

Projet Logiciel Transversal

Hélène HU – Adrien SERMET

Table des matières

1 Objectif.....	3
1.1 Présentation générale.....	3
1.2 Règles du jeu.....	3
1.3 Conception Logiciel.....	3
2 Description et conception des états.....	4
2.1 Description des états.....	4
2.2 Conception logiciel.....	4
2.3 Conception logiciel : extension pour le rendu.....	4
2.4 Conception logiciel : extension pour le moteur de jeu.....	4
2.5 Ressources.....	4
3 Rendu : Stratégie et Conception.....	6
3.1 Stratégie de rendu d'un état.....	6
3.2 Conception logiciel.....	6
3.3 Conception logiciel : extension pour les animations.....	6
3.4 Ressources.....	6
3.5 Exemple de rendu.....	6
4 Règles de changement d'états et moteur de jeu.....	8
4.1 Horloge globale.....	8
4.2 Changements extérieurs.....	8
4.3 Changements autonomes.....	8
4.4 Conception logiciel.....	8
4.5 Conception logiciel : extension pour l'IA.....	8
4.6 Conception logiciel : extension pour la parallélisation.....	8
5 Intelligence Artificielle.....	10
5.1 Stratégies.....	10
5.1.1 Intelligence minimale.....	10
5.1.2 Intelligence basée sur des heuristiques.....	10
5.1.3 Intelligence basée sur les arbres de recherche.....	10
5.2 Conception logiciel.....	10
5.3 Conception logiciel : extension pour l'IA composée.....	10
5.4 Conception logiciel : extension pour IA avancée.....	10
5.5 Conception logiciel : extension pour la parallélisation.....	10
6 Modularisation.....	11
6.1 Organisation des modules.....	11
6.1.1 Répartition sur différents threads.....	11
6.1.2 Répartition sur différentes machines.....	11
6.2 Conception logiciel.....	11
6.3 Conception logiciel : extension réseau.....	11
6.4 Conception logiciel : client Android.....	11

1 Objectif

1.1 Présentation générale

On se base sur le combat tour par tour du jeu Pokémon.

Deux Pokémon, A et B, s'affronte dans une arène. On a le choix de l'arène qui modifie le climat. On choisit une équipe de 6 Pokémon. Le choix des Pokémon se fait par une interface semblable à l'image ci-dessous :

The screenshot shows a Pokémon team management interface. At the top, a team of six Pokémon is displayed: Haxorus, Cradily, Serperior, Jellicent, Blissey, and Cresselia. Below this, the details for Haxorus are shown. The nickname is 'Haxorus'. The details section includes Level (100), Gender (—), Happiness (255), and Shiny (No). The moves listed are Iron Tail, Earthquake, Dragon Dance, and Outrage. The stats section shows HP, Atk (252+), Def, SpA, SpD (36), and Spe (220). The item is Lum Berry and the ability is Mold Breaker. Below the details, the EVs (Effort Values) are shown. A suggested spread is provided: Fast Physical Sweeper: 220 Spe / 252 Atk / 36 SpD / (+Atk, -SpA). The EVs are distributed as follows: HP (0), Attack (252+), Defense (0), Sp. Atk (0), Sp. Def (36), and Speed (220). The IVs (Individual Values) are also shown: HP (31), Attack (31), Defense (31), Sp. Atk (31), Sp. Def (31), and Speed (31). The final stats are: HP 76, Attack 147, Defense 90, Sp. Atk 60, Sp. Def 70, and Speed 97. The nature is Adamant (+Atk, -SpA).

Base	EVs	IVs	Final
HP 76	0	31	293
Attack 147	252+	31	432
Defense 90	0	31	216
Sp. Atk. 60	0	31	140
Sp. Def. 70	36	31	185
Speed 97	220	31	285

Remaining: 0

Nature: Adamant (+Atk, -SpA)

Ressources

2 Description et conception des états

L'objectif de cette section est une description très fine des états dans le projet. Plusieurs niveaux de descriptions sont attendus. Le premier doit être général, afin que le lecteur puisse comprendre les éléments et principes en jeux. Le niveau suivant est celui de la conception logiciel. Pour ce faire, on présente à la fois un diagramme des classes, ainsi qu'un commentaire détaillé de ce diagramme. Indiquer l'utilisation de patron de conception sera très appréciée. Notez bien que les règles de changement d'état ne sont pas attendues dans cette section, même s'il n'est pas interdit d'illustrer de temps à autre des états par leur possibles changements.

2.1 Description des états

Un état de jeu est formé par les deux équipes de 6 Pokémon et le terrain. Le joueur choisit les actions de la première équipe, l'autre est contrôlé par une Intelligence Artificielle (ou un autre joueur).

2.1.1 État du terrain

Le terrain est choisi par le joueur avant le début du combat. Chaque terrain (Temps et/ou Champs) a un nom et des effets. Les champs n'affectent que les Pokémon au sol. Le joueur peut choisir de ne pas avoir de terrain.

Nom	Types [+ augmente les dégâts - baisse les dégâts]	Effets spéciaux
TEMPS		
Soleil	+Feu, +Plante / -Eau	Lance Soleil en 1 tour
Pluie	+Eau / -Feu	Fatal Foudre avec précision de 100%
Neige	+Glace	Blizzard avec précision de 100% -1/16 PV entre chaque tour (sauf Glace)
Sable	+Roche, +Sol	-1/16 PV entre chaque tour (sauf Sol/Roche/Acier)
Brouillard	+Normal	Baisse la précision
Vent	+Dragon, +Vol / -Insecte	Vitesse doublé pour les Pokémon en l'air Vent Violent avec précision de 100%
CHAMPS		
Herbu	+Plante, +Insecte / -Sol	Récupère 1/16 de PV entre chaque tour
Électrique	+Électrique	Sommeil impossible
Psychique	+Psy	État spécial impossible
Brumeux	+Fée / -Dragon	Attaque de priorité impossible

2.1.2 État des joueurs

Élément Pokémon

Un joueur contrôle un Pokémon. Il choisit l'attaque qu'il utilise et l'objet qu'il tient. Chaque Pokémon possède

- un nom
- un id
- 4 attaques
- un ou deux types parmi Électrique, Psy, Poison, Spectre, Eau, Glace, Sol, Roche, Combat, Acier, Ténèbres, Feu, Plante, Insecte, Normal, Vol, Dragon, Fée
- un talent : ils peuvent modifier les statistiques du Pokémon, infliger un état spécial, placer un terrain, modifier le type du Pokémon ou de son attaque, soigner, donner des immunités ou infliger des dégâts.
- un objet
- des statistiques : PV, attaque, défense, attaque spéciale, défense spéciale, vitesse. Ces statistiques permettent de calculer les dégâts infligés et reçus par une attaque
- un état spécial : Aucun, Paralysie, Brûlure, Sommeil, Gel, Poison, Confusion

Nom	Descriptif des états spéciaux
Paralysie	Divise la vitesse par 2 A chaque tour le Pokémon a une probabilité de 25% de ne pas attaquer
Brûlure	Divise l'attaque par 2 Le Pokémon perd 1/16 de PV entre chaque tour
Sommeil	Dure 1 à 3 tours Le Pokémon ne peut pas attaquer
Gel	Le Pokémon a une probabilité de 20% de dégeler à chaque tour Le Pokémon ne peut pas attaquer
Confusion	Le Pokémon a une probabilité de 33% de s'infliger des dégâts au lieu d'attaquer Dure 1 à 4 tours
Poison	Le Pokémon perd $\frac{1}{8}$ de PV entre chaque tour Si le Pokémon est gravement empoisonné alors il perd $\frac{k}{16}$ PV après le k-ème tour

Élément Attaque

Un Pokémon possède au plus 4 attaques distincts. Chaque attaque a

- un nom
- un id
- une puissance
- une précision : la précision varie de 0 à 101. Une attaque avec une précision de 60 a une probabilité de 40 % d'échouer. Une attaque avec une précision de 101 ne peut pas échouer.
- des points pouvoir (PP) : lorsqu'une attaque n'a plus de PP, elle ne peut plus être utilisée
- un type parmi Électrique, Psy, Poison, Spectre, Eau, Glace, Sol, Roche, Combat, Acier, Ténèbres, Feu, Plante, Insecte, Normal, Vol, Dragon, Fée. Un Pokémon utilisant une attaque du même type que le sien voit la puissance de son attaque multiplié par 1,5 (STAB).
- une catégorie : physique (1), spéciale (2) ou statut (3)
- une priorité : positive si l'attaque permet au Pokémon d'attaquer en premier, négative si elle permet au Pokémon d'attaquer en dernier. En cas d'égalité de priorité, c'est la vitesse du Pokémon

qui détermine lequel attaque en premier. En cas d'égalité de cette dernière, le premier Pokémon a attaquer est déterminé au hasard de manière équiprobable.

- une portée : nombre de Pokémon touché
- un court descriptif.

Élément Objet

Un Pokémon ne peut tenir qu'un objet au maximum. Un objet est obligatoirement tenu par un Pokémon. Chaque objet a

- un nom
- un id
- un descriptif
- des effets sur les statistiques du Pokémon et/ou son état. Certains objets peuvent aussi rajouter un type au Pokémon.

2.1.3 État général

A l'ensemble des éléments, nous rajoutons la propriétés suivantes :

- tour : représente le nombre de tour restant de modification de statistiques

2.2 Conception logiciel

Classe State : Les Pokémon en position 0 et 6 de la liste battle sont les Pokémon actifs, en avant sur le terrain. Seuls les Pokémon actifs peuvent attaquer. Les Pokémon en arrière ne peuvent rien faire, ils attendent d'être échangés.

La Classe State caractérise l'état du terrain. Elle est en bleu sur le diagramme.

Classe Pokémon : classe qui définit les caractéristiques d'un Pokémon. Elle contient un vecteur de 4 attaques et 1 objet.

Classe Attaque : classe qui définit les effets et caractéristiques d'une attaque

Classe Objet : classe qui définit les effets et caractéristiques d'un objet

Classe ModifStatsPokemon : classe qui permet de modifier les statistiques des Pokémon après un certains nombre de tours.

Ces classes permettent de caractériser l'état du joueur. Elles sont en jaunes sur le diagramme.

Classe Observable : cette classe notifie les changements d'états de State par exemple un changement de climat (weather) suite à une attaque lancée par un Pokémon ou un changement de Pokémon actif.

Classe PokemonFactory : classe possédant une méthode statique permettant de créer un pokémon sans avoir à instancier un objet au préalable. Elle ne prend en paramètre que l'Id du pokémon.

La classe AttackFactory et la classe ObjectFactory sont calquées sur la classes PokemonFactory, seul l'id en paramètre change.

Illustration 3: Diagramme des classes d'état

3 Rendu : Stratégie et Conception

Présentez ici la stratégie générale que vous comptez suivre pour rendre un état. Cela doit tenir compte des problématiques de synchronisation entre les changements d'états et la vitesse d'affichage à l'écran. Puis, lorsque vous serez rendu à la partie client/serveur, expliquez comment vous aller gérer les problèmes liés à la latence. Après cette description, présentez la conception logicielle. Pour celle-ci, il est fortement recommandé de former une première partie indépendante de toute librairie graphique, puis de présenter d'autres parties qui l'implémente pour une librairie particulière. Enfin, toutes les classes de la première partie doivent avoir pour unique dépendance les classes d'état de la section précédente.

3.1 Stratégie de rendu d'un état

3.2 Conception logiciel

3.3 Conception logiciel : extension pour les animations

3.4 Ressources

3.5 Exemple de rendu

Illustration 4: Diagramme de classes pour le rendu

4 Règles de changement d'états et moteur de jeu

Dans cette section, il faut présenter les événements qui peuvent faire passer d'un état à un autre. Il faut également décrire les aspects liés au temps, comme la chronologie des événements et les aspects de synchronisation. Une fois ceci présenté, on propose une conception logiciel pour pouvoir mettre en œuvre ces règles, autrement dit le moteur de jeu.

4.1 Horloge globale

4.2 Changements extérieurs

4.3 Changements autonomes

4.4 Conception logiciel

4.5 Conception logiciel : extension pour l'IA

4.6 Conception logiciel : extension pour la parallélisation

Illustration 5: Diagrammes des classes pour le moteur de jeu

5 Intelligence Artificielle

Cette section est dédiée aux stratégies et outils développés pour créer un joueur artificiel. Ce robot doit utiliser les mêmes commandes qu'un joueur humain, ie utiliser les mêmes actions/ordres que ceux produit par le clavier ou la souris. Le robot ne doit pas avoir accès à plus information qu'un joueur humain. Comme pour les autres sections, commencez par présenter la stratégie, puis la conception logicielle.

5.1 Stratégies

5.1.1 Intelligence minimale

5.1.2 Intelligence basée sur des heuristiques

5.1.3 Intelligence basée sur les arbres de recherche

5.2 Conception logiciel

5.3 Conception logiciel : extension pour l'IA composée

5.4 Conception logiciel : extension pour IA avancée

5.5 Conception logiciel : extension pour la parallélisation

6 Modularisation

Cette section se concentre sur la répartition des différents modules du jeu dans différents processus. Deux niveaux doivent être considérés. Le premier est la répartition des modules sur différents threads. Notons bien que ce qui est attendu est une parallélisation maximale des traitements: il faut bien démontrer que l'intersection des processus communs ou bloquant est minimale. Le deuxième niveau est la répartition des modules sur différentes machines, via une interface réseau. Dans tous les cas, motivez vos choix, et indiquez également les latences qui en résulte.

6.1 Organisation des modules

6.1.1 Répartition sur différents threads

6.1.2 Répartition sur différentes machines

6.2 Conception logiciel

6.3 Conception logiciel : extension réseau

6.4 Conception logiciel : client Android

Illustration 6: Diagramme de classes pour la modularisation

