

# TP4 : Travail

# Pac-gommes

- Ajouter des Pac-gommes dans le labyrinthe
- Elles doivent s'afficher avec une texture particulière
- Toutes les cases libres du labyrinthe doivent contenir une Pac-gomme à l'exception de la maison de sfantômes

# Pacman mange les Pac-gommes

- Lorsque Pacman se déplace il mange les Pac-gommes dans les cases qu'il parcourt
- La Pac-gomme mangée doit disparaître
- Un score doit s'afficher, ce score doit tenir compte du nombre de Pac-gommes mangées et du temps
- Lorsque toutes les Pac-gommes sont mangées, un écran de fin s'affiche.

# Un premier fantôme

- Ajouter un premier fantôme dans le labyrinthe
- Ce fantôme est contrôlé par l'ordinateur à une vitesse paramétrable
- Il est toujours en mouvement
- A chaque intersection dans le labyrinthe, l'ordinateur tire aléatoirement la nouvelle direction qu'il doit prendre
- Aucune interaction avec Pacman n'est demandée

# Un second fantôme

- Ajouter un second fantôme dans le labyrinthe
- Ce fantôme est contrôlé par l'ordinateur à une vitesse paramétrable
- Il est toujours en mouvement
- A chaque intersection dans le labyrinthe, l'ordinateur cherche à rejoindre Pacman
- Pacman doit être placée à une position arbitraire dans le labyrinthe, il ne se déplace pas
- Aucune interaction avec Pacman n'est demandée

# Un troisième fantôme

- Ajouter un troisième fantôme dans le labyrinthe
- Ce fantôme est contrôlé par l'ordinateur à une vitesse paramétrable
- Il est toujours en mouvement
- A chaque intersection dans le labyrinthe, l'ordinateur utilise soit la
  - La stratégie aléatoire du premier fantôme
  - La stratégie de rejoindre Pacman du second fantôme
- Pacman doit être placée à une position arbitraire dans le labyrinthe, il ne se déplace pas
- Aucune interaction avec Pacman n'est demandée