
Pacman Game

Rémi Deronzier
Davy Simeu
Sacha Clavel

Spécifications de base

- Pouvoir mouvoir Pacman
- Afficher une fenêtre initiale pour accueillir le joueur :
 - S'identifier
 - Accéder à une nouvelle partie
 - Visualiser ses scores
 - Visualiser les meilleurs scores
- Présenter un plateau d'arrière-plan :
 - Les pastilles de points
 - Les pastilles de vulnérabilité
 - Les pastilles de puissance
 - Pacman
 - Les fantômes
 - Les briques
 - Le labyrinthe
 - (Des bonus)

Spécifications avancées

- Faire une interface pour les règles du jeu
- Faire une interface pour les raccourcis du jeu
- Coder la vulnérabilité des fantômes :
 - A chaque passage de Pacman sur une pastille de puissance :
 - Les fantômes deviennent vulnérables pendant une courte durée
 - Pendant cette période, Pacman peut les manger, ce qui lui rapporte des points
- Avoir un fond sonore pendant la partie

Tableau récapitulatif des propriétés des pastilles

<u>Pastilles</u>	<u>Points</u>	<u>Commentaires</u>
De points	+ 10	Disparition de la pastille
De vulnérabilité	+ 0	Pac-man peut manger les fantomes
De puissance	+ 50	Arrêt temporaire des fantômes Disparition de la pastille
Bonus	+ 100	La pastille a une forme de raisin

Solutions technologiques et difficultés rencontrées

- Langage de programmation : Python (on fait de plus usage de la bibliothèque optimisée *pygame*)
- Difficulté à créer l'arrière plan :
 - **Corréler la matrice des cases (briques + labyrinthe) à une image d'arrière plan préexistante ?**
 - OU
 - **Garantir la corrélation en créant l'image d'arrière plan en fonction d'une matrice fixée ?**