

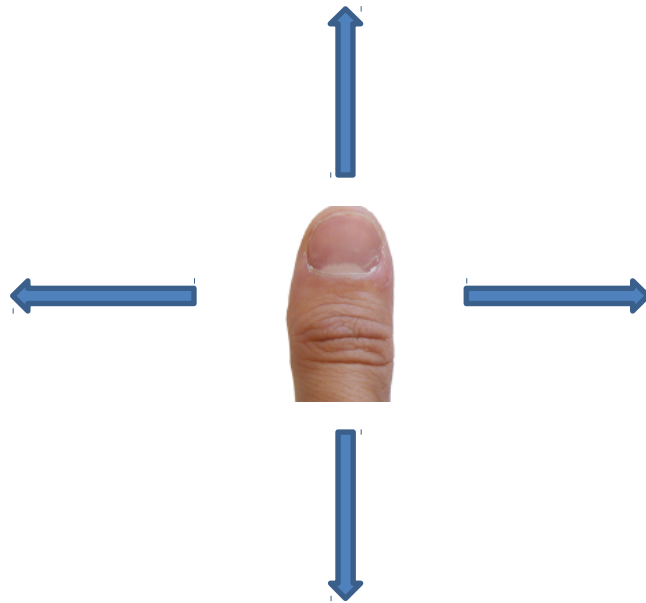
TP3 : Travail

Pacman

- Déplacement de Pacman sans la contrainte du labyrinthe
- Pas de déplacement paramétrable
- Quatre interactions possibles → en choisir une
 - Par les touches de déplacement du curseur
 - Une touche appuyée/relâchée = un déplacement dans la direction demandée
 - Une touche appuyée = déplacement en continu dans la direction demandée avec une vitesse paramétrable

Pacman

- Quatre interactions à mettre en place
 - Par un geste (le doigt glisse sur l'écran)
 - Un geste = un déplacement dans la direction du geste



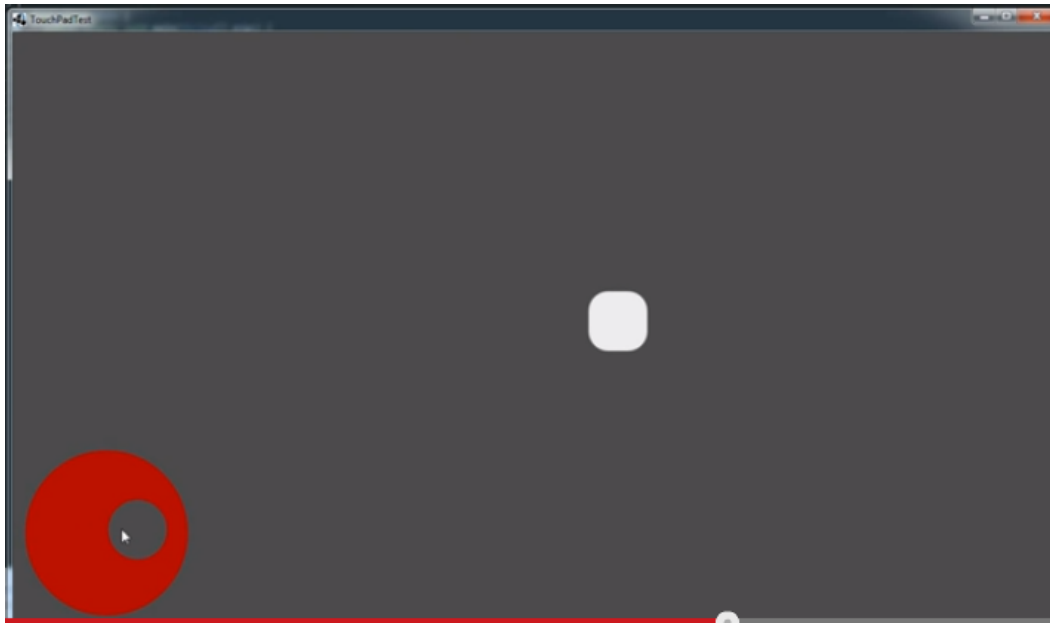
Pacman

- Quatre interactions à mettre en place
 - Par un appui sur l'écran
 - L'écran est séparé en 4 zones
 - Une zone = une direction
 - Haut, Bas, Gauche, Droit
 - Un appui/relâché = un déplacement dans la direction demandée
 - Une appui maintenu = déplacement en continu dans la direction demandée avec une vitesse paramétrable



Pacman

- Quatre interactions à mettre en place
 - Par un joystick virtuel
 - <http://www.bigerstaff.com/libgdx-touchpad-example/>



Pacman

- Déplacement de Pacman dans le labyrinthe
 - Utiliser la technique d'interaction choisie précédemment
 - Pacman se déplace de cellule en cellule dans le labyrinthe (« téléportation »)
 - Si un mur se trouve dans la direction de déplacement, Pacman ne bouge pas

Pacman

- Déplacement de Pacman dans le labyrinthe
 - Pacman se déplace de manière continue
 - Le déplacement se fait dans la dernière direction demandée par l'utilisateur
 - Un changement de direction se fera
 - Immédiatement s'il s'agit d'une direction opposée
 - Lors d'une intersection s'il s'agit d'une direction perpendiculaire

Pacman

- Barème
 - Pacman hors labyrinthe C
 - Pacman dans le labyrinthe avec téléportation B
 - Pacman dans le labyrinthe en continu A
- Mais le travail doit être propre
 - La qualité du code pourra influencer sur la note en positif comme en négatif
- Bon travail ...