

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 règles :

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 règles sont simples : il ne doit en rester qu'un. Il faut utiliser toute sa ruse, récupérer 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 blocs *incassables* 
- Des blocs *cassables* 
- Des 2 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 récupérer 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

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

1.1.6 Ce que les bombes ne peuvent pas faire

- Casser 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 adverse
- 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 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 : Vérifie si le joueur 1 marche sur le bonus

verif_bonus_bombe2 : Vérifie 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 bas
animhaut : Déplace le joueur 1 vers le haut
animdroite2 : Déplace le joueur 2 vers la droite
animgauche2 : Déplace le joueur 2 vers la gauche
animbas2 : Déplace le joueur 2 vers le bas
animhaut2 : Déplace le joueur 2 vers le haut