Projet Design Pattern

Meta-Simulateur de Jeu

Lucas OLIVE – Saïd KHALID – Eric NARA – Vincent TRUONG

SOMMAIRE

1)      Fiche technique

2)      Fiche descriptive

3)      Conception

1/ Fiche technique

Nom des développeurs :

* Vincent TRUONG
* Lucas OLIVE
* Saïd KHALID
* Eric NARA

Nom des différents jeux du projet :

* Age evolution
* La route de la mort !
* A la recherche du trésor enfoui

Langage de programmation choisi :

* C Sharp

2/ Fiche descriptive

Notre projet consiste à développer un méta simulateur de jeux qui aura comme convention de codage, le C#, implémentant plusieurs Design Patterns, tels que : Stratégie, Etat, Décorateur etc…

Parmi les jeux qui seront développés lors de notre projet, nous retrouverons 3 types de simulations :

1.     Une simulation d’évolution (Age evolution)

2.     Une simulation de trafic (La route de la mort!)

3.     Une simulation de « labyrinthe » (A la recherche du trésor enfoui)

1. Age evolution

Le jeu se déroulera dans un environnement sans mur et sans obstacle.

Le but est de construire, faire évoluer son empire.

1. La route de la mort!

Dans ce type de situation, pleins de voitures qui rouleront en agglomération.

Le but du jeu est de faire traverser un piéton de l’autre côté de la rue sans que celui-ci se fasse renverser.

1. A la recherche de trésor enfoui

Ce jeu comprendra un seul personnage. Celui-ci sera dans un environnement comportant plusieurs obstacles (murs). Sa mission est de trouver le trésor enfoui.