Bomber BUT

Initialisation du projet

Lecture et compréhension du cahier des charges

Analyse des règles du jeu et des exigences techniques

Préparation de l'environnement de développement (Python, Tkiteasy)

Modèle logique

Chargement de la carte

Lecture des fichiers de configuration (carte, timers)

Initialisation des dimensions et des éléments de la grille

Déplacement du bomber

Implémentation des mouvements du joueur

Gestion des collisions avec les obstacles

Gestion des fantômes

Génération des fantômes à partir des prises Ethernet

Déplacement aléatoire des fantômes

Détection et gestion des attaques sur le bomber

Gestion des bombes

Placement d'une bombe par le joueur

Décrémentation du timer des bombes

Détermination des cases affectées par une explosion

Gestion des explosions en chaîne

Gestion des upgrades

Génération d'une upgrade lorsqu'un fantôme est détruit

Effets des upgrades sur le joueur (portée, PV)

Modèle graphique

Création de la fenêtre principale

Définition des dimensions

Gestion de la boucle principale

Affichage de la carte

Conversion des éléments de la grille en couleurs

Mise à jour dynamique après chaque action

Gestion des interactions clavier

Déplacement du bomber

Placement des bombes

Ajout des animations

Animation des explosions

Déplacement fluide des fantômes

Gestion des fins de partie

Détection de la victoire ou de la défaite

Affichage d'un écran de fin

Tests et validations

Tests unitaires

Tests des déplacements (bomber, fantômes)

Tests des explosions (portée, obstacles)

Tests de la gestion des upgrades

Tests d'intégration

Vérification des interactions entre les modules

Simulation de scénarios complexes

Validation finale

Comparaison avec les règles du cahier des charges

Ajustements et correction des bugs

Documentations et livraisons

Rédaction du README

Explication des commandes et fonctionnalités

Instructions d'installation et d'exécution

Nettoyage du code et commentaires

Archivage et dépôt sur eCampus

Préparation pour la soutenance