

Pré-rapport projet python :

- Fonctionnalités prévues :

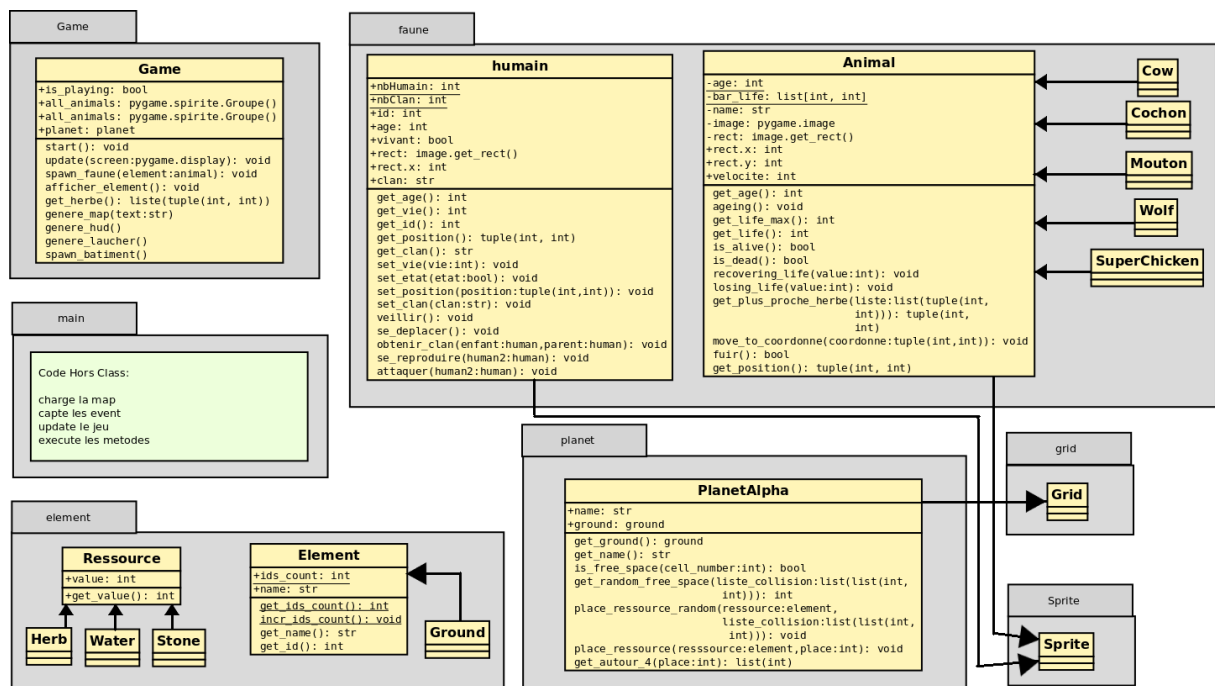
Notre projet consiste en la création d'un jeu avec pygame.

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 nombreuses interactions comme :

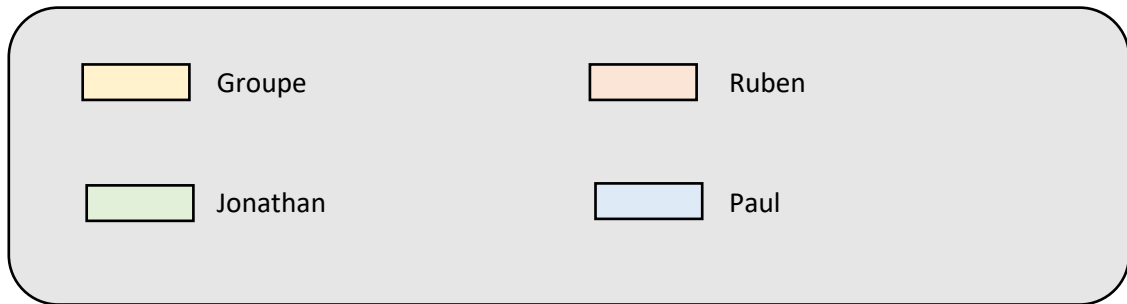
- Un déplacement aléatoire (mais orientée (recherche de nourriture, éloignement du danger))
- attaque de ses proies naturel (pour se défendre ou chasser)
- un écosystème complet (herbivore, carnivore, chasse, cueillette, culture, ...)
- création de groupe/petit village entre les humains

La flore se rependra sur la carte petit à 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.

[illegible]