Pré-rapport projet python :

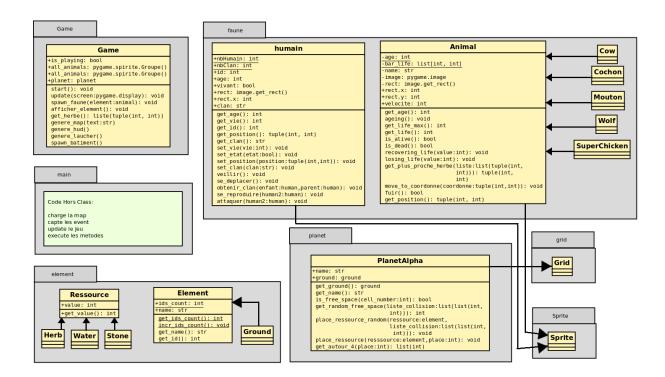
- Fonctionnalités prévues :

Notre projet consiste en la création d'un jeu avec pygame. L'idée est d'avoir une map ou l'ont peu généré sa faune et sa flore et leurs interactions entre eux. La faune sera placée avec un clic et elle aura de nombreuse interaction comme :

- Un déplacement aléatoire (mais orientée (recherche de nourriture, éloignement du danger))
- attaque de ses proies naturel (pour se défendre ou chasser)
- un écosystème complet (herbivore, carnivore, chasse, cueillette, culture, ...)
- création de groupe/petit village entre les humains

La flore se rependra sur la carte petit a petit mais se fera manger par les animaux.

Juste en dessous, un diagramme qui représente les fonctions auquel nous avons pensé, la classe humain et animal sont des classes qui hérite de la classe Elément du TP12. Les plantes seront placées dans une Planet de la classe PlanetAlpha du TP12 mais pas les animaux car après avoir essayé de les intégrer dans la grille de la Planet, nous nous sommes rendu compte qu'à cause de la grille les animaux se « téléporter » de case en case sans faire de mouvement fluide donc nous avons pris la décision de retirer les animaux de la classe planetAlpha



Ci-dessous, le diagramme de GANTT qui nous donne une idée de ce que nous allons réaliser. Jonathan sera responsable du rendu visuel dans pygame, il va gérer les animations, et le rendu de la carte, Ruben va gérer les animaux, leurs actions pour nourrir et fuir, mais aussi leur reproduction, et enfin Paul va s'occuper des humains, de faire en sorte qu'il se nourrisse et se reproduise mais aussi qu'il possède des clans et fasse des villages.

Group	e	Ruben
Jonath	nan	Paul

Tâche	semaine du 27/02 au 05/03	semaine du 06/03 au 12/03	semaine du 13/03 au 19/03	semaine du 20/03 au 26/03	semaine du 27/03 au 02/04	semaine du 03/04 au 09/04	semaine du 10/04 au 16/04	semaine du 17/04 au 23/04	semaine du 24/04 au 30/04
Rélfexion des idées									
création du diagramme des classes									
création du diagramme de GANTT									
Mise en place de pygame									
création de la carte									
reformuler la classe animal									
création de la classe humain									
implementaion des animaux dans pygame									
implementaion des plantes dans pygame									
implementation des humain dans pygame									
gestion de reproduction des plantes									
gestion nourriture des animaux									
gestion de reproduction des animaux									
agrandissement de la carte									
mise en place d'un HUD									
création d'un tableau de choix d'animaux									
création d'un laucher									
implementation des animaux au départ									
ajout de son									
création des clans d'humain									
création d'un menu "Dieux"									
A FAIRE ABSOLUMENT AU DESSUS, BONUS APRES									
implementation des villages									
gestion des batiments du village									
gestion de la colonisation (bateau)									
ajout des idées obtenu au cours du projet									