

# PacMan

L'objectif est de développer un jeu **Pacman** en utilisant **SFML** en C++, en intégrant des fonctionnalités avancées telles que le chargement dynamique de la carte à partir de fichiers .txt, la gestion de sauvegardes et la gestion du score.

## Fonctionnalités principales :

1. **Chargement de la carte** : Le labyrinthe du jeu est défini dans un fichier `.txt`, où chaque caractère représente un élément du jeu (par exemple, `P` pour Pacman, `G` pour les fantômes, `#` pour les murs, `.` pour les pastilles).
2. **Affichage des éléments** : Utilisez SFML pour afficher le labyrinthe, Pacman, les fantômes et les pastilles. Chaque élément doit être représenté par les textures fournies.
3. **Mouvement de Pacman et des fantômes** : Pacman doit pouvoir se déplacer à l'aide des touches fléchées et interagir avec les murs. Les fantômes se déplacent selon un comportement défini (aléatoire ou directionnel).
4. **Collisions et interactions** : Pacman mange les pastilles en entrant en collision avec elles et perd une vie lorsqu'il entre en collision avec un fantôme. La partie se termine lorsque Pacman perd toutes ses vies.
5. **Sauvegarde et chargement** : Le joueur peut sauvegarder sa progression dans un fichier `.txt`, qui stocke des informations comme la position de Pacman, les pastilles restantes, le score et le nombre de vies. Le joueur peut aussi charger une partie sauvegardée à partir d'un fichier.
6. **Affichage du score et de la fin de la partie** : Le score augmente lorsque Pacman mange des pastilles. Un écran de fin de jeu doit s'afficher lorsque Pacman perd toutes ses vies ou termine le jeu.

## Assets fournis :

Tous les assets nécessaires au jeu (Textures, Polices, Cartes et musique) sont fournis. La carte du labyrinthe est définie dans un fichier .txt, prêt à être chargé lors du démarrage du jeu.

## Liens importants :

- [Installation SFML \(2022-64bit\)](#)
- [Documentation SFML](#)
- Conventions : Voir document joint