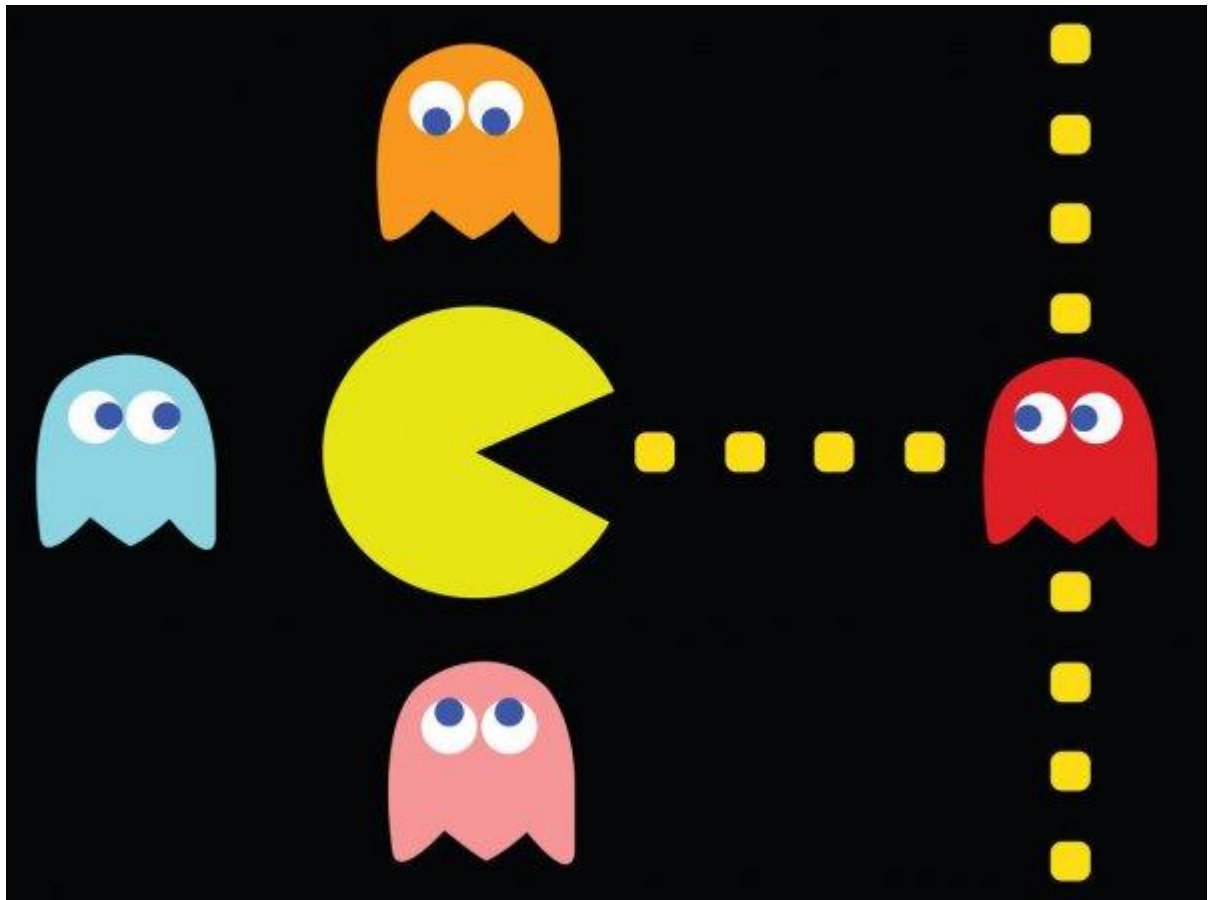


# Projet Pac-Man

## Spécialité Architecture Réseau



Killian Brillet JV2B  
11 avril 2022

## Introduction :

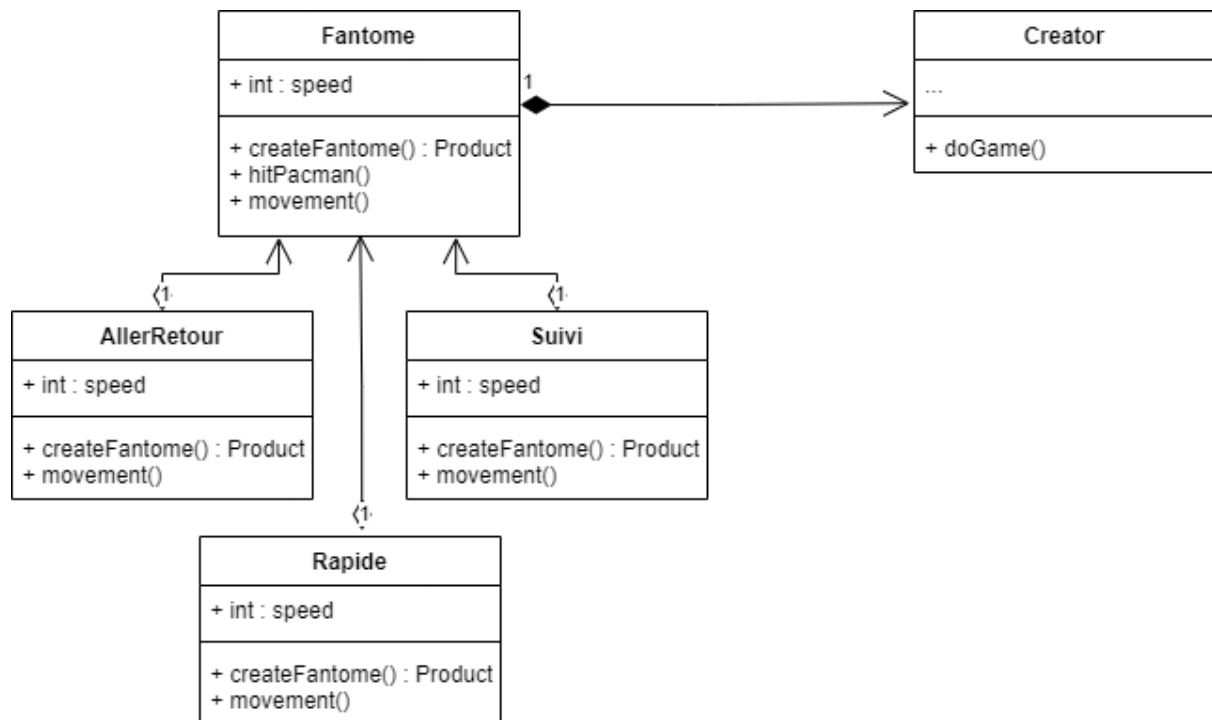
Pour créer ce projet, j'ai choisi d'utiliser un langage Javascript et d'utiliser plus particulièrement Phaser 3. La connaissance du moteur m'aidera à me concentrer sur l'implémentation des différents design patterns

## IA des fantômes :

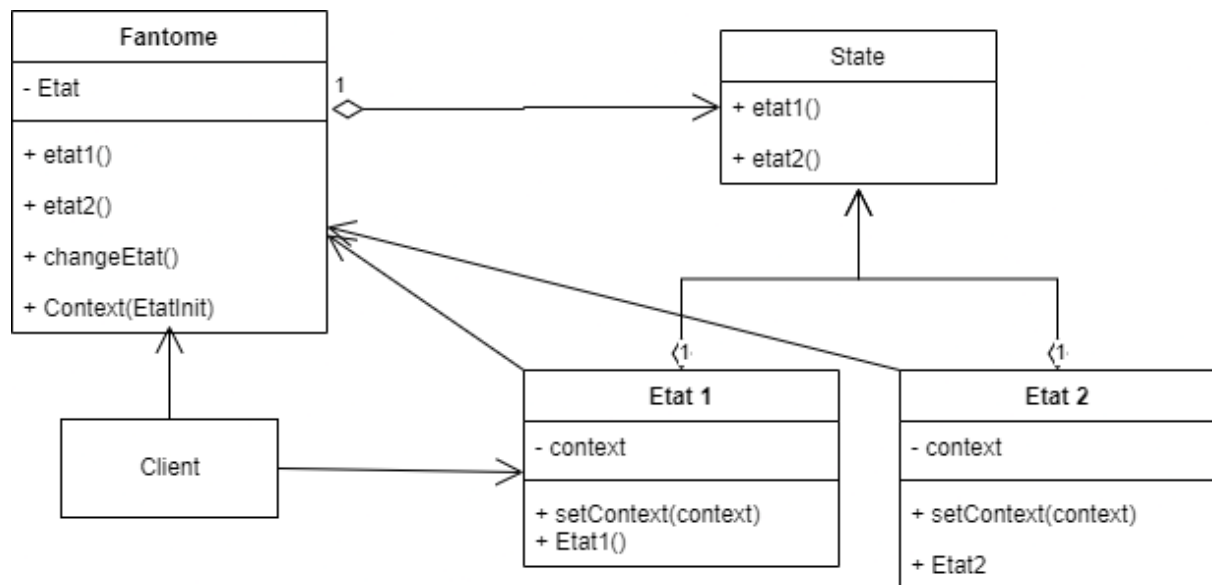
Pour créer les fantômes avec différentes paternes de déplacement, j'ai décidé de créer un pattern Fabrique. On crée alors une classe mère appelée "Fantôme" qui implémente les méthodes d'interaction avec Pacman (quand il touche Pacman, il peut soit le tuer soit se faire tuer en fonction de l'état actuel de Pacman).

De cette classe mère, on y créera alors plusieurs sous classes intégrant les différentes paternes de déplacement possible pour les différents fantômes.

Cela se présente sous cette manière :



Aussi, chaque fantôme aura un pattern State pour déterminer la méthode à utiliser en fonction du comportement de Pacman :



### Replay de la partie :

Pour pouvoir avoir un replay de la partie effectuée, il nous faudra ici utiliser un pattern "Memento". Cela permettra d'enregistrer au fur et à mesure les actions que le joueur a effectué et de les restaurer ultérieurement pour faire un replay de la partie.

