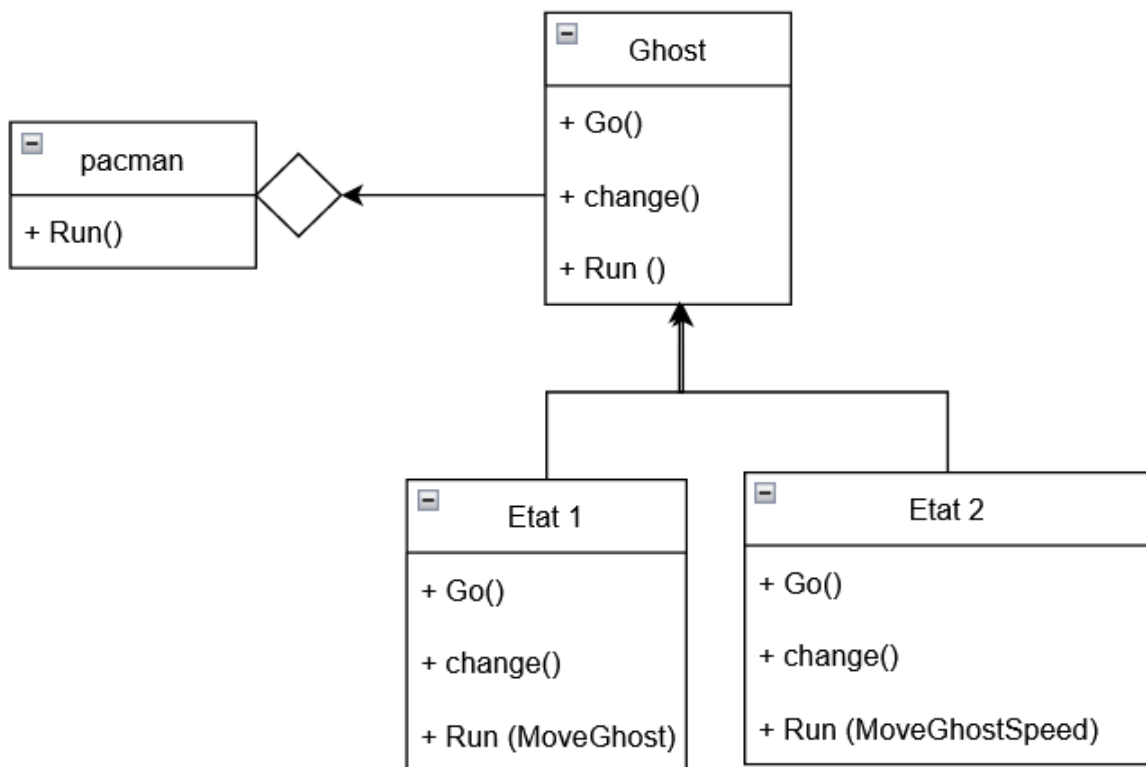


Déplacement du joueur :

Pattern utilisé :

IA fantômes :

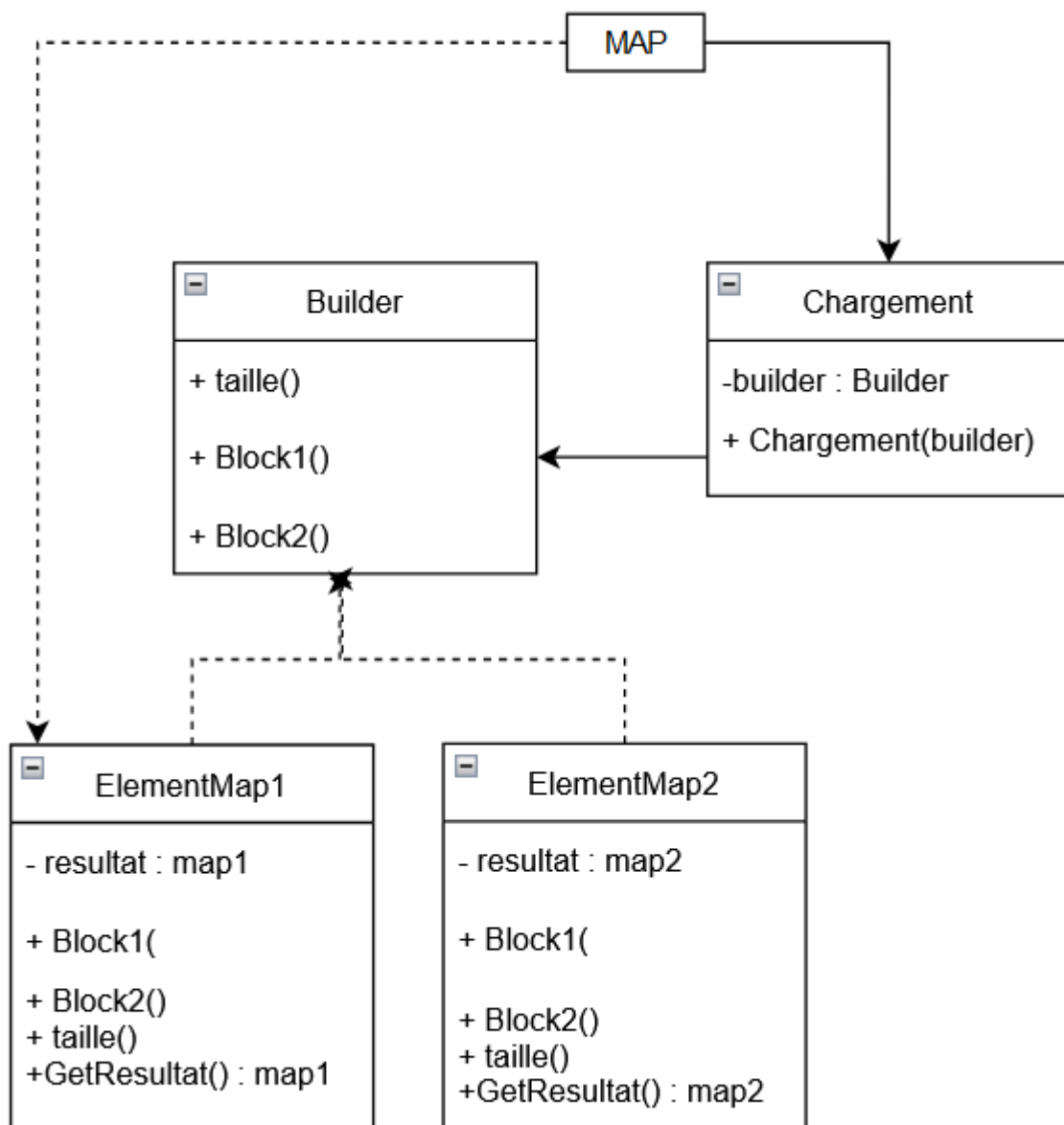
Pattern utilisé : **etat**



Le pattern **etat** permet de changer le comportement d'un ghost en fonction des actions du joueur. Ici, le ghost passe d'un état à l'autre en fonction de la position du joueur sur la carte.

Générer une map procéduralement :

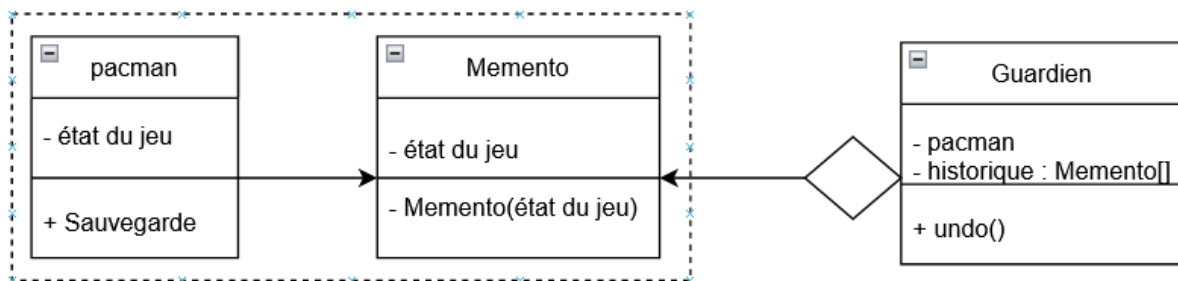
Pattern utilisé : **Monteur**



L'utilisation du moteur nous permet de générer des map différentes en fonction des éléments présents dans les méthodes `Block` et `taille`. Lors du chargement de la partie nous appelons le builder pour qu'il génère une map en fonction des résultats obtenus dans `element Map1` et `élément Map2`.

Enregistrer la partie :

Pattern utilisé : **memento**



Le pattern memento permet d'enregistrer chacune de nos actions réalisées dans la classe **pacman**. Elles sont ensuite stockées dans une liste d'action située dans la classe **gardien**. Si on utilise la méthode `undo()`, l'état du jeu est remplacé par la dernière action placée dans cette liste (historique).