

Rapport BE 05/05/2017

Céline Morin, Jean-Gabriel Holmières, Cédric Lespagnol, Florian Seguin.

Florian

- Diagramme UML
- Classe Dodge terminée : le bot esquive les projectiles quand il les voit arriver vers lui avec un temps de réaction
- Refactoring de la classe Behavior et des états qui en découlent : l'argument contenant le bot est passé directement aux fonctions performs() et non plus en paramètre des classes d'états

Cédric

- Mise à jour des priorités de collecte des objets et des préférences d'arme
- Système target : le bot ne prend plus nécessairement le joueur le plus proche (dans une certaine mesure) et se concentre sur une cible
- Implémentation du "courage", le bot prend moins de risques et cherche à avoir plus de vie et de bouclier s'il est premier
- En cours : résolution d'un bogue de l'Assault Rifle (le bot arrête parfois de tirer sans raison)

Jean-Gabriel & Céline

- Nouvelle classe : Travel, qui permet de récupérer les objets très proches - à part dans l'état Engage (parfois, le bot passait proche d'un objet sans le prendre)
- Ajout d'une probabilité de recul dans le choix des actions de la classe Engage
- Ajout d'armes spéciales dans Collect : Ion Painter et Redeemer, exclusives à certaines cartes. Ces deux armes ont une grande priorité car elles sont très puissantes : en-dehors du combat, il cherche à les récupérer.
- Ajustement de l'utilisation des armes suivantes (angle de tir adapté à l'arme) : Ion Painter, Redeemer, Bio-Rifle et Rocket Launcher.
- En cours : résolution d'un bogue au niveau de la navigation (le bot fait des demi-tours inexplicables)

Planning

Semaine	Prévisions
6	Résolution des bogues principaux ; Finir d'implanter le système du courage dans toutes les classes.
7	Développer une meilleure navigation (plus naturelle et qui arrive à se débloquent de certaines situations) ; Adaptation du comportement lorsqu'il y a plus d'un adversaire.
8	Finitions au niveau du code et du comportement ; Rapports.