

RAPPORT SUR LE JEUX: PACMAN LIKE

Fait par : DJAMAA Sefouane

Suivis Par : Nicolas Jouandeau

Présentation du jeux :

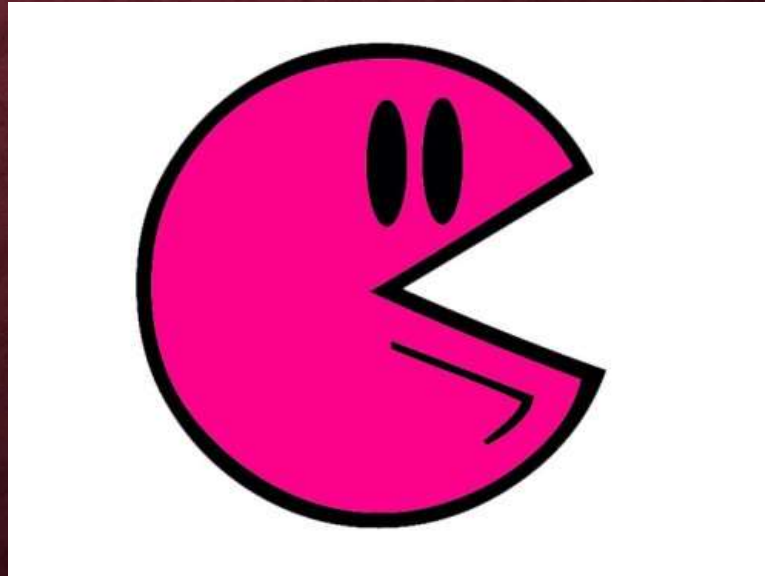
Pac-man, personnage emblématique de l'histoire du jeu vidéo, est un personnage en forme de rond jaune doté d'une bouche. Il doit manger des Pac-gommes dans un labyrinthe hanté par quatre fantômes.

Langages de programmation utilisés :

- HTML5
- CSS
- JAVASCRIPT

Objectives du projet:

- Génération procédurales des carte simples.
- Animation de personnages



- Génération des cartes simples

En utilisant la fonction generate

- J'ai créée une map en utilisant une série de blocs

```
var firstMap = [
    [0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0],
    [1,0,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1],
    [1,0,1,1,1,1,0,1,0,1,0,1,1,1,1,0,1],
    [1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1],
    [1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1],
    [1,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1],
    [1,1,1,1,0,1,1,1,0,1,0,1,1,1,0,1,1],
    [1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1],
    [1,1,1,1,0,1,0,1,1,2,1,1,0,1,0,1,1],
    [1,0,0,0,0,0,0,1,1,2,1,1,0,0,0,0,1],
    [1,1,1,1,0,1,0,1,1,2,1,1,0,1,0,1,1],
    [1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,1],
    [1,1,1,1,0,1,0,1,1,1,1,1,0,1,1,1],
    [1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1],
    [1,0,1,1,0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,0,1],
    [1,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,1],
    [1,0,0,1,0,1,0,0,1,1,1,0,0,1,0,1,0,1],
    // [1,0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1],
    [1,0,1,1,1,1,1,0,0,1,0,0,1,1,1,1,0,1],
    [1,1,1,1,1,1,0,0,0,1,0,0,0,1,1,1,1],
    [0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0],
];

function Map(levelMap, em)
{
    this.levelMap = levelMap,

    this.generate = function()
    {
```

• ANIMATION DE PERSONNAGES

- Le mouvement du **pacman** est déclenché en appuyant sur la touches pour aller à gauche et droite en haut et en bas.

```
this.move = function()
{
    this.aDroite = firstMap[Math.floor((this.posY + (this.echelle / 2))
    / this.echelle)][Math.floor((this.posX + this.echelle) / this.echelle)];

    this.aGauche = firstMap[Math.floor((this.posY + (this.echelle / 2))
    / this.echelle)][Math.floor((this.posX - 1) / this.echelle)];

    this.enHaut = firstMap[Math.floor((this.posY - 1) / this.echelle)]
    [Math.floor((this.posX + (this.echelle / 2)) / this.echelle)];

    this.enBas = firstMap[Math.floor((this.posY + this.echelle)
    / this.echelle)][Math.floor((this.posX + (this.echelle / 2)) / this.echelle)];

    if (Math.floor(this.posX / this.echelle) > Math.floor(jeu.hauteur / this.echelle))
        this.posX = 0;
    else if (Math.floor(this.posX / this.echelle) < 0)
        this.posX = jeu.hauteur;

    if (this.direction === 0)
    {
        jeu.ctx.drawImage(this.image, 0, 0, this.echelle, this.echelle,
            this.posX, this.posY, this.echelle, this.echelle);

        if (this.aDroite === 1)
            return 0;

        else if (this.aDroite === 0)
```