Compte Rendu : Bomberman

Tanguy Thomas, Titouan Rannou, Clément Guin

17 mai 2016

Cahier des Charges

Presentation 1.1

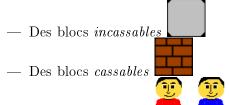
Le but de ce projet est de créer un clone du jeu vidéo Bomberman. Il s'agit d'un jeu multijoueur qui se joue à 2 joueurs. Voici les régles :

Regles du jeu 1.1.1

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.

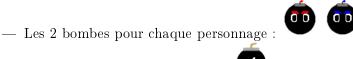
1.1.2**Environnement**

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

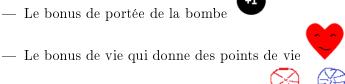


— Des 2 personnages

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



— Le bonus de portée de la bombe



— Les 2 pièges pour chaque personnages

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 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 bonusverif_bonus_bombe2 : Verifie si le joueur 2 marche sur le bonus

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