

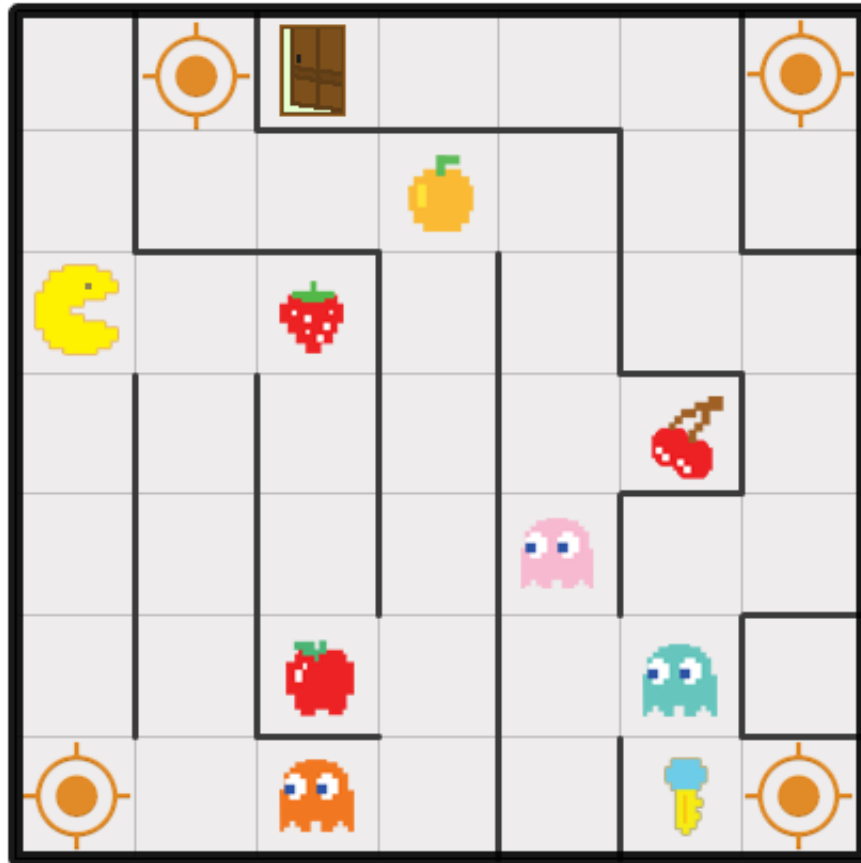
Projet Java A3P

Guillaume Legrain
Florian Martin
Groupe 3J E3S

19 décembre 2013

0.1 Présentation du projet

Vous êtes Pac-Man, perdu dans un étrange labyrinthe peuplé de fantômes. Vous voulez vous échapper. Mais il faut trouver la clef de la sortie ainsi que des fruits pour affronter les fantômes qui en bloquent l'accès.



0.2 Buts

- But principal : trouver la clef pour pouvoir ouvrir la porte et sortir du labyrinthe.
- Les fantômes sont dangereux ! Il faut donc trouver et manger assez de fruits pour pouvoir les affronter.
- Pour aller plus vite, Pac-Man peut utiliser des téléporteurs. Mais attention, ils ne sont pas toujours très fiables et peuvent parfois conduire à des pièces sans issues.

0.3 Idées ...

Note : Tous ces points ne seront pas forcément implémentés vu que nous ne pouvons pas encore vraiment savoir ce qui est envisageable à notre niveau.

- Chaque case du labyrinthe sera en fait une "pièce" avec des sorties (Nord, Sud, Est, West)

- Le joueur pourra choisir parmi plusieurs labyrinthes (peut être même en créer lui-même, dans un fichier que le jeu va "parser" avant de démarrer).
- EN PLUS de la console (avec le "prompt"), le joueur pourra se déplacer avec les touches du clavier (Up, down, left, right).
- Le Pac-Man se déplace aussi, en temps réel sur l'écran.
- Dessiner le plan du labyrinthe en Java (ou autre si mieux ...) suivant sa description plutôt que d'afficher une ou des images statiques.
- Créer une carte évolutive qui se met à jour lors du passage dans une piece.
- Imposer un certain nombre de fruit pour vaincre un type de fantôme.
- Insérer une musique dans le jeu.
- Insérer des sons lors de la récupération d'objet (clé, fruit) ou l'apparition d'un fantôme

0.4 Organisation d'un plan

j -->

i	r00	r01	r02	r03	r04	r05	r06
	r10	r11	r12	r13	r14	r15	r16
	r20	r21	r22	r23	r24	r25	r26
	r30	r31	r32	r33	r34	r35	r36
	r40	r41	r42	r43	r44	r45	r46
	r50	r51	r52	r53	r54	r55	r56
v	r60	r61	r62	r63	r64	r65	r66

Chaque "Room" est représentée par rij indiquant sa position sur le plan. Chaque "Room" possède des attributs indiquant la position de la case suivante ou un mur (avec un `null`)