Sébastien Rousseau

Vincent Montminy

Groupe : 001

**Travail Pratique #2**

Travail remis à Monsieur François Paradis

Programmation objet avancée en jeux vidéo 582-525-SF

Département d’informatique

Programme de développement de jeux vidéo

Cégep St-Foy

2015-09-14

Document de conception

# Objectifs du joueur

L’objectif du joueur (Red) est de collectionner les badges présents dans chacun des niveaux. Lors du premier niveau, il n’y a qu’un seul badge, dans le deuxième, deux badges, et ainsi de suite. Pour récolter un badge, le joueur doit avoir ramassé préalablement la bonne Pokeball. Le joueur gagne la partie lorsqu’il finit le niveau 8.

# Mode de Spawning des policiers (Team Rocket)

Au départ de chacun des niveaux, il y aura des officiers de la Team Rocket qui apparaîtront dans les cages qui leur sont attribués. À chaque 3 niveaux, il y aura un officier de plus pour augmenter la difficulté du jeu.

# Comportement des policiers (Team Rocket)

* Aléatoire : L’officier se déplace au hasard à la recherche du joueur.
* Poursuite : L’officier a vu le joueur et le suit.
* Roder : L’officier a perdu de vue le joueur et se déplace vers la dernière case ou il l’a vu.
* Apeurer : L’officier s’enfuit du joueur

# Armes (Master Balls)

Des master balls apparaissent dans le labyrinthe et sont ramassés par le joueur. Il sont gardées en réserve jusqu’à ce que le joueur l’utilise. Elle libère un Pokemon légendaire qui permet de transformer les joueurs, le rend invulnérable aux attaques ennemis, lui permet d’aller deux fois plus vites que de coutume et de rendre les ennemis effrayés(AffraidState).

# Minions (Pokemons)

Le seul « minions » sur la carte de jeu est le Snorlax. Snorlax aura deux états potentiels : immobile et en mouvement. Lorsqu’il aura en vue d’autres personnages, Snorlax s’immobilisera où il est présentement mais sinon, il est en constant déplacement.

# Teleporteur (Pigeot)

Si le joueur touche au Pigeot, il est téléporté vers l’un des 4 coins du labyrinthe.  
Les officiers de la team Rocket ne peuvent pas l’utiliser.

Diagramme d’états – Ennemis



Diagramme d’états - Menus