

# PacMan – Concepts et maquettes

SIG3 – Projet de semestre

---

Aline Baeriswyl & Maxime Fourquaux

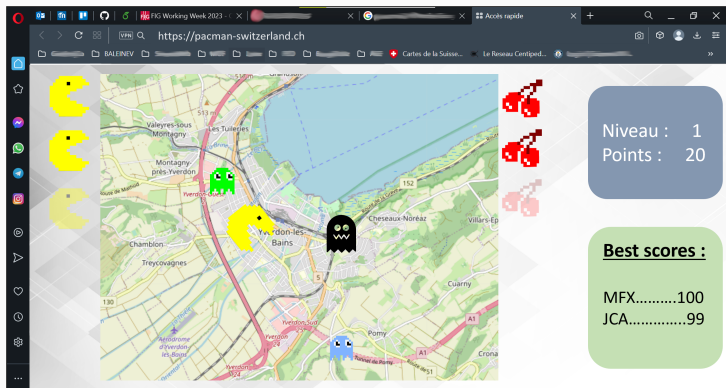
Vendredi 18 novembre 2022

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

# 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
<b>Projets</b>									
Création page internet									
Sources et import des shp									
Déplacement PacMan sur une route									
Interaction PacMan intersection									
Déplacement ghosts									
Design page internet									
Présentation et rapport									
<b>Cours</b>									
TE1									
swisstopo									