



TER FMIN200

—

Développement d'un jeu de type Bomberman en réseau
sous Android et iOS

BONVILA Olivier

COUSEIN Kilian
TARDIEU Benjamin

PITOT Ludovic

Nous tenons à remercier M. Giroudeau qui a toléré notre fâcheuse tendance à arriver en retard dans ses cours.

Nous remercions encore une fois M. Giroudeau pour les points bonus qu'il va nous rajouter sur ce projet en échange de tous les journaux que nous lui apportions les jeudis matin.

Enfin, nous remercions nos parents, frères, soeurs, proches, et plus particulièrement le monsieur avec les lunettes bizarres de la pizzeria du RU.

Table des matières

1	Introduction	3
2	Présentation de l'application	4
2.1	Moteurs	4
2.1.1	Moteur de rendu	4
2.1.2	Moteur physique	4
2.1.3	Intelligence artificielle	5
3	Problèmes et solutions	6
4	Résultats	7

Chapitre 1

Introduction

Chapitre 2

Présentation de l'application

2.1 Moteurs

2.1.1 Moteur de rendu

Principes

Tiles

Sprites

Objets

Personnages

2.1.2 Moteur physique

Description

Collisions

Intéractions avec l'environnement

2.1.3 Intelligence artificielle

Méthode utilisée

Facile

Moyenne

Difficile

Chapitre 3

Problèmes et solutions

Chapitre 4

Résultats