

Projet informatique

SAMUEL GIVOIS

ENSAE

samuel.givois@ensae-paristech.fr

16 mai 2018

I. INTRODUCTION

L'objectif fixé pour ce projet informatique est la création d'un jeu, ou plus précisément la mise en place d'une structure minimale de jeu, pouvant être par la suite enrichie facilement. Le jeu choisi est « Bomberman », créé par l'éditeur Hudson Soft en 1983. Il s'agit d'un jeu en 2 dimensions, avec vue surplombante. Le joueur est dans un labyrinthe, et peut poser des bombes. Celles-ci peuvent détruire des murs de brique ou des ennemis. En détruisant un mur, des bonus (ou malus) apparaissent.

II. CHOIX DES TECHNOLOGIES

III. DE LA CARTE À L'ÉCRAN

IV. DÉVELOPPEMENT DU JEU

V. NAVIGATION

VI. PAR LA SUITE