

Jeu choisi : Pac-Man

Cahier des charges :

- **Objectifs** : Obtenir le plus de points possible en évitant les ennemis dans un labyrinthe, ordre de map aléatoire (3 maps) avec 1 bonus (fruits) et 1 malus (fruits uniquement rouge) différent pour chaque map, la map change quand le joueur a mangé chaque pièces de cette dernière.
- **Fonctionnalités** : Menu avec affichage des données du joueur, choix de plusieurs difficultés, invisibilité du joueur, ouverture d'accès avec obtention d'items (ex : clef), bonus de vitesse, malus de vitesse, ennemis plus puissant (plus rapide, attiré par le joueur). Possibilité d'un développement du jeu plus poussé en 3D avec saut pour éviter les ennemis.

- **Base de données** :

Table JOUEUR(id_joueur, nombre_vie_joueur, nom_joueur)
Id_joueur clef primaire

Table PARTIE(id_partie, score, id_joueur, id_difficulte)
Id_joueur clef primaire
clef étrangère Id_joueur ref JOUEUR
clef étrangère Id_difficulte ref DIFFICULTE

Table MAP(Id_map,nom_map,type_map, Id_bonus, Id_malus)
Id_map clef primaire
clef étrangère Id_bonus ref BONUS
clef étrangère Id_malus ref MALUS

Table BONUS(Id_bonus, Id_type_bonus, type_bonus, nom_bonus)
Id_bonus clef primaire

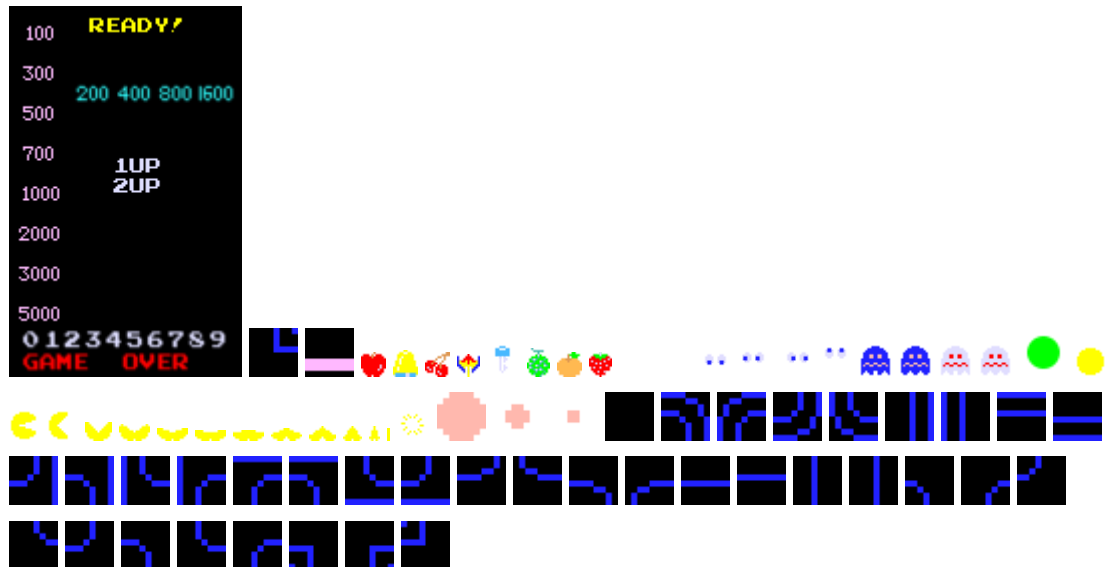
Table MALUS(Id_malus, type_malus, nom_malus)
Id_malus clef primaire

Table ENNEMIS(Id_Ennemis, nom_ennemis, nombre_vie_ennemis, couleur_ennemis)
Id_Ennemis clef primaire

Table DIFFICULTE(Id_Difficulté, nom_difficulté)
Id_Difficulté clef primaire

- **ePlateforme(s)** : Unity2D/3D, C#, langage programmation orientée objets.

- **Sprites** :



- **Screenshot** :

