

PROJET JAVA

JEU : FACMAN

RAPPORT

Présentation

Le jeu que nous avons choisi de réaliser est un Pacman. Ce dernier reprend les idées originales du jeu : un personnage se déplace dans un labyrinthe parsemé de pastilles, il doit toutes les manger afin de passer au niveau suivant. Afin de corser la tâche, des fantômes hantent ce labyrinthe. Les collisions avec ces derniers sont fatales, il faut soit les éviter soit les manger grâce à l'utilisation de super pastilles.

Détail des classes

Ce projet est composé de 11 classes :

- classe *Facman* : chef d'orchestre des autres classes, elle contient le “main” et fait appel aux différents éléments du jeu ;
- classe *Character* : gère les caractéristiques communes aux personnages, Pacman et Ghost ;
- classe *Pacman* : dérive de *Character*, gère les possibilités de déplacement et l'affichage du personnage principal du jeu ;
- classe *Ghost* : fille de *Character*, contrôle les monstres et leur affichage ;
- classe *Position* : stocke et actualise les coordonnées des personnages ;
- classe *Board* : construit le labyrinthe à partir d'un fichier texte représentant le niveau ;
- classe *ImageLoader* : découpe les images sous forme d'icônes et les charge en mémoire. Chaque personnage est à l'origine représenté sous toutes ses faces dans une seule image ;
- classe *Game* : contrôle la mise en pause, l'affichage du menu, du score, du nombre de vies, et les niveaux de difficulté ;
- classe *HomeScreen* : génère l'écran d'accueil ;

- classe *AppletImageLoader* : permet le chargement des images dans le cadre d'un applet ;
- classe *ApplicationImageLoader* : permet le chargement des images dans le cadre d'une application autonome.

Il est aussi notable que Facman peut-être utilisé au choix : soit en tant qu'application, soit comme un applet à travers une page HTML.

Pour commencer le jeu, exécuter dans un terminal soit `java -jar facman.jar` (démarrage en mode application) soit `appletviewer facman.html` (mode applet).

Have fun !

Benjamin GAILLARD
Lionel IMBS