Projet PCII

On a pour but de réaliser un jeu en temps réel qui se base sur le jeu Fourmizz. Le but est de réaliser un 1vsIA où chaque joueur possède une liste d’Unités et de Bâtiments. Chaque joueur possède des ressources et c’est ce qui servira pour gagner une partie.

Dans un premier temps, on a réalisé notre espace de travail avec notamment les classes respectant le MVC et les classes abstraites comme Unités qui va déboucher sur différentes unités possibles.

Dans un deuxième temps, on s’est séparé le travail de façon à ce qu’une première version de l’IA soit créée, que la grille soit faite et définir de nouvelles classes comme Joueur, Bâtiments…

On a réalisé un affichage simple de la grille et un mouvement aléatoire d’une unité de l’IA en fin de première de semaine. Pour cela, on a défini une première unité qui est l’ouvrière, elle permettra de récupérer les ressources. Aussi l’IA se base sur un Thread pour permettre le déplacement de ses unités.

(Suite documentions Fin semaine 3: - Notre conception du jeu avec les différentes unités et bâtiments précisément et leurs interactions (aussi on fait 1 ou 3 interfaces : les deux fourmilières + grille de base avec les ressources ?)

* Diagramme de classe de ce qu’on a déjà implémenté et ce qu’on sait qu’on va implémenter
* Retravailler l’intro et le cahier des charges… )