



Projet Pacman

1/18

- Présentation de l'équipe et du sujet
- Structure du projet
- GDD
- Spécification & conception
- Moteur Graphique
- Stratégie IA
- Moteur son
- Exécution



Projet Pacman

2/18

- Présentation de l'équipe
 - ✓ 1 product owner
 - ✓ 5 rédacteurs
 - ✓ 3 développeurs
- Périmètre fonctionnel
 - ✓ Labyrinthe
 - ✓ Points de fruit de base (pastille jaune)
 - ✓ 4 fantômes en mode « poursuit »
 - ✓ Effets sonores



Projet Pacman

3/18

- Structure du projet

```
RenduFinal_PartieGraphique/
└── code_source_example_utilisation
    ├── jar-exemple
    └── src
    └── code_source_moteur_graphique
        ├── jar-moteur
        ├── librairies
        ├── natives
        └── src
    └── Présentation_RenduGraphique.odt
    └── RapportFinal
        └── SDS
            ├── architecture_interne
            ├── dependances
            │   └── SDS_dependances.odt
            ├── description.odt
            ├── developpement
            ├── donnees
            ├── fonctions
            ├── interfaces
            │   ├── SDS_interfaces-externes.odt
            │   └── SDS_interfaces-internes.odt
            ├── javadoc
            └── ressources
                ├── gluegen-rt.jar
                ├── gluegen-rt-natives-linux-i586.jar
                ├── jogl-all.jar
                ├── jogl-all-natives-linux-i586.jar
                └── SDS_ressources.odt
            └── specifications_graphique.odt
        └── TESTS
            ├── tests_internes.odt
            └── tests_specifications.odt
```



Projet Pacman

4/18

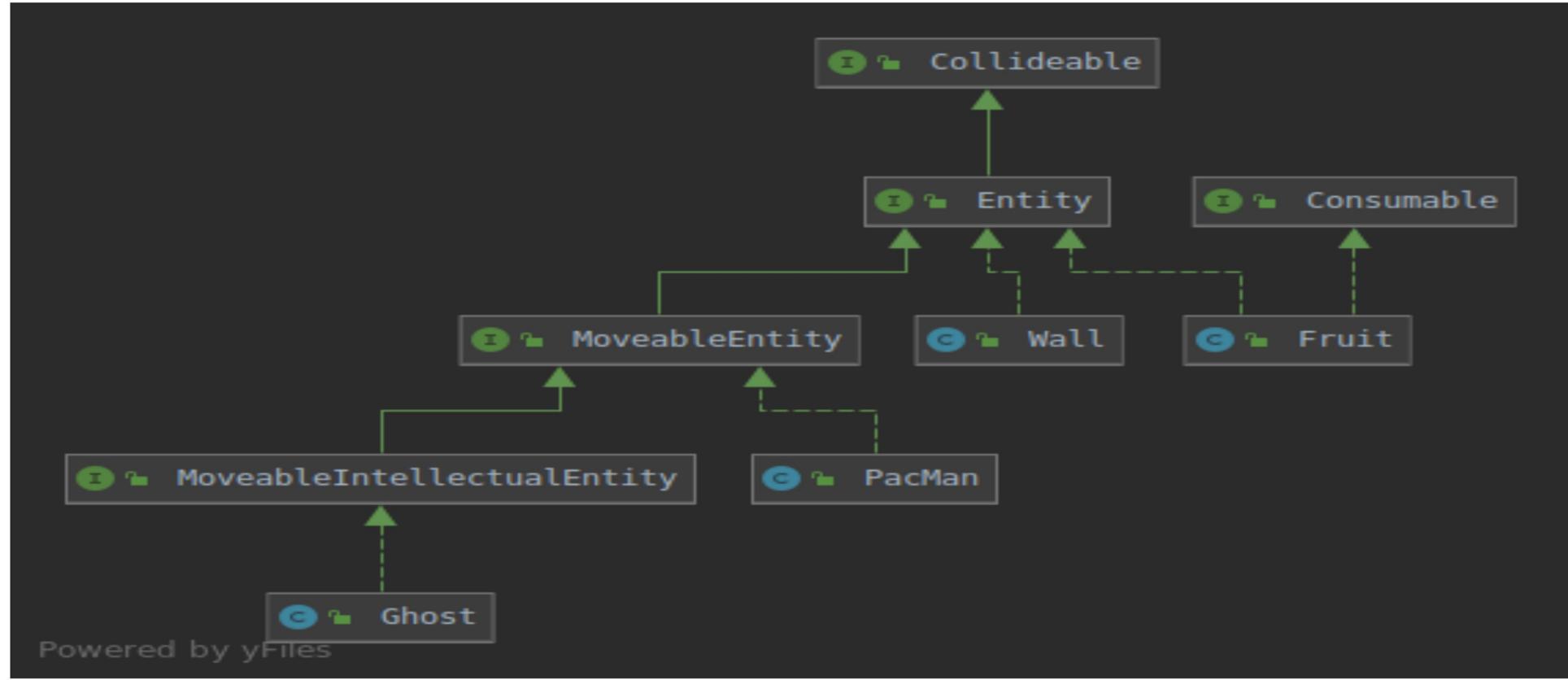
- GDD
 - ✓ Reprise du dossier « Pacman » du site Gamasutra
 - ✓ Modèle allégé
 - ✓ Prise en compte des contextes (vitesse, score, mode, etc.)
 - ✓ Bonne compréhension stratégie des fantômes
 - ✓ Intégration d'effets sonores
 - ✓ Scenarii d'évolution

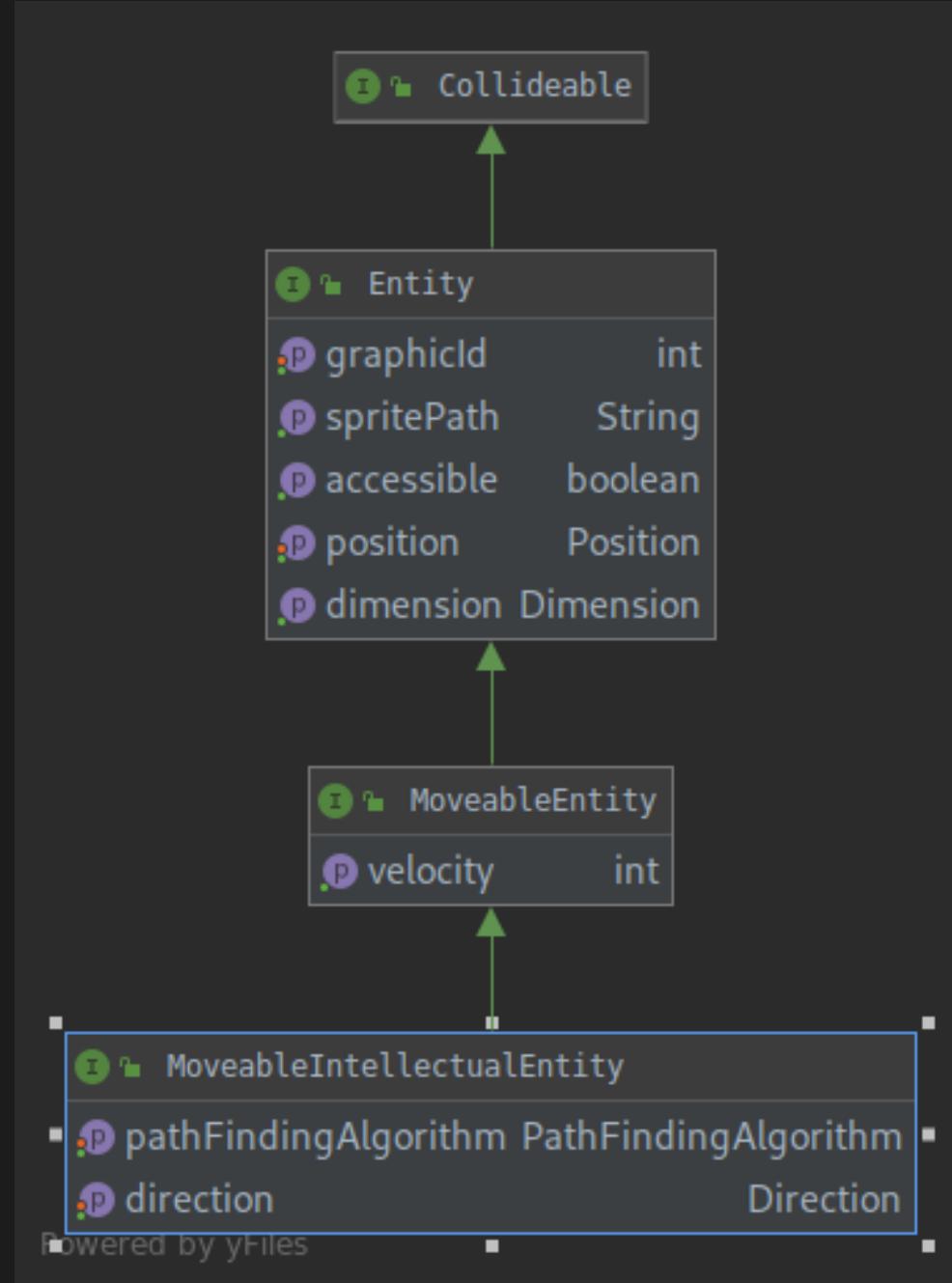


Projet Pacman

5/18

- Spécification & conception





●	Level
:P	score int
:P	entityList List<Entity>
:P	maze int[][]
:P	ghosts List<MoveableIntellectualEntity>
:P	columns int
:P	rows int
:P	pacman PacMan

Powered by yFiles



PhysicMotor

m g startGame()

void

m l moveEntity(Direction, MoveableEntity) boolean

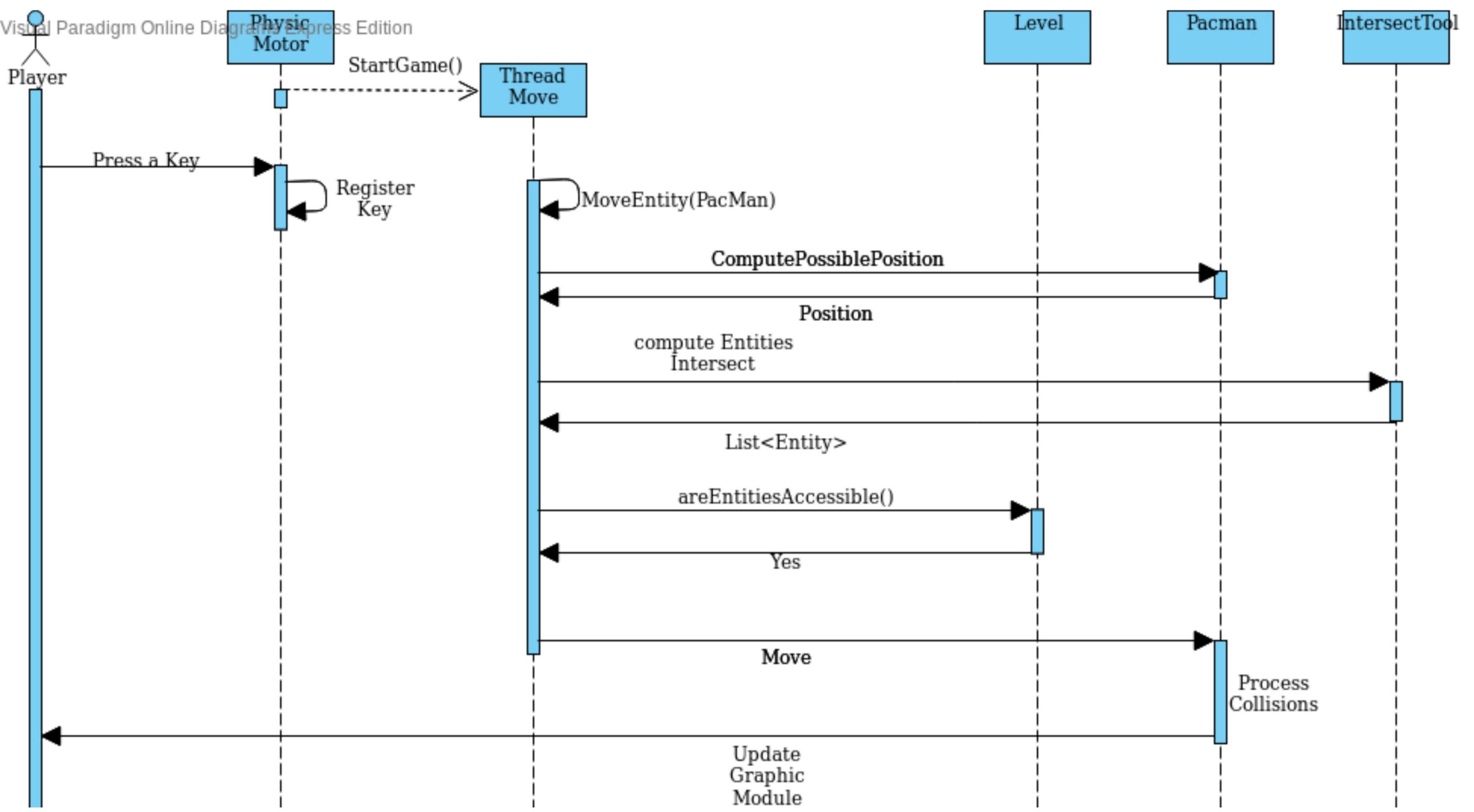
m g processKeyPressed(KeyEvent)

void

m g processKeyReleased(KeyEvent)

void

Powered by yFiles

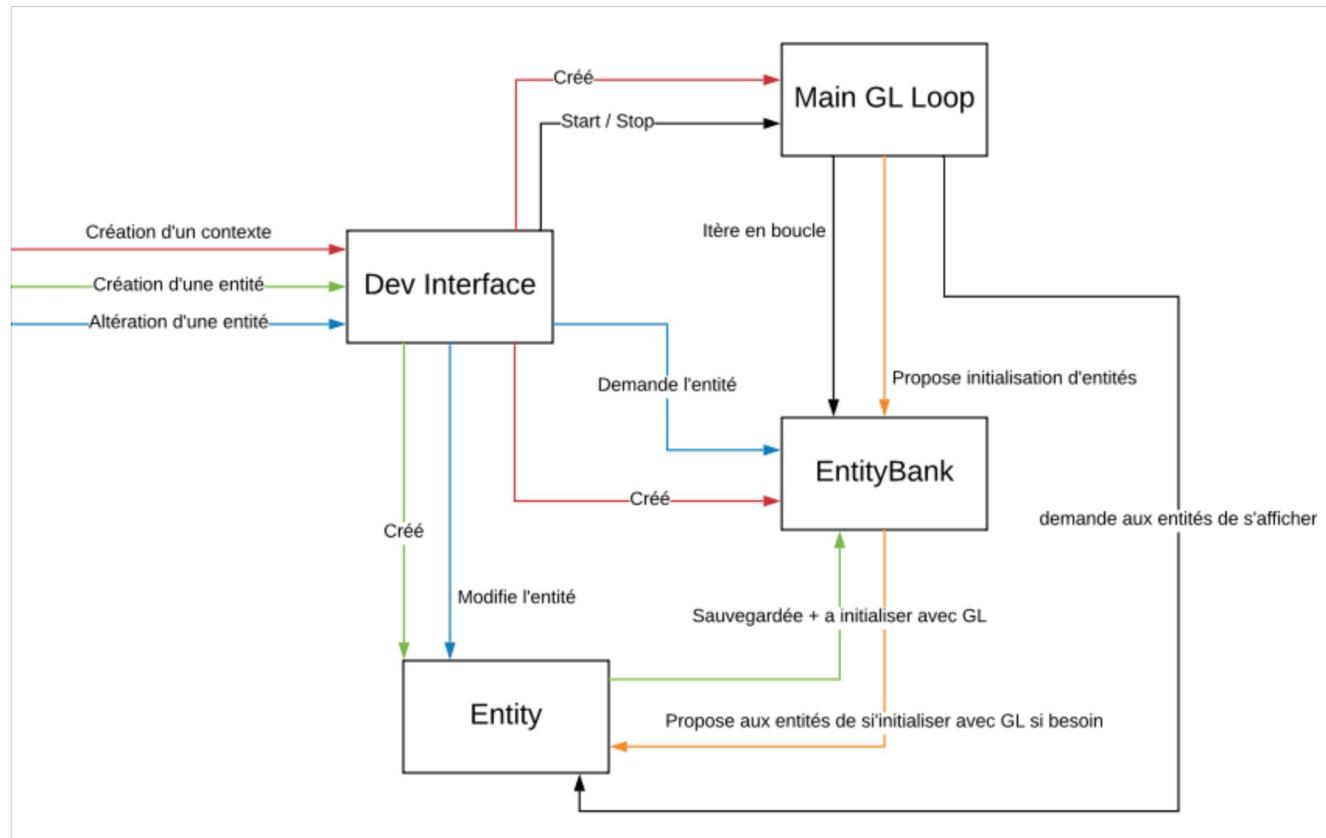




Projet Pacman

12/18

- Moteur graphique 1/3
 - ✓ Conception générale

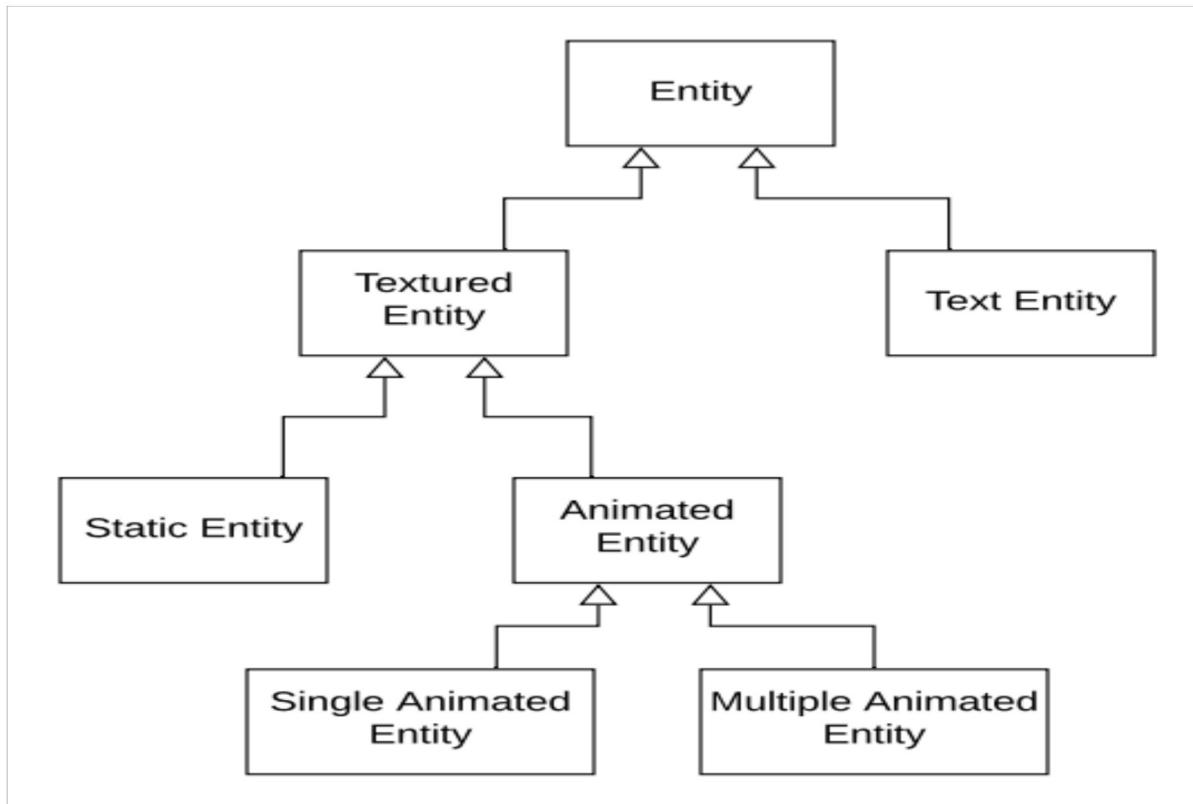




Projet Pacman

13/18

- Moteur graphique

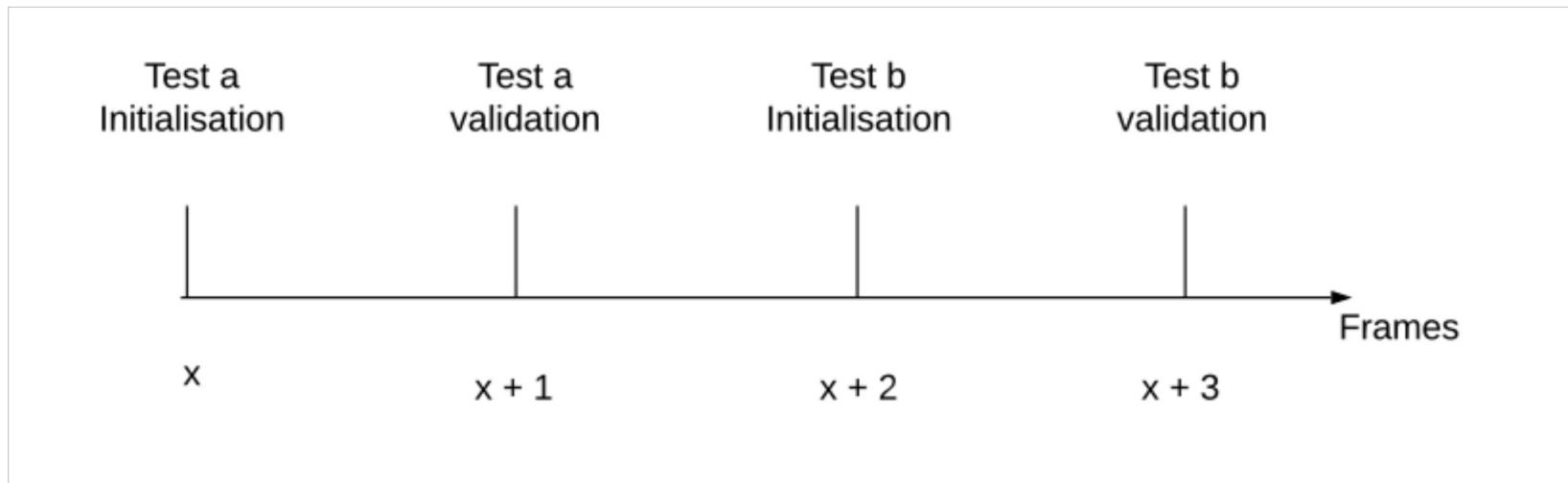




Projet Pacman

14/18

- Moteur graphique
 - ✓ Structure des tests





Projet Pacman

15/18

- Stratégie IA
 - ✓ Gestion de la prison et renaissance
 - ✓ Stratégie du radar
 - ✓ Déplacements communs des fantômes
 - ✓ Déplacements spécifiques des fantômes
 - ✓ Implémentation : mode « poursuite » basé sur algorithme A*



Projet Pacman

16/18

- Moteur son

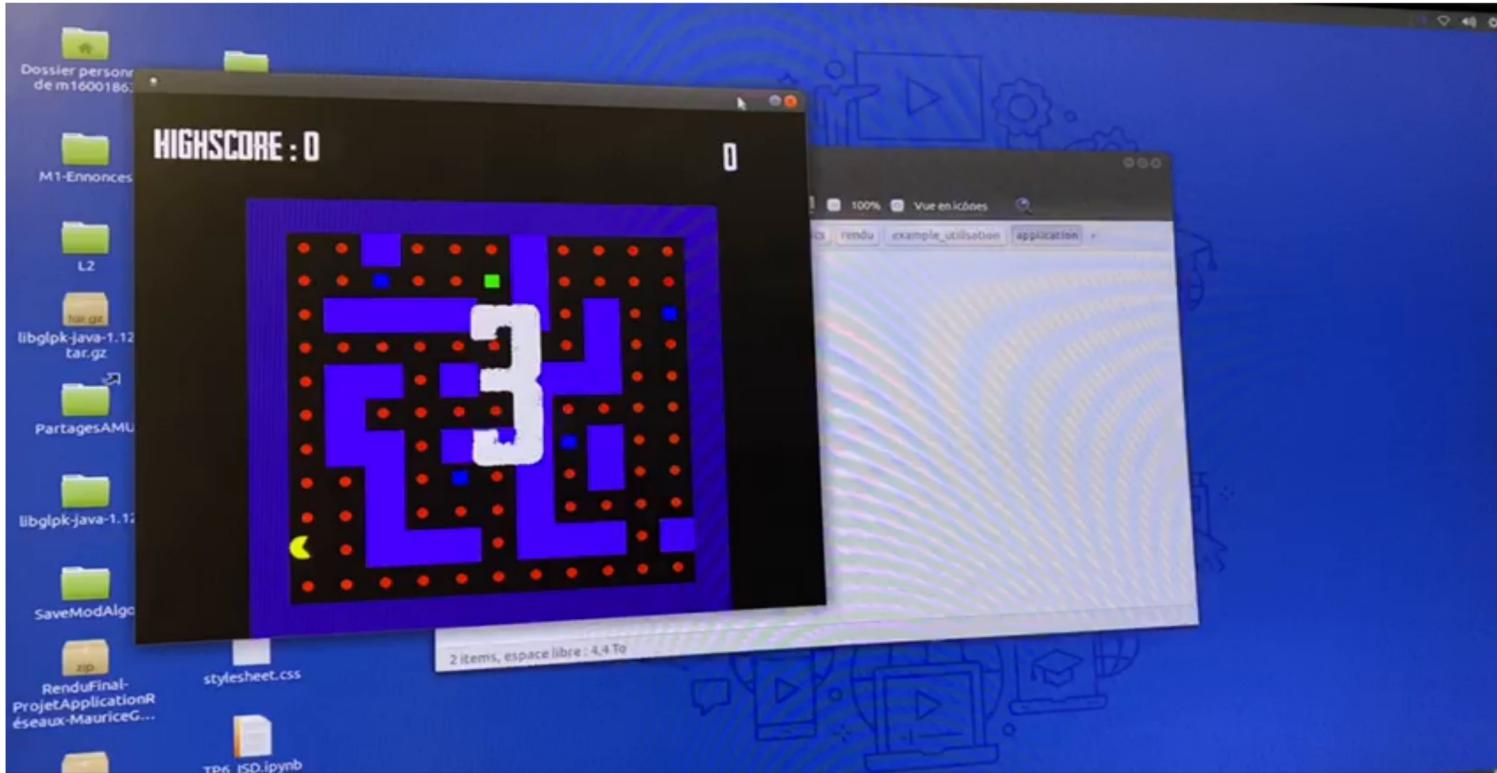
- ✓ Les sons utilisés (prévus) dans le jeu :
 - ✗ 24 effets sonores (SFX)
 - ✗ 4 musiques d'arrière-plan (BGM)
- ✓ Améliorations:
 - ✗ Possibilité de donner au joueur le choix de plusieurs packages sonores
- ✓ Bibliothèque: javafx.*
 - ✗ javafx.scene.media.Media
 - ✗ javafx.scene.media.MediaPlayer
=> .setVolume, .setCycleCount, .play, .stop



Projet Pacman

17/18

- Exécution (sprint 4)





Projet Pacman

18/18

- Exécution (jeu normal)

