README :

**Info :** Pour lancer le jeu il faut tout simplement faire ./resultat data/official.txt puis vous avez les niveaux, les règles et nous pouvons quitter le jeu. Dans le fichier partie.h on a ajouté des structures et partie.c le comptage de point dans le map.

Nous avons fait de notre mieux afin de respecter les consignes donnés , nous avons fini le niveau obligatoire et pour le niveaux moyen plus ou moins , pour la plupart de nos fonction nous restons dans les 20 lignes de codes sauf pour la fonction « int menu ».

**Les taches :**

|  |  |
| --- | --- |
| **Krishnath** | **Timothé** |
| * Couleur fantôme normal + quand ils ont peur * Couleur de Pac-Man booster * Fin du déplacement Pac-Man * Compteur de score et point * Déplacement de fantôme normal + booster * Redessiner les caractères sur lesquels passent les fantômes * Réanimation de fantôme * Menu et règle * Changement de plateau fin * Niveaux et nombre de vie selon niv | * Dessiner Plateau + Pac-Man (normal) * Début du déplacement de Pac-Man * Tunnel Pac-Man et (tunnel fantôme) * Temps réel et ralentissement fantôme * Nombre de vie et affichage * Réanimation de Pac-Man * Changement de plateau début * Fantôme ne se touche pas |

**Difficulté rencontrée :** Sans doute les déplacements de fantômes, nous avons commencé trop tôt et nous avion du réfléchir par nous-même à une solution car on avait souvent les fantômes qui se mangé entre eux …. Par la suite nous avons aussi rencontré des difficultés sur le repassage de caractère lors du déplacement de fantôme car sa ne marchait pas souvent.

Nous avons aussi voulu changez les mouvements des fantômes en utilisant Pythagore et sauvegarder le score mais nous n’avions pas eu le temps.

**Dans le programme nous avons encore des beug comme les fantômes qui se réanime à leur position ½ ou encore le tunnel des fantômes qui marche rarement car les mouvements ne leur permettent pas de les prendre et lorsque les fantômes sont en fuite est qu’ils prennent les tunnels nous avons le fantôme qui est bloqué entre les deux tunnels.**