

Itération 1

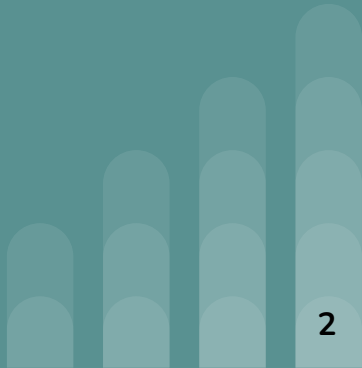
Tower defense & machine learning

Tuteur : THOMAS Vincent

BOURDON-BORTOLOTTI-DUCHENE-ROTH

Sommaire

- Fonctionnalités
- Diagramme UML
- Bilan général
- Prévision pour les futures itérations



Fonctionnalités

Marin :

- ❑ Prototype algorithme évolutionnaire
- ❑ Passage du diagramme de classe général de draw.io vers un fichier PlantUML

Tristan :

- ❑ Interface graphique
- ❑ Préparation des données avec le patron MVC
- ❑ Pop-up au démarrage pour créer le labyrinthe en fonction des entrées

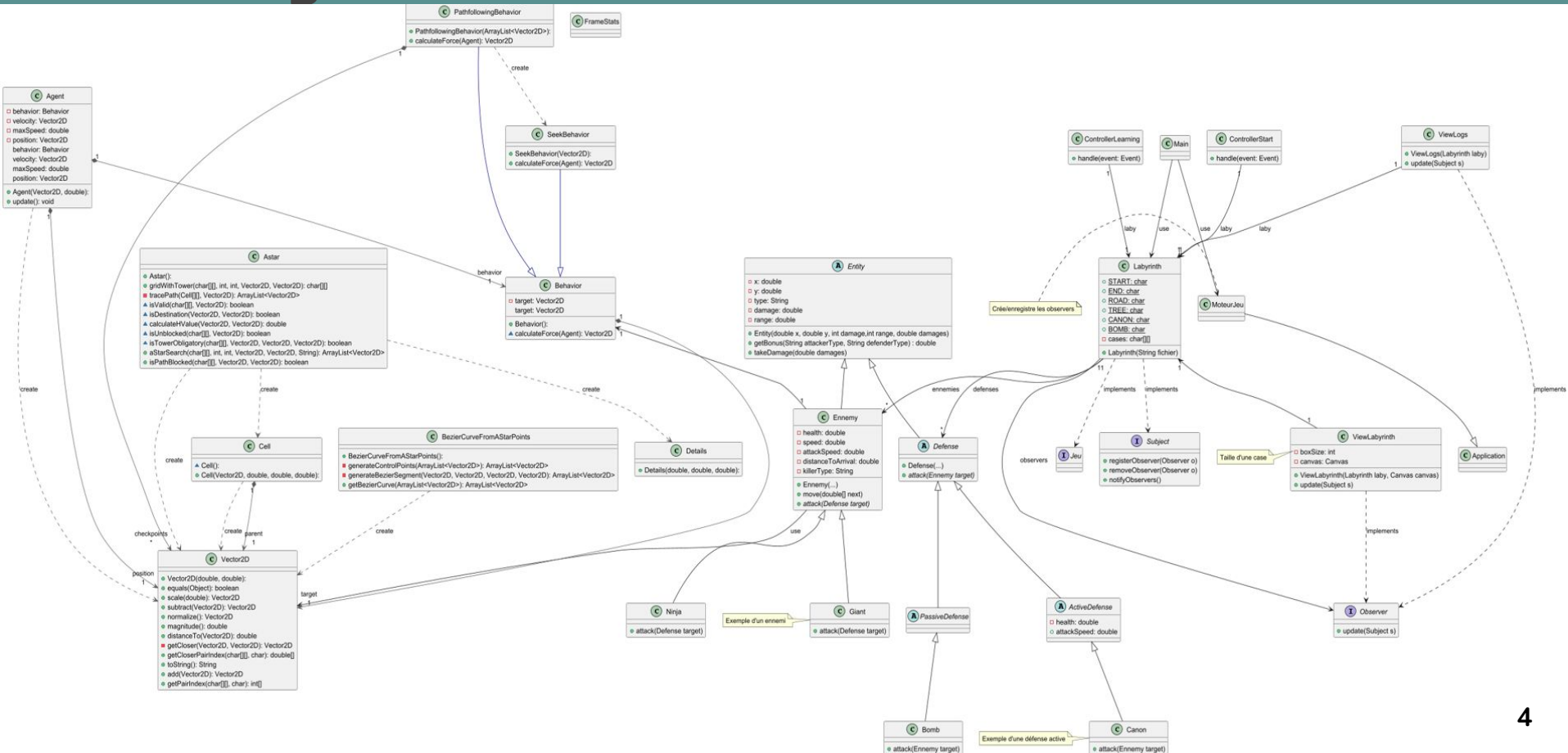
Florian :

- ❑ Prototype de Steering behaviours avec la Javadoc associée
- ❑ Fusion de A* et de Steering behaviors
- ❑ Courbe de Bézier
- ❑ Tests de A*

Éloi :

- ❑ Prototype de l'algorithme de A* avec la Javadoc associée
- ❑ Tests du package A*
- ❑ Fusion de A* et de Steering behaviors
- ❑ Courbe de Bézier

Diagramme UML



Prévision pour les futures itérations

- Fusion A* et Steering behaviour avec l'interface graphique
- Modification du choix de chemin pour les fuyards
- Ajout panneau de “logs”
- Continuation du prototype de l'algorithme évolutionnaire