

## Présentation du projet

Le projet présenté dans ce cahier des charges est une adaptation de la série de jeux vidéo Bomberman créée par Hudson Soft dans lequel les joueurs incarnent des poseurs de bombes. Le but du jeu est de tuer ses adversaires en les faisant exploser grâce aux bombes posées.

L'adaptation proposée ici présente un mode multijoueurs 2D de ce jeu, jouable de 2 à 4 joueurs, qu'ils soient sur la même machine ou sur un réseau local, et pouvant utiliser différentes interfaces d'entrée (clavier, Joystick, Wiimote, etc.).

Les règles du jeu qui seront appliquées, ainsi que la description complète des fonctions et de l'interface du programme sont détaillées dans ce document.

### 0.1 Règles du jeu

### 0.2 Description

#### 0.2.1 Interface Graphique

##### Menu

##### Plateau de jeu

#### 0.2.2 Gestion des contrôleurs de jeu

Chaque joueur peut choisir son contrôleur de jeu via les options du menu. Il a le choix entre ces différents périphériques :

- le clavier
- Joystick
- wiimote

##### Clavier

Il est possible de paramétrer les différentes commandes du jeu en passant par le menu.

Par défaut les commandes du jeu sont les suivantes :

Action	Touche(s)
Se déplacer	Flèches directionnelles
Poser une bombe	Espace

##### Joystick

La prise en charge des contrôleurs de jeu PC de type Joystick se fait par l'intermédiaire de la librairie SFML.

Comme le clavier, il est possible de paramétrer les différentes commandes du jeu en passant par le menu.

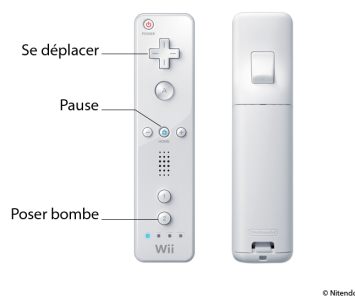
Par défaut les commandes du jeu sont les suivantes :

Action	Touche(s)
Se déplacer	Pad directionnel
Poser une bombe	Bouton 1

## Wiimote

La prise en charge d'un contrôleur de type Wiimote se fait par l'intermédiaire de la librairie Wiiusecpp. Cette librairie sous licence GNU GPLv3 et GNU LGPLv3 (non commercial) est codée en langage C++ et est principalement basée sur la librairie Wiiuse. La librairie est disponible pour les systèmes d'exploitation Linux et Windows.

Les commandes de jeu sont les suivantes et ne peuvent être modifiées :



### 0.2.3 Gestion du réseau

### 0.2.4 Gestion du jeu

## Conclusion