# Compte Rendu: Bomberman

Tanguy Thomas, Titouan Rannou, Clément Guin

17 mai 2016

# 1 Cahier des Charges

#### 1.1 Presentation

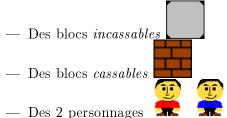
Le but de ce projet est de créer un clone du jeu vidéo *Bomberman*. Il s'agit d'un jeu multijoueur qui se joue à 2 joueurs. Voici les régles :

# 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 :



Chaque joueur commence à des coins opposés de l'arène. 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 apparaître le menu
startgame : Démarre le jeu
```

dessinermap : Dessine l'arène de jeuajouter\_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

trap1 : Pose le piège pour le joueur 1

 ${f trap 2}$  : 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