

ReadMe

Les Exigences

- (Validé) Modifiez le code pour afficher tous les éléments ainsi que les abeilles et la princesse. Vous pouvez maintenant utiliser la carte MapLevelDefault à la place de MapLevelDefaultStart.
- (Validé) Modifiez le code pour que les mouvements du joueur soient limités par le cadre de la carte et les éléments de décor.
- (Validé) Faire en sorte que le joueur perde une vie lorsqu'il touche une abeille.
- (Validé) Faire en sorte que la partie se termine par une défaite si le joueur n'a plus de vie.
- (Validé) Faire en sorte que la partie se termine par une victoire si le joueur atteint la princesse.
- (Validé) Mettre à jour le panneau d'affichage avec : nombre de vies restantes, niveau de fatigue, nombre de clés, niveau d'énergie
- (Validé) Faire en sorte que le joueur dépense de l'énergie quand il se déplace
- (Validé) Permettre au joueur de récupérer de l'énergie quand il reste immobile assez longtemps
- (Validé) Faire en sorte que le joueur puisse ramasser les bonus
- (Validé) Faire en sorte que chaque abeille se déplace toute seule de manière aléatoire
- (Validé) Une abeille doit mourir quand elle pique le joueur
- (Validé) La vitesse de déplacement d'une abeille est définie par la variable de configuration *beeMoveFrequency* qui indique le nombre de fois par seconde qu'une abeille peut bouger.
- (Validé) Permettre le chargement d'une carte depuis un fichier
- (Validé) Gérez les portes ouvertes, le ramassage des clés et l'ouverture des portes fermées.
- (Validé) Le joueur peut perdre une vie s'il se fait piquer par une abeille. Le joueur bénéficie alors d'une temporisation de *playerInvincibilityDuration* secondes pendant laquelle il est invulnérable et son image change d'aspect

Les Spécificités

J'ai réorganisé le fichier initial plus spécifiquement dans le dossier « go » ou j'ai limité à trois dossier « bonus », « decor » et « personnage ».

Pour le dossier « bonus », j'ai implémenté toutes les classes (Apple, Heart, etc.) dans le fichier *ObjectsBonus.java*, qui hérite de la classe *Bonus* pour faciliter la lecture des répertoires

J'ai procédé de la même manière pour le dossier « decor », en utilisant le fichier *ObjectsDecor.java* qui contient les classes (Tree, Flowers, etc.).