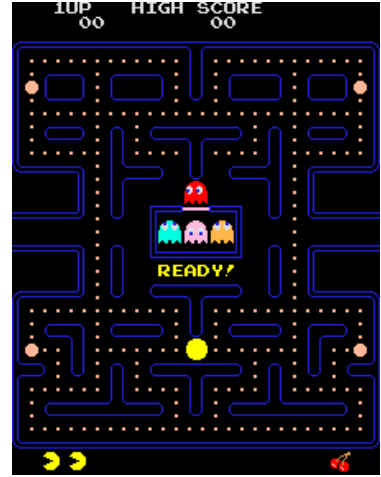


Projet Pac-man retro game

Organisation du projet

Au minimum :

- Une activité principale pour le jeu.
- Une classe pour le pac-man
- Une classe générique Fantômes
- Des classes fantome1, fantome2... qui dérive de cette classe.



Première étape : La grille de jeu

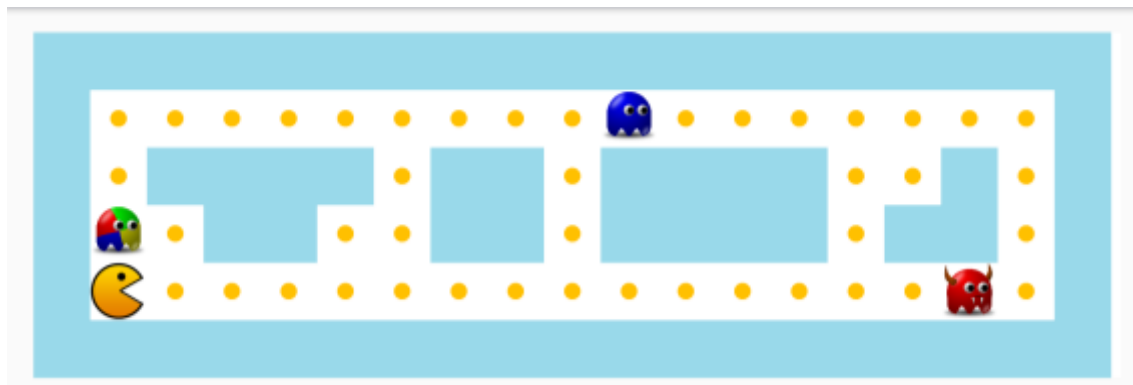
La grille de jeu est stockée dans un fichier texte (à ajouter en ressource dans un répertoire raw).

6,19

5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5
5,6,6,6,6,6,6,6,6,4,6,6,6,6,6,5
5,6,5,5,5,6,5,5,6,5,5,5,6,6,5,5
5,2,6,5,5,6,6,5,5,6,5,5,5,6,5,5
5,1,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,3,6,5
5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5

On utilisera un Gridview (chaque case contenant un Imageview) , un ArrayList pour contenir les images à afficher et un adapter pour faire le lien entre les deux.

La première étape est donc d'ouvrir le fichier texte, et de créer la zone de jeu.



Seconde étape : mouvement du pac-man

Créer 4 boutons et gérer le déplacement du pac-man.

Rien de bien difficile, pour le moment on se contentera de « manger » les petites pastilles lorsqu'on passe dessus avec le pac-man et d'éviter qu'il traverse les murs.

Il y a une subtilité car le pac-man doit suivre le mouvement même si on appuie trop tôt sur le bouton (le virage n'est pas forcément immédiat 😊)

Troisième étape : les fantômes

Au départ, tous les fantômes auront le même mouvement aléatoire. Chaque fantôme doit avoir son propre thread. On utilisera pour cela les classes Handler et runnable.

Modifiez maintenant l'IA des fantômes pour donner à chacun une particularité. En particulier, j'aimerais un fantôme qui pourchasse le pac-man sans relâche 😊

Quatrième étape : gérer les interactions entre les fantômes et le pacman

La partie peut maintenant être perdue ou gagnée. Attention ici, il y a une subtilité lorsque deux fantômes se superposent.

Cinquième étape

Gérez le score, la vitesse croissante des fantômes, le chargement du niveau, les meilleurs scores.... Enfin, tout pour que votre application soit jouable...

Sixième étape : pensez aux détails et au fun

Orientation du téléphone, langue, menu, musique....