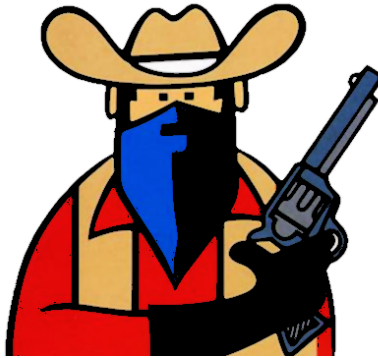


Projet interaction multimédia



Bank Panic

Réalisé par: Arnaud LADOUCKETTE

IMPORTANT:

- ☛ Pour que les inputs soient pris en compte, il faut cliquer sur la fenetre
- ☛ L'animation de la porte ne veut pas se faire depuis le début, un délai a été rajouté dans le modèle pour masqué ce problème

Introduction

J'ai décidé de faire un jeu car pour le chef d'oeuvre il y a déjà trois personne sur un prototype en flex (projet Calimero) de plus nous n'avons plus vraiment besoin de prototype car nous devons rendre une solution fonctionnel en mars.

je me suis totalement inspiré d'un jeu déjà existant que je connais très bien appelé : Bank panic sur la plateforme Sega Master Système (jeu sur cartouche), c'est un jeu d'arcade avec une mécanique simple. J'ai choisi de développer ce jeu car avec les nombreuses animations qui se déroule durant le jeu, c'est intéressant pour explorer la puissance d'expression de Flash, de plus j'ai déjà beaucoup travaillé sur la partie animation au collège avec macromedia Flash MX. Dans ce projet, j'ai récupéré toutes les images du jeu original pour gagné du temps durant le développement.

Le jeu

La scène se déroule dans une banque, on jou le rôle d'un shérif qui surveille les 12 entrées afin d'empêcher des bandits d'attaquer la banque et de sécuriser que les clients déposent leurs argents. Un round est gagné lorsque le shérif a sécurisé au moins une fois l'argent pour chaque porte. La même scène se déroule en boucle jusqu'à que le joueur a épuisé ses 3 vies.

Contrôles du joueur

Le shérif ne peut s'occuper de 3 portes en même temps, Il doit attendre que ces trois portes en face de lui soient fermées pour aller vers 3 autres portes en naviguant à droite ou à gauche



Deux types d'action dans le jeu: se déplacer vers les autres portes et tirer sur une des trois porte en vu.



Tirer sur la
porte gauche



Tirer sur la
porte milieu



Tirer sur la
porte droite







Déplacer à
gauche



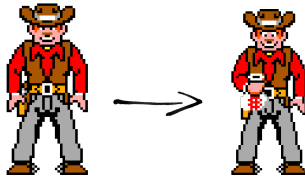
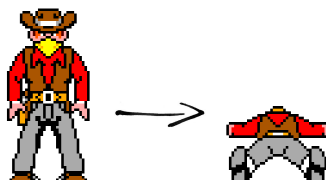
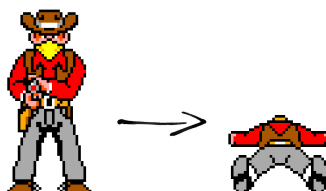
Déplacer à
droite

Visuel du jeu

Dans le bandeau vert en haut indique l'état des 12 portes et sur les 3 portes vues par le shérif avec les numéros en blanc. Une porte a 4 états :

			
Personne à cette porte	Un client ou un bandit arrive	Un client ou un bandit est derrière	Argent déjà collecté à cette porte

le gain de points

	100 points est ajouté au score lorsqu'un client dépose de l'argent à la banque correctement
	100 points est ajouté au score si un bandit est tué sans avoir eu le temps de sortir son pistolet. Cette action est appelé "NOT FAIR".
	1000, 800, 400 est ajouté au score si un bandit est tué 0.2s, 0.4s, 0.6s après avoir sorti son pistolet

Pertes de vie

Une vie est perdu lorsque:

- le joueur ne parvient pas à tuer un bandit à temps.
- le joueur se trompe et tire sur un client inoffensif.

Développement du projet

J'ai implémenté deux machine à état à l'aide de variable static, une pour exprimé l'état d'action du joueur et une pour exprimer les états d'une porte en fonction d'un bandit ou d'un client.

Un MVC (Modèle Vu Controller) est implémenté dans le jeu, ci dessous est expliqué l'organisation des fichiers, je n'ai pas gérer l'organisation des packages car j'ai vu plus trop tard que flash fait aussi de la gestion de donnée

Controleur	
<ul style="list-style-type: none"> PlayerController.as 	Récupère les inputs claviers du joueurs, gère le fait de resté appuyé sur gauche ou droite

Modèles	
<ul style="list-style-type: none"> GameModel.as DoorManager.as DoorModel.as 	Coeur du jeux où les règles sont appliqué. les porte sont géré dans la class DoorManager.

Vues	
DoorsView.as <ul style="list-style-type: none"> Door.as StaticDoors.as MovingDoorsLeft.as MovingDoorsRight.as BadTimeCounter.as BadGreenShooted.as BadRedShooted.as DoorComingView.as <ul style="list-style-type: none"> DoorNumberView.as shoot.as ScoreView.as	IL y a 3 vue principal: les 3 portes, les informations sur les 12 portes et le score. ces vues font appel à des MovieClip qu'ils insérer lors de la reception d'évenement comme le tire d'un jour ou lors d'un click timer / frameEnter. Toutes les vues sont des Librairies avec une classe atachée.

Evénements	
<ul style="list-style-type: none"> DoorEvent.as EventShootDoor.as GameEvent.as 	Permet de faire la communication MVC mais également de faire de la communication entre élément du modèle pour indiquer des changement d'état.