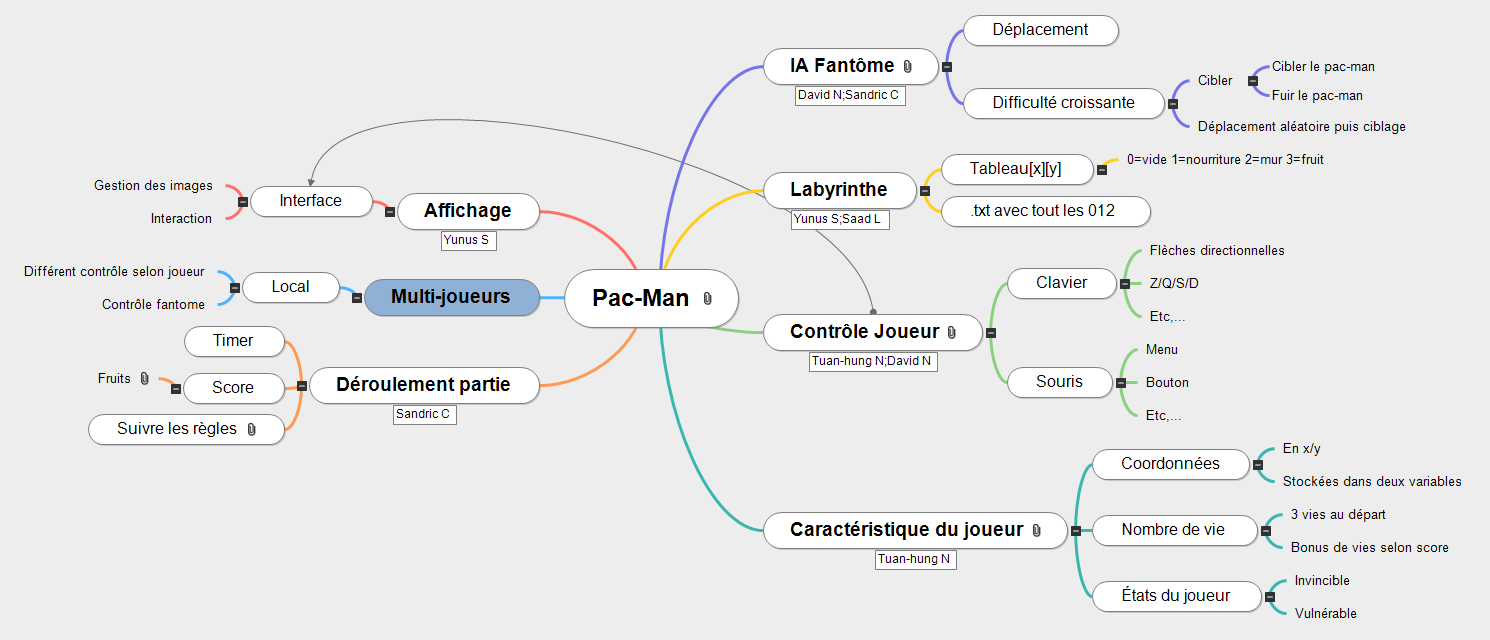
Pac-Man



[1. IA Fantôme 3](#_Toc67393608)

[1.1. Déplacement 3](#_Toc67393609)

[1.2. Difficulté croissante 3](#_Toc67393610)

[1.2.1. Cibler 3](#_Toc67393611)

[1.2.2. Déplacement aléatoire puis ciblage 3](#_Toc67393612)

[2. Labyrinthe 3](#_Toc67393613)

[2.1. Tableau[x][y] 3](#_Toc67393614)

[2.1.1. 0=vide 1=nourriture 2=mur 3=fruit 3](#_Toc67393615)

[2.2. .txt avec tout les 012 3](#_Toc67393616)

[3. Contrôle Joueur 3](#_Toc67393617)

[3.1. Clavier 3](#_Toc67393618)

[3.1.1. Flèches directionnelles 3](#_Toc67393619)

[3.1.2. Z/Q/S/D 3](#_Toc67393620)

[3.1.3. Etc,... 3](#_Toc67393621)

[3.2. Souris 3](#_Toc67393622)

[3.2.1. Menu 3](#_Toc67393623)

[3.2.2. Bouton 3](#_Toc67393624)

[3.2.3. Etc,... 3](#_Toc67393625)

[4. Caractéristique du joueur 3](#_Toc67393626)

[4.1. Coordonnées 3](#_Toc67393627)

[4.1.1. En x/y 3](#_Toc67393628)

[4.1.2. Stockées dans deux variables 3](#_Toc67393629)

[4.2. Nombre de vie 4](#_Toc67393630)

[4.2.1. 3 vies au départ 4](#_Toc67393631)

[4.2.2. Bonus de vies selon score 4](#_Toc67393632)

[4.3. États du joueur 4](#_Toc67393633)

[4.3.1. Invincible 4](#_Toc67393634)

[4.3.2. Vulnérable 4](#_Toc67393635)

[5. Déroulement partie 4](#_Toc67393636)

[5.1. Timer 4](#_Toc67393637)

[5.2. Score 4](#_Toc67393638)

[5.2.1. Fruits 4](#_Toc67393639)

[5.3. Suivre les règles 4](#_Toc67393640)

[6. Multi-joueurs 4](#_Toc67393641)

[6.1. Local 4](#_Toc67393642)

[6.1.1. Différent contrôle selon joueur 4](#_Toc67393643)

[6.1.2. Contrôle fantome 4](#_Toc67393644)

[7. Affichage 4](#_Toc67393645)

[7.1. Interface 4](#_Toc67393646)

[7.1.1. Gestion des images 4](#_Toc67393647)

[7.1.2. Interaction 4](#_Toc67393648)



# IA Fantôme

Il y aura 4 fantômes

## Déplacement

Déplacement cibler de haut,bas,gauche,droite.

## Difficulté croissante

### Cibler

#### Cibler le pac-man

Bouger en direction du pac-man selon une logique particulière

#### Fuir le pac-man

Un des fantômes à peur du pacman

### Déplacement aléatoire puis ciblage

À voir

# Labyrinthe

## Tableau[x][y]

### 0=vide 1=nourriture 2=mur 3=fruit

## .txt avec tout les 012

# Contrôle Joueur

cf. Interface

## Clavier

### Flèches directionnelles

### Z/Q/S/D

### Etc,...

## Souris

### Menu

### Bouton

### Etc,...

# Caractéristique du joueur

Class pacman

## Coordonnées

### En x/y

### Stockées dans deux variables

## Nombre de vie

### 3 vies au départ

### Bonus de vies selon score

## États du joueur

### Invincible

### Vulnérable

# Déroulement partie

## Timer

## Score

### Fruits

Caractéristiques des fruits :

* De formes variables (banane, cerise, pomme, etc)
* Chaque forme vaut un score (ex: banane =500pts et pomme =1000pts)
* Entre chaque niveau le fruit change de forme
* Les fruits ont un point d'apparition définit entre chaque niveau
* Manger un fruit rend les fantômes vulnérables pendant un certain temps et ils se mettront en fuites

## Suivre les règles

Descriptif Pac-Man: https://fr.wikipedia.org/wiki/Pac-Man

# Multi-joueurs

## Local

### Différent contrôle selon joueur

### Contrôle fantome

# Affichage

## Interface

### Gestion des images

### Interaction