

Rapport Mouret Orfeú

Mouret Orfeú

Ce projet visait à re programmer le jeux pacman (Namco 1980) en c++, voici une synthèse des grandes lignes le concernant:

Ce qui a été implémenté:

- affichage du maze
- affichage et logique du score
- affichage et logique du hight score
- affichage et logique des vies
- start
- game over
- affichage et control de pacman
- cornering
- affichage, animation et logique de la mort de pacman
- affichage et logique des gomme
- affichage et logique des energizer
- affichage, animation et logique des fantomes
- logique des modes des fantomes
- logique de déplacements des fantomes en fonction de leur mode
- tournants interdits pour les fantomes
- passage de droite à gauche avec les couloirs de teleportation
- affichage, animation et logique de la monster den
- affichage et logique des (du) fruits
- logique des vitesse des fantomes et de pacman

Ce qui n'a pas été implémenté:

- L'animation de retour des fantomes dans la Monster Den après avoir été mangé
- Le clignotement de la map après avoir mangé tous les dot
- Le bonus de point si tous les fantomes ont été mangé à chaque fois qu'un energizer a été mangé
- L'animation des points gagné quand on mange un fantome
- L'implémentation correspond au premier niveau de pacman seulement
- les fantomes ne rebonissent pas en attendant de sortir de la monster den

Taches réalisées personnellement:

- affichage et logique du score
- affichage et logique du high score
- affichage et logique des vies
- start
- game over
- cornering
- affichage, animation et logique de la mort de pacman (en partie)
- affichage, animation et logique des fantomes
- logique des modes des fantomes
- logique de déplacements des fantomes en fonction de leur mode
- tournants interdits pour les fantomes
- affichage, animation et logique de la monster den (sortie des fantomes etc)
- affichage et logique des (du) fruits
- logique de la vitesse des fantomes (en partie)

En effet, il semble y avoir beaucoup de chose que j'ai personnellement implémenté mais c'est sans compter sur les conseils restructuration et la factorisation effectués

par Maxime.

Choix d'implémentation

- En ce qui concerne la structure global du code, elle est pensée pour respecter le model MVC. Même si quelques entorses ont pu être commises, ce model est très globalement respecté.
- En ce qui concerne les bug du jeu original, comme les bug des target tile de Pinky et Inky, il a été choisit de ne pas les ré-implémenter.
- De même pour le bug de la detection de collision entre pacman et les fantome.

Ré-implémenter ces bug a semblé futile et rajoutait de la complexité de programmation pour quelque chose qui n'était pas sensé être là selon le créateur originale

difficultés rencontrées

Ecrire du code factorisé structuré et élégant n'a pas été très facile, heureusement que mon acolyte avait le gout de la propreté et de la rigueur.

Il n'y a pas eu de difficultés concernant la répartition et la fusion du travail réalisé par les membres du groupe, ce qui est un progrès par rapport aux autres projets réalisées précédemment.