Compte Rendu: Bomberman

Tanguy Thomas, Titouan Rannou, Clément Guin

17 mai 2016

Cahier des Charges 1

1.1 Presentation

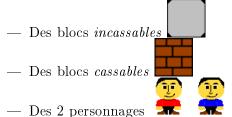
Le but de ce projet est de créer un clone du jeu vidéo Bomberman. Il s'agit d'un jeu multijoueur qui se joue à 2 joueurs. Voici les régles :

1.1.1 Regles du jeu

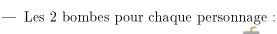
Imaginez une arène (vue de dessus) composée de blocs incassables, de blocs cassables (briques) et de chemins praticables. Le jeu se joue à 2 joueurs, ce sont tous les 2 des Bombermans. Il peut se déplacer et poser des bombes. Après quelques secondes elles explosent et détruisent les blocs cassables proches. Les régles sont simples : il ne doit en rester qu'un. Il faut utiliser toute sa ruse, récuper des items bonus et en posant plusieurs bombes afin de venir à bout de votre adversaire.

1.1.2 **Environnement**

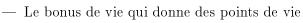
Nous décrivons dans cette section l'arène du jeu : La construction de l'arène se fait à l'aide des images suivantes :

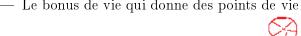


Il y aura aussi les items suivants dans l'arène :









— Les 2 pièges pour chaque personnages

Chaque joueur commence à des coins opposés de l'arène. Ils peuvent se déplacer dans 4 directions, Nord, Sud, Est, Ouest. Ils ont chacun 3 vies en début de partie. Ils en perdent une s'ils sont dans la portée de la bombe. Si un joueur n'a plus de vie il a perdu. Chaque joueur peut poser 1 piège qui immobilise le joueur adverse

1.1.3 Ce que le joueur peut ou doit faire

- Ne rien faire
- Se déplacer dans l'arène sur les cases vides
- Pouvoir récuper des bonus
- Aller sur la même case qu'un joueur, une bombe ou un bonus
- Poser des bombes

1.1.4 Ce que le joueur ne peut pas faire

- Sortir de l'arène
- Traverser des obstacles (blocs et briques)
- Jouer une fois mort
- Poser plus de 3 bombes en même temps

1.1.5 Ce que les bombes peuvent ou doivent faire

- Exploser au bout de 2 secondes
- Être traversées par les joueurs

1.1.6 Ce que les bombes ne peuvent pas faire

— Cassser des blocs (éléments incassables)

1.1.7 Ce que l'explosion peut ou doit faire

- Tuer le joueur qui a posé la bombe ou/et le joueur adversaire
- Casser des briques (éléments cassables) correspondant à la portée du joueur
- Faire apparaître différents bonus

1.1.8 Bonus

- Vie
- Augmentation de la portée de la bombe

1.2 Fonctions

Dans cette partie nous présenterons les différentes fonctions qui permettront le bon fonctionnement du jeu :

menu : Fait apparaitre le menu

startgame : Démarre le jeu

dessinermap : Dessine l'arène de jeu ajouter brique : Dessine une brique

ajouter bloc: Dessine un bloc

bombe1: Pose une bombe et explose 2 secondes après pour le joueur 1 **bombe2**: Pose une bombe et explose 2 secondes après pour le joueur 2

explosion: Fait exploser la bombe

destruction animation explosion : Détruit l'animation de la bombe

bonus bombe : Pose un bonus de portée de la bombe avec une probabilité de 5%

verif_bonus_bombe : Verifie si le joueur 1 marche sur le bonus

verif bonus bombe2 : Verifie si le joueur 2 marche sur le bonus

 $\mathbf{trap1}$: Pose le piège pour le joueur 1

trap2 : Pose le piège pour le joueur 2

personnages : Crée les 2 personnes

animdroite : Déplace le joueur 1 vers la droite animgauche : Déplace le joueur 1 vers la gauche

animbas : Déplace le joueur 1 vers le basanimhaut : Déplace le joueur 1 vers le haut

animdroite2 : Déplace le joueur 2 vers la droiteanimgauche2 : Déplace le joueur 2 vers la gauche

animbas2 : Déplace le joueur 2 vers le basanimhaut2 : Déplace le joueur 2 vers le haut

2 Compte-Rendu

2.1 Recherche documentaire

Passionnés d'informatique, nous connaissions le site openclassrooms (anciennement site du zéro),

2.2 Travail d'équipe

2.2.1 Github

Tout d'abord nous nous sommes heurté à des difficulter pour travailler ensemble, partager et mettre en communs nos travaux. Nous avons donc cherché une solution : Git. Git est un logiciel de gestion de versions, c'est à dire qu'il permet de stocker nos fichiers en conservants la chronologie de toutes les modifications qui ont été effectuées dessus. Pour une travail d'équipe efficace nous avons utilisé le service web git hub, qui est un réseau social utilisant le système Git. Git Hub nous a permis de s'organiser, ne pas perdre là trace de nos anciennes modifications. Par exemple, lorsque l'utilisateur fait une modification dans son code, et le code ne marche plus, on peut revenir à une version antérieur ou le code marchait pour pouvoir identifier le problème et le régler.

2.3 Répartition du travail

- 2.3.1 Clément Guin
- 2.3.2 Titouan Rannou
- 2.3.3 Tanguy Thomas