

HOFFMANN Julien  
Abbad-Menival Safouane  
CHESNEAU Helene

PacMan est un jeu video créé par Toru Iwarani. Dans sa première version, vous incarniez PacMan qui, dans un labyrinthe, devait manger le plus de points possible sans se faire manger par des fantômes.

### Manuel d'utilisation de PacMan

Au démarrage du jeu l'utilisateur, dans une fenêtre d'accueil, est amené à appuyer sur la touche P, afin de lancer la partie. Une fois dans le jeu, vous devez vous déplacer, via les touches Z, Q, S, D correspondant à Haut, Gauche, Bas, Droite. Le jeu se finit de deux manières différentes. La première, vous avez réussi à manger les boules jaunes symbolisant les points (les petits étant de 200pts et les gros de 1000pts) et ce, sans perdre toutes vos vies. La deuxième fin possible, vous êtes fait manger par les fantômes jusqu'à ne plus avoir de vies. Dans les deux conditions, en fin de partie, le jeu vous emmènera sur une fenêtre de GAMEOVER avec votre meilleur score d'affiché et une invitation à rejouer encore et encore.

### Explications des fonctions du programmes

function Background():

Fonction permettant de dessiner le labyrinthe du jeu.

function Frontground():

Fonction qui trace la ligne délimitant l'enclos de la position de départ des fantômes.

function Points():

Fonction qui dessine les points dans les couloirs du labyrinthe que l'utilisateur via PacMan devra manger.

function PacMan():

Fonction qui dessine PacMan à sa position de base et qui est appelé à chaque déplacement de ce dernier pour qu'il soit redessiné à cette nouvelle position.

function Keypressed():

Fonction qui gère toutes les touches définies pour l'utilisation du jeu:

- Les déplacements de PacMan via ZQSD. Selon la touche de déplacement saisie, le programme gère en plus à cet endroit les collisions, entre PacMan et le décor, mais également la collision entre PacMan et un fantôme. A savoir, si PacMan se fait manger par un fantôme, il perd une vie, et retourne au point de départ. De plus, cette fonction fait appeler la fonction des fantômes leur permettant leurs mouvements.
- La touche P permettant de lancer ou de relancer le jeu.

function Ghost():

Fonction permettant de dessiner les fantômes à leur position de départ.

function DrawGhost():

Fonction qui dessinera les fantômes à une position donnée.

function Moveghost():

Fonction permettant la gestion des déplacements des fantômes et comme la fonction de PacMan celle-ci gère les collisions entre les fantômes et le décor.

Les fonctions TestHaut(), TestBas(), TestDroit() et TestGauche():

Fonction qui contrôle si le fantôme peut se déplacer vers le haut, vers le bas, vers la droite ou vers la gauche.

function Score():

Fonction qui établit le score de l'utilisateur quand PacMan mange un point. Cette fonction crée l'affichage de ce score durant la partie.

Function Start():

Fonction qui gère la fenêtre de démarrage et qui déverrouille les autres touches permettant le jeu.

function GameOver():

Fonction qui génère la fenêtre de fin de partie , quand l'utilisateur rempli une condition de fin, soit:

- manger tout les points
- perdre toutes ces vies.

function Coins():

Fonction créée le rectangle d'affichage et la gestion des vies.

function Main():

Fonction directrice du programme.