
Pac-man

— Rémi Deronzier —
Davy Simeu
Sacha Clavel

Spécifications de base

- Pouvoir mouvoir un pac-man
- 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 :
 - Des pastilles de points
 - Des pastilles de puissance
 - Un pac-man
 - 4 fantômes
 - Des briques
 - Un labyrinthe
 - (Des bonus)
 - Des pastilles de vulnérabilité

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 Pac-Man sur une pastille de puissance :
 - Les fantômes deviennent vulnérables pendant une courte période
 - Pendant cette période, Pac-Man peut les manger lui rapportant des points.
- Faire défiler un fond sonore pendant la partie

Tableau récapitulatif des pastilles

<u>Pastilles</u>	<u>Points</u>	<u>Commentaires</u>
De points	+ 10	Disparition de la pastille
De puissance	+ 50	<ul style="list-style-type: none">- Arrêt temporaire des fantômes- Disparition de la pastille
Bonus	+ 100	La pastille a une forme de raisin
De vulnérabilité	+ 0	Pac-man peut manger les fantomes

Solutions technologiques et difficultés rencontrées

- Langage de programmation : python (pygame)
- Difficulté à créer l'arrière plan :
 - Corréler la matrice à l'image d'arrière plan

OU

- Corréler l'image d'arrière plan à la matrice