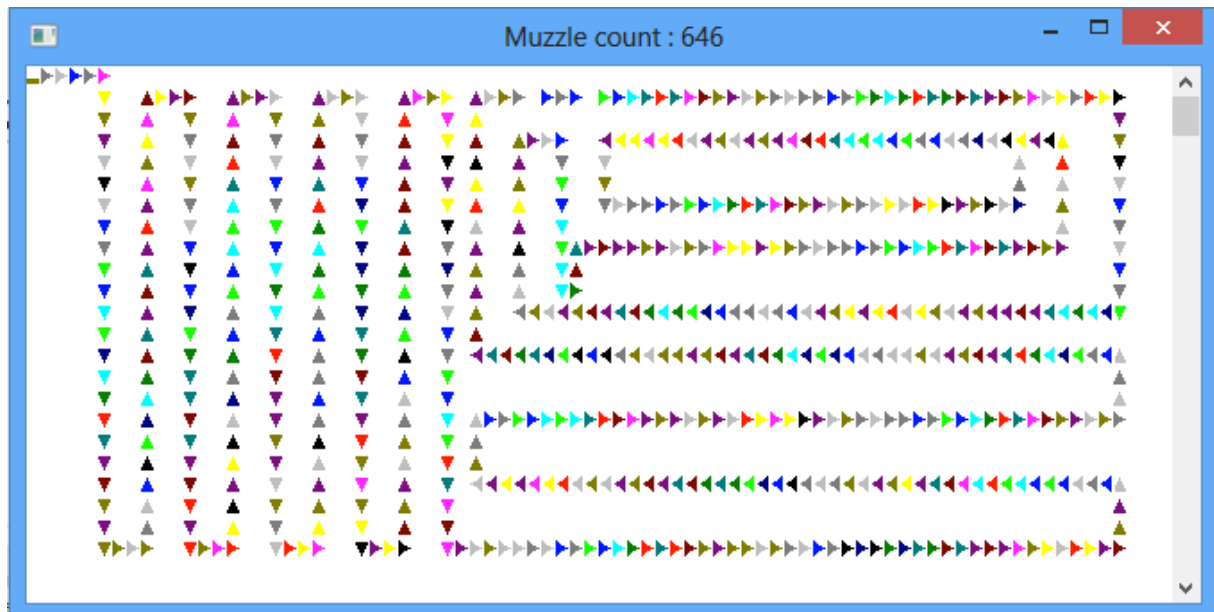
Le jeu, ainsi que sont déroulement est gérable suivant ce que vous souhaitez faire. Le minimum imposé, est de faire fonctionner cela dans une console.

L'exemple que vous pouvez suivre est le suivant :

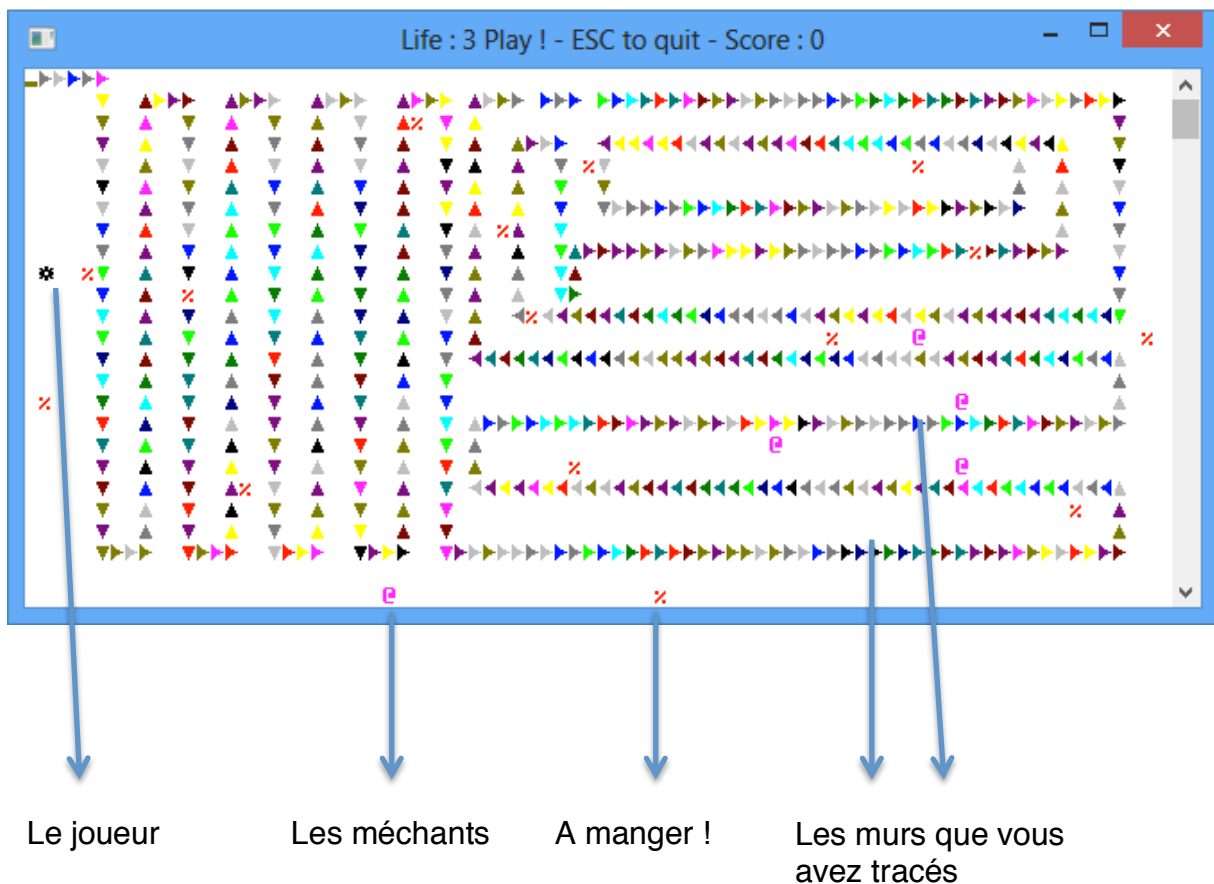
Une introduction basique ...



Vous dessinez ensuite un plateau de jeu avec des murs multicolores, ou alors vous sélectionnez des fichiers dans lesquels vous avez sérialisé des plateaux de jeu.

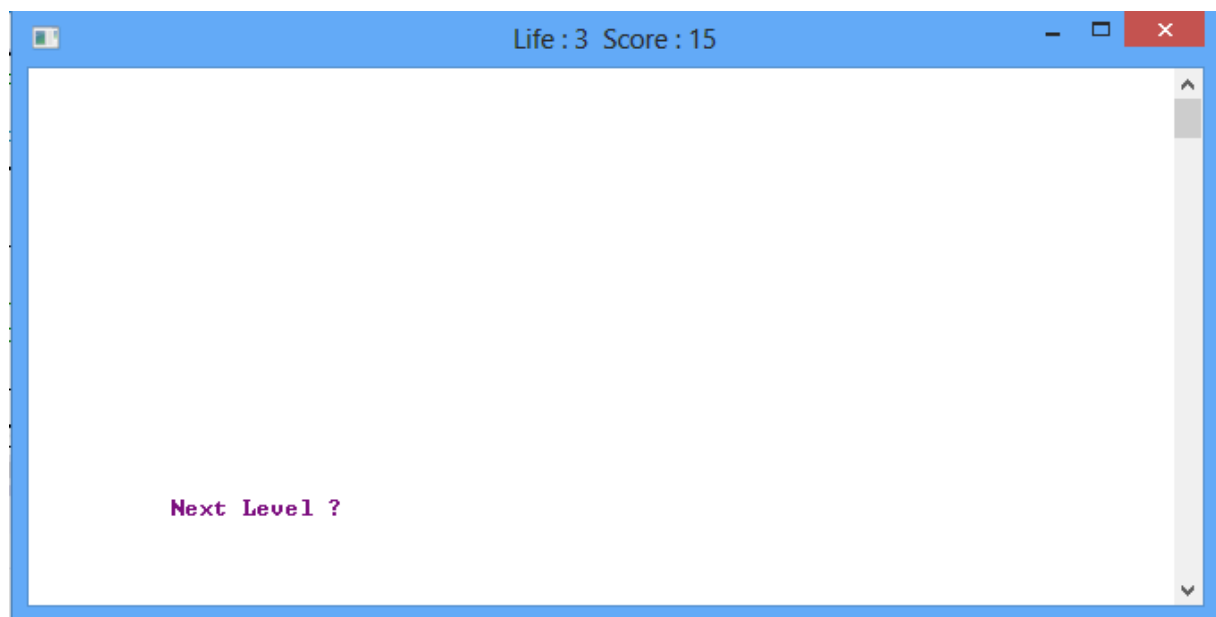


Ensuite vous placez quelques éléments à attraper, des choses rouges dans notre cas %, avec des méchants à éviter @, les choses roses. Vous êtes la chose noire *



Vous vous déplacez avec les touches du clavier.

Vous gérez le score et la fin du jeu :



Vous pouvez alors enchaîner les niveaux.

