

PacMan – Concepts et maquettes

SIG3 – Projet de semestre

Aline Baeriswyl & Maxime Fourquaux

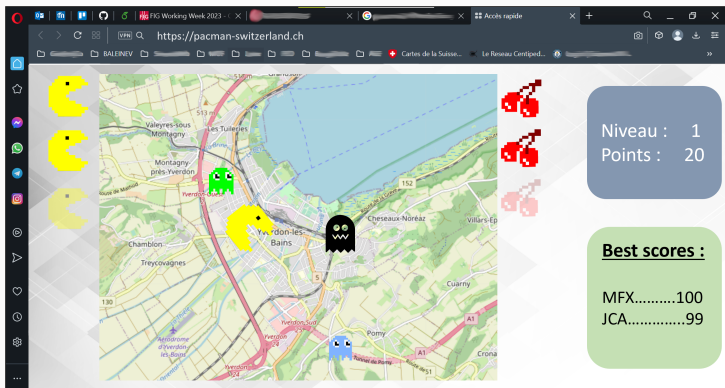
Vendredi 18 novembre 2022

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



- a. Webmapping avec :
 - A. Fond de plan (OSM, swisstopo)
 - B. Route (roadmap d'OSM)
- b. Base de données pour enregistrer les scores

- a. Ne pas se faire manger par les ghosts
- b. Gagner le plus de points possibles en :
 - A. grignotant les points
 - B. avoir des bonus pour manger les ghosts

Tâches à réaliser

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

- a. PACMAN, Wikipédia
- b. PACMAN Patterns - Ghosts movement
- c. Understanding Pac-Man Ghost Behavior
- d. Google fait débouler Pac-Man dans Google Maps