

Projet synthèse – PROGRAMMATION MULTIMÉDIA III

QUELQUE CHOSE vs WHATEVER

MODULE 3 – Les attaquants

Il vous faut maintenant programmer le comportement des attaquants. À l'image de l'étape 2, vous devrez créer une classe mère pour les attaquants que vous personnaliserez ensuite dans des classes fille.

Attaquants requis :

Ces objets correspondent aux types que votre jeu devra compter au minimum.

- **Attaquant de base** : Attaquant qui avance à son rythme sur une rangée et détruit/déclenche les objets sur son passage.
- **Attaquant amélioré** : Possède une meilleure défense **ou** une vitesse plus élevée. Son amélioration sera déterminée au hasard à sa « naissance » et la valeur de son amélioration aussi. Son visuel devra dépendre du type d'amélioration déterminée.
- **Attaquant sournois** : Se déplace selon une séquence spéciale que vous devez déterminer. Cette séquence ne peut pas être aléatoire.

Gestionnaire d'attaquants :

Vous devez créer un gestionnaire d'attaquant devra répondre à un événement pour lancer une vague d'attaquants. Une seule vague est nécessaire pour l'instant.

REMISE

Vous devez remettre votre travail sous forme de fichier .zip contenant le projet uniquement au début du cours de la semaine 14.