

PacMan – Concepts et maquettes

SIG3 – Projet de semestre

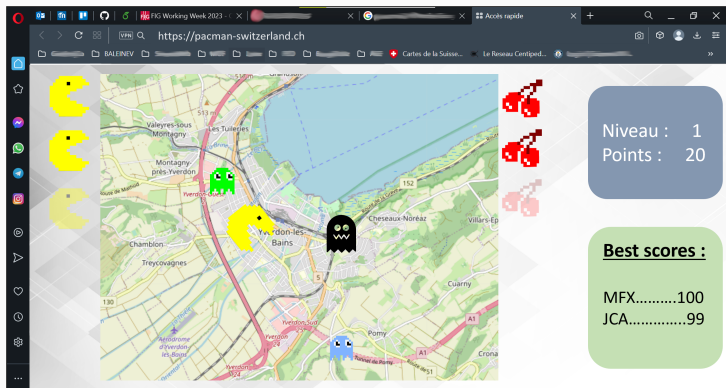
Aline Baeriswyl & Maxime Fourquaux

Vendredi 18 novembre 2022

HEIG-VD – EC+G

Orientation GGT

Maquette du projet



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