

PacMan – Concepts et maquettes

SIG3 – Projet de semestre

Aline Baeriswyl & Maxime Fourquaux

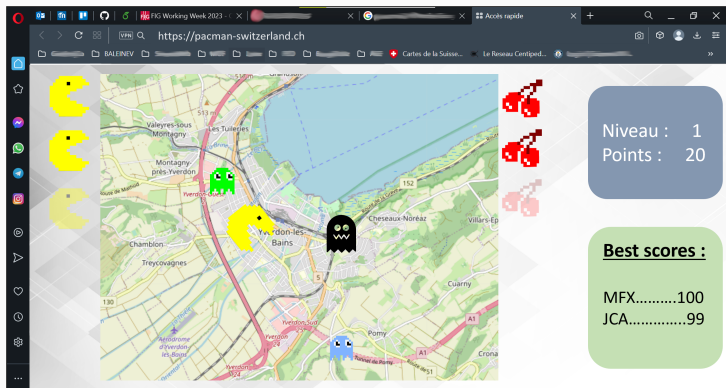
Vendredi 18 novembre 2022

HEIG-VD – EC+G

Orientation GGT



Maquette du projet



Visuel non contractuel

Rôles



PACMAN

Héros du jeu



GHOST

Méchant du jeu. Sont là pour manger Pac-Man



Final boss

Boss final du jeu



Point

Pour compter les scores



Cherry

Vie/essai dans le jeu

Bonus

Avantage pour manger les ghosts



- ▷ Webmapping avec :
 - > Fond de plan (OSM, swisstopo)
 - > Route (roadmap d'OSM)
- ▷ Base de données pour enregistrer les scores

- ▷ Ne pas se faire manger par les ghosts
- ▷ Gagner le plus de points possibles en :
 - > grignotant les points
 - > avoir des bonus pour manger les ghosts

Tâches à réaliser

- ▷ Création de la page d'accueil
Minimum : pouvoir tester et travailler
Amélioration en continue durant le projet
- ▷ Créer les déplacements de PACMAN sur les routes
Test sur zone restreinte
- ▷ Créer les intersections de PACMAN par l'utilisateur
Test sur zone restreinte
- ▷ Créer les mouvements des fantômes
Test sur zone restreinte
- ▷ Généralisation des points précédants à l'ensemble de la ville
- ▷ Créer la gestion des scores (enregistrement des scores, affichages, ...)
Optionnel

- ▷ PACMAN, Wikipédia
- ▷ PACMAN Patterns - Ghosts movement
- ▷ Understanding Pac-Man Ghost Behavior
- ▷ Google fait débouler Pac-Man dans Google Maps

Planification prévisionnelle

	18.11.22	25.11.22	02.12.22	09.12.22	16.12.22	23.12.22	13.01.23	20.01.23	27.01.23
Tâches									
Création page internet									
Sources et import des shp									
Déplacement PacMan sur une route									
Interaction PacMan intersection									
Déplacement ghosts									
Design page internet									
Présentation et rapport									
Cours									
TE1									
swisstopo									