

# Design Pattern : Pacman

Théo DÉZÉ & Charles MALLET

20 Décembre 2018

## Table des matières

<b>I</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
<b>II</b>	<b>PacmanGame et Pattern MVC</b>	<b>2</b>
<b>III</b>	<b>Intelligence Artificielle et Pattern Strategy</b>	<b>2</b>
<b>IV</b>	<b>Autres Patterns utilisés</b>	<b>2</b>
<b>V</b>	<b>Conclusion</b>	<b>2</b>

Première partie

## Introduction

- MVC
- Stratégie
- Factory
- Etat

Deuxième partie

## PacmanGame et Pattern MVC

Troisième partie

## Intelligence Artificielle et Pattern Strategy

Quatrième partie

## Autres Patterns utilisés

Cinquième partie

## Conclusion