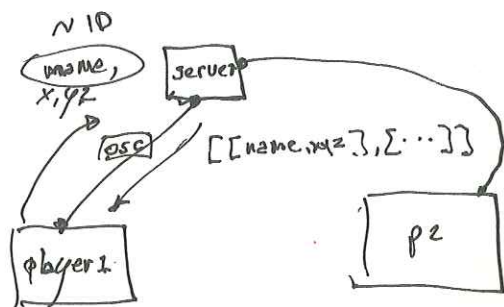
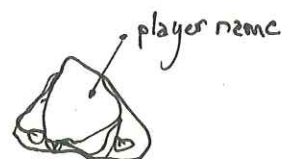
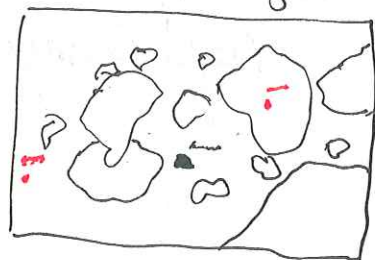


Projet de jeu BGE / BPY

navigation dans 4 champs d'astéroïdes.
en multi-players.



liste des
dernière pos/
player

Thread

players.

player, sortant

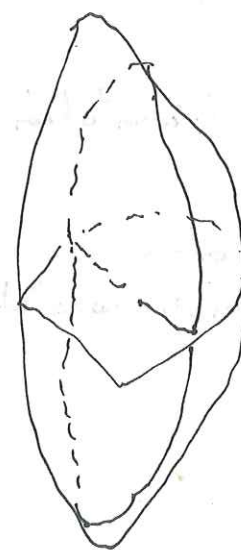
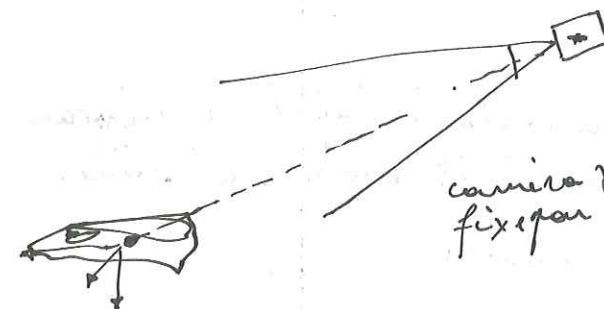
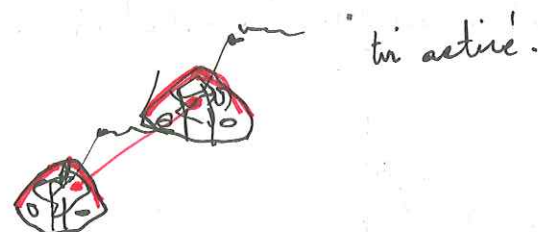
OSC:

① - name, x, y, z

② - astéroïde ID

- si tout seul, pas possible de tirer.
- si hit-test sur astéroïde, redimensionner au centre random.
- si côté à côté avec autre joueur, possible de tirer un astéroïde → explore.

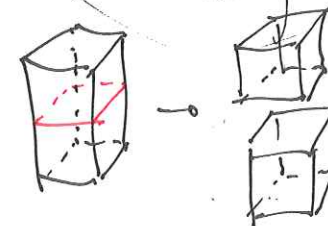
2 jours...



astéroïdes destructibles.

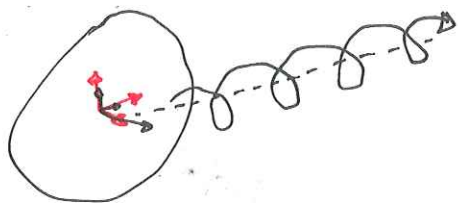
la logique:

If width >= height
width/2
else
height/2



Monde BULLET

tous les astéroïdes ont 1 vecteur translation et 1 vecteur rotation

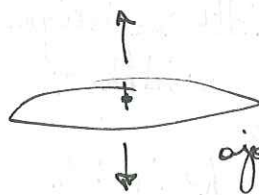


à partir d'une certaine taille, le vaisseau n'explose + quand il touche 1 astéroïde.
à chaque division:



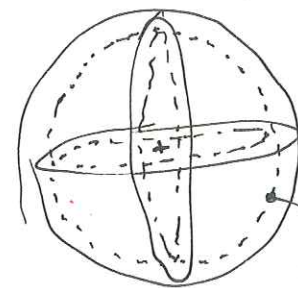
Bonus vie AND/OR tir.

+ recalcul des vecteurs de translation



plan d'explosion
ajout au vecteur de translation.

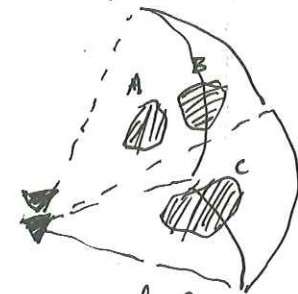
Univers:



sphère,

zone atteignable max.

merde: monde bullet n'est possible en multi-joueurs possible mais supervisé par le serveur en cas de joueurs voyant la même portion d'univers.



ABC sont updatés à position et rotation d'un serveur que poss.

implique lissage etc.
[HARDCORE]

donc, pour alpha, pas de physique.

- checker les sons (tir, explosion, réacteurs, contact, BO),
- style graphique.