

Université Picardie Jules Verne L3 Informatique 2015/2016

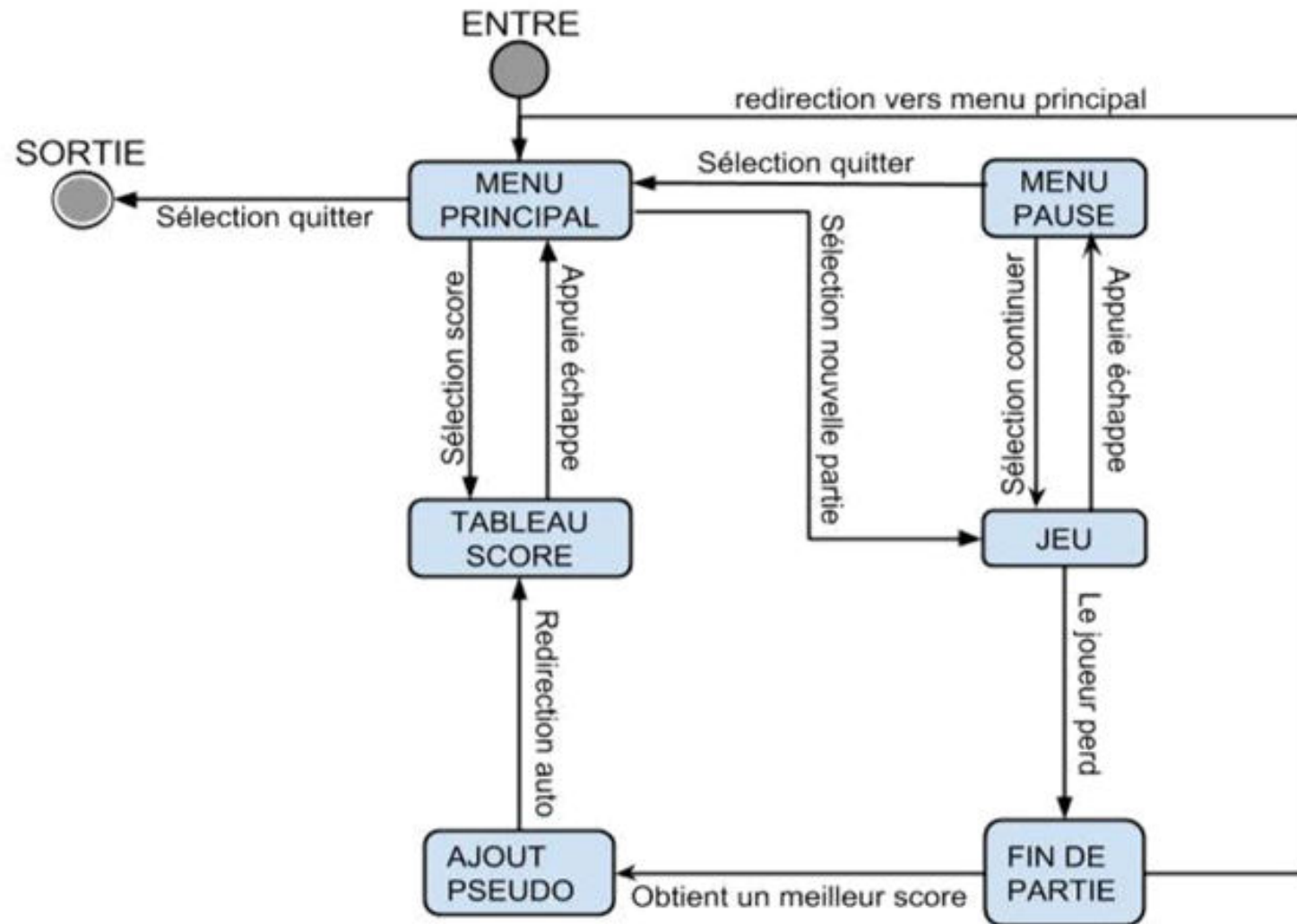
Projet Jeu 2D – Pacman

ANDUJAR Stanislas

Sommaire

- Les Interfaces
- Jeu Pacman
- Labyrinthe
- Fantômes
- Comment gagner des points
- Aspect technique

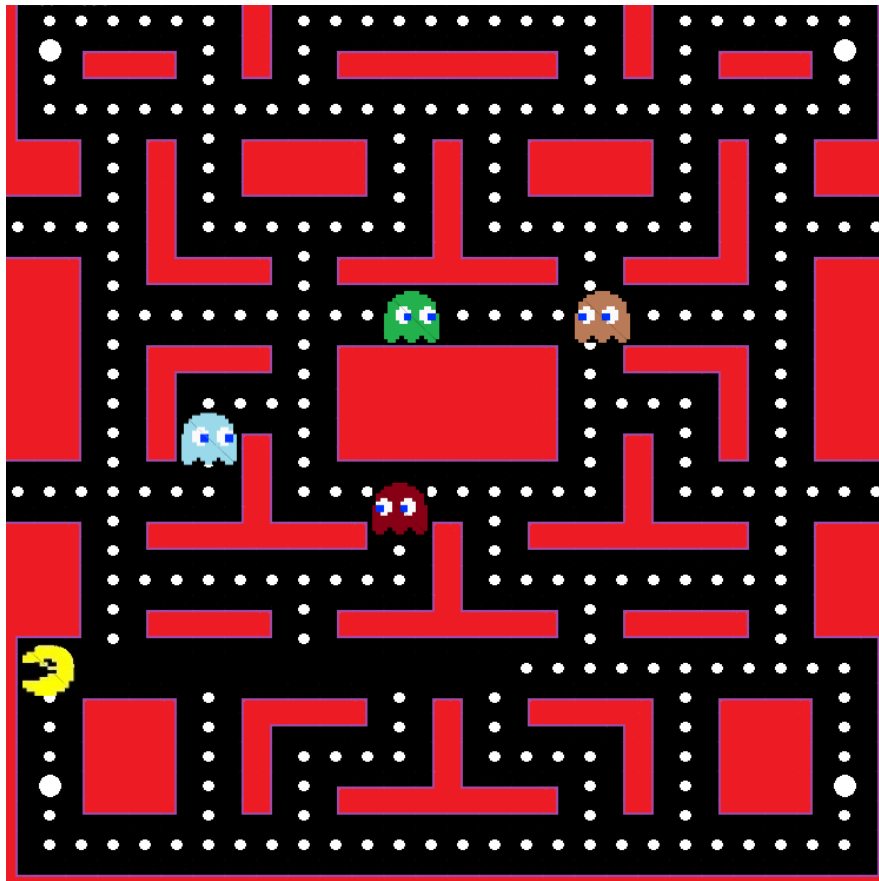
Les interfaces



Jeu Pacman

- Guider le Pacman à travers un labyrinthe rempli de pac-gomme qu'il doit manger.
- 4 fantômes se déplacent dans le labyrinthe afin de manger le Pacman(3 vies).
- Niveau est terminé lorsque tous les pac-gommes sont mangés.

Labyrinthe



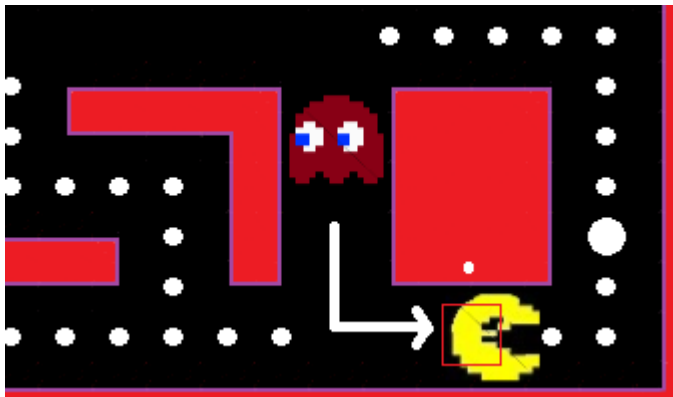
- Pacman
- 4 fantômes
- 230 pac-gommes
- 4 pac-gommes
speciales
- 4 tunnels

Fantômes

3 comportements (modes) :

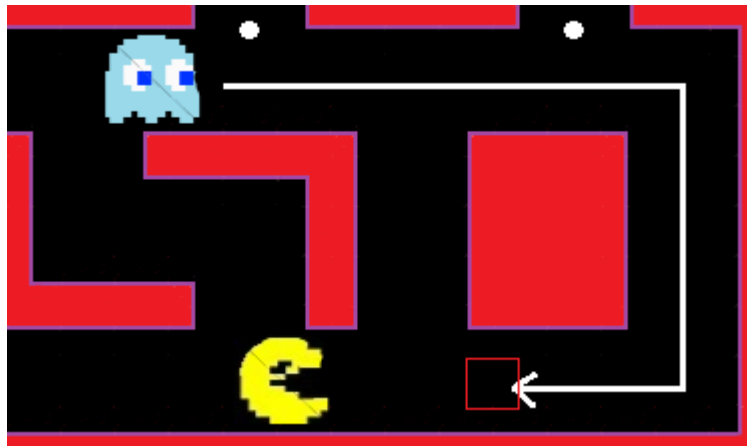
- 1) Chase mode – Chasser le Pacman
- 2) Scatter mode – Disperser vers les 4 coins
- 3) Frightened mode – Fuit le Pacman

Blinky (rouge)



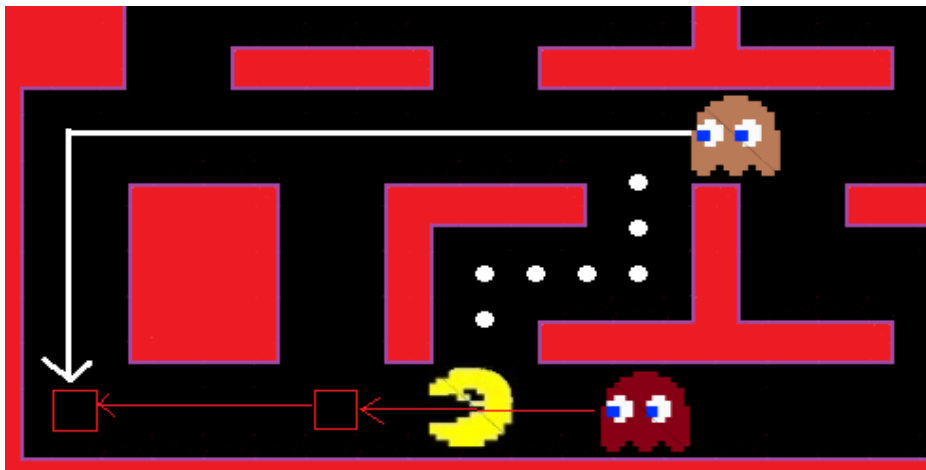
- Premier qui se deplace
- Sa cible est le Pacman

Pinky (bleu ciel)



- Se deplace en meme temps que Blinky
- Cible est 4 cases devant le Pacman
- Essaie de se deplacer devant le Pacman pour une embuscade

Inky (marron)

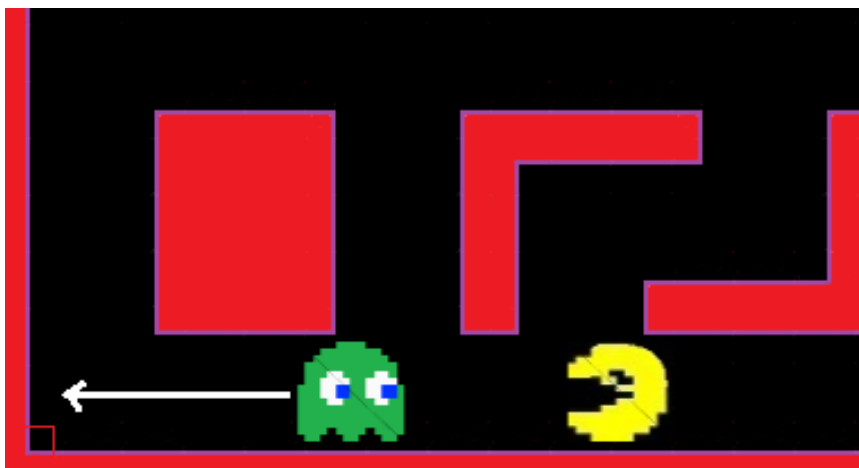


- Se déplacent après que le Pacman mange 30 pac-gommes
- Cible est calculée en doublant le vecteur de la position de Blinky à 2 cases devant Pacman

Clyde (vert)



- Se déplacent après que le Pacman mange 90 pac-gommes



- Cible est identique à celle de Blinky sauf que Clyde passe en scatter mode s'il est proche du Pacman

Comment gagner des points

- Mange pac-gomme – 10 points
- Mange pac-gomme speciale – 50 points
- Mange fantômes – $2^n \times 100$ avec n : nombre fantôme mangé pendant le mode frightened

Aspect Technique

- Langage de programmation : Java 7
- Bibliothèque : Slick2D
- IDE : NetBeans 8.0