Idée de conception Game And Watch Donkey Kong

Diviser les classes par entités, chaque entité dispose de sa feuille de sprite (plus facile pour afficher)

-Donkey Kong  
-Tonneaux (+les mains de DK)  
-Mario  
-Barres (grue, obstacles, interrupteur, plateforme de DK)  
-Jeu (score, vie)

Différents événements de jeux :

**Mort :**  
Déclenchement :   
On avance sur un tonneau  
Un tonneau avance sur nous  
On avance dans le vide (2e étage)  
On loupe la grue lors d’un saut (Animation différente)  
On saute et percute un obstacle  
Conséquence :  
Perd une vie (Game over si 0 vie)  
Réinitialise la position du joueur, mais ne réinitialise pas les tonneaux (game and watch original)  
  
**Victoire :**  
Déclenchement :  
On saute sur le crochet   
Conséquence :  
Retire un crochet à DK (+20pts) (Animation)   
Si plus de crochet, Victoire (+20 pts) et réinitialise crochet

**Saut :**Déclenchement :  
Touche de saut sur un emplacement correct  
Conséquence :  
Si on saute pour la grue : Tester le crochet, victoire ou mort  
Saute au dessus d’un tonneau : 1er palier->1pt 2e palier->2pts

**Déplacement de DK :**Déclenchement :   
Au bout de x frames, DK se déplace soit à droite, soit à gauche (Si peut pas se déplacer, bouge pas)

**Apparition tonneau :**Déclenchement :  
Aléatoire, pars de la position de DK  
Conséquence :  
Apparition d’un tonneau suivant le pattern défini  
REMARQUE : Plus le temps passe, plus le jeu s’accélère !

**Apparition obstacle :**Déclenchement :   
Aléatoire  
Conséquence :  
L’obstacle parcoure la longueur, si mario le touche en sautant, mort  
REMARQUE : Déplacement ne se faisant pas en même temps que les tonneaux !!  
  
**Interrupteur :**Déclenchement :  
Mario actionne l’interrupteur en avançant dans sa direction.  
Conséquence :  
La grue est actionnée, elle va faire 2 allers retours avec son crochet (5 positions), puis se désactive.

**Animation de victoire :**Saute sur le crochet  
Lève la grue  
Rabaisse la grue  
Retour au début  
  
**DK est battu :**DK clignote  
DK tombe avec les barres  
Cœur de la princesse qui s’anime