

# Projet Java A3P

Guillaume Legrain  
Florian Martin  
E3S

21 septembre 2013

## Résumé

Pac-Man dans un nouveau monde, sous un nouvel angle.

## 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.



## 2 Buts

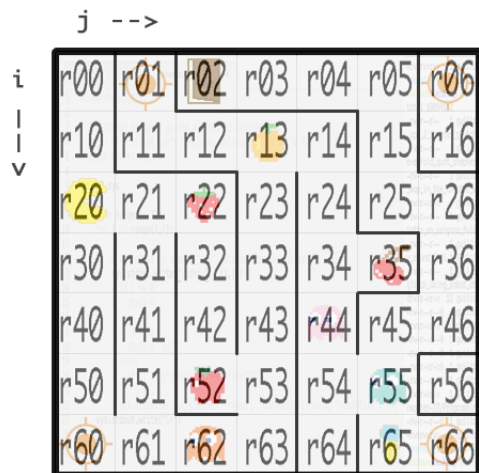
- But principal : trouver la clef pour pouvoir ouvrir la porte et sortir du labyrinthe.
- Les fantômes sont dangereux ! Il faut donc trouver et manger assez de fruits pour pouvoir les affronter.
- Pour aller plus vite, Pac-Man peut utiliser des téléporteurs. Mais attention, ils ne sont pas toujours très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

## 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 pièce.
- 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

## 4 Organisation d'un plan



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 )