

Itération 5

Tower defense & machine learning

Tuteur : THOMAS Vincent

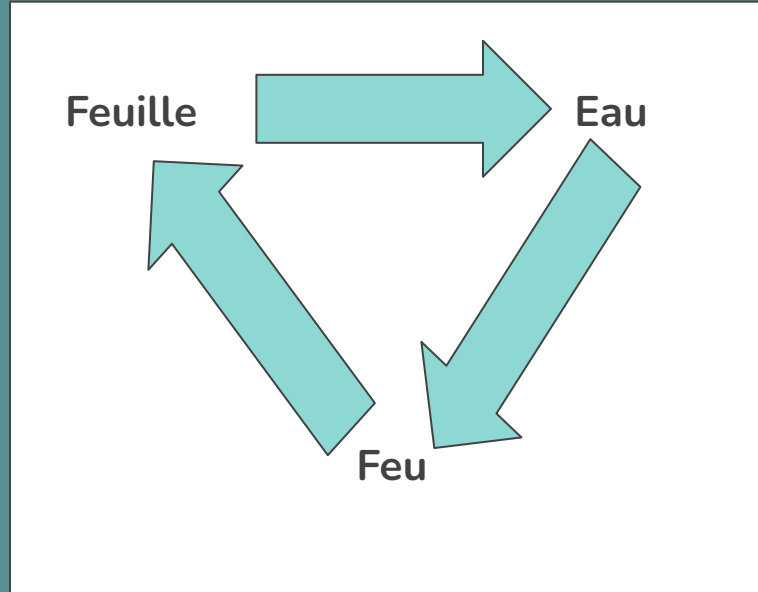
BOURDON-BORTOLOTTI-DUCHENE-ROTH

Sommaire

- ❑ Rappel
- ❑ Fonctionnalités
- ❑ Diagrammes
- ❑ Planning



Rappel



Rappel

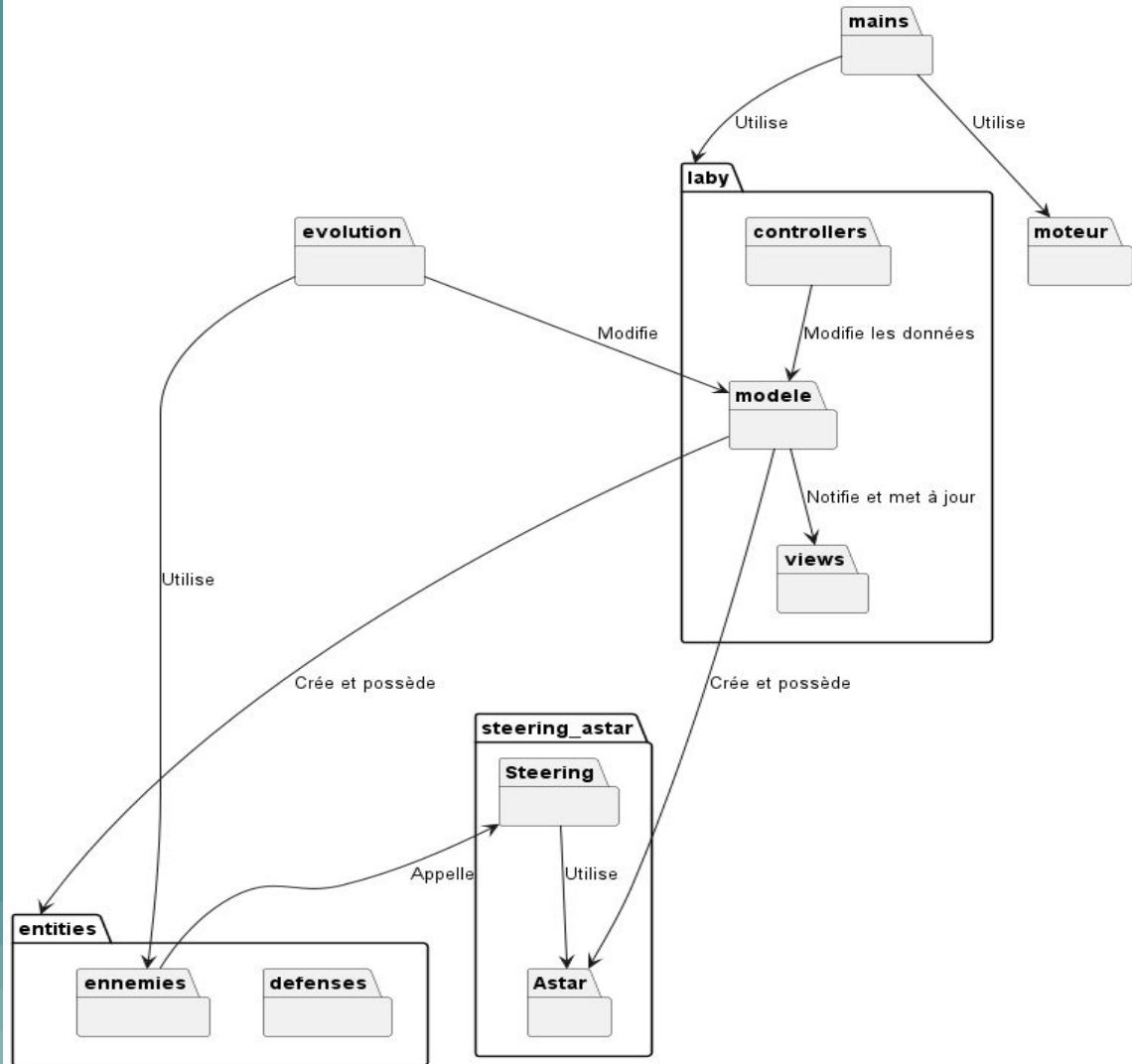
Genre	Comportement	Sprite en mode “normal”	Sprite en mode “simple”
Géant	Normal		
Ninja	Fuyard		
Druide	Healer		
Berserker	Kamikaze		

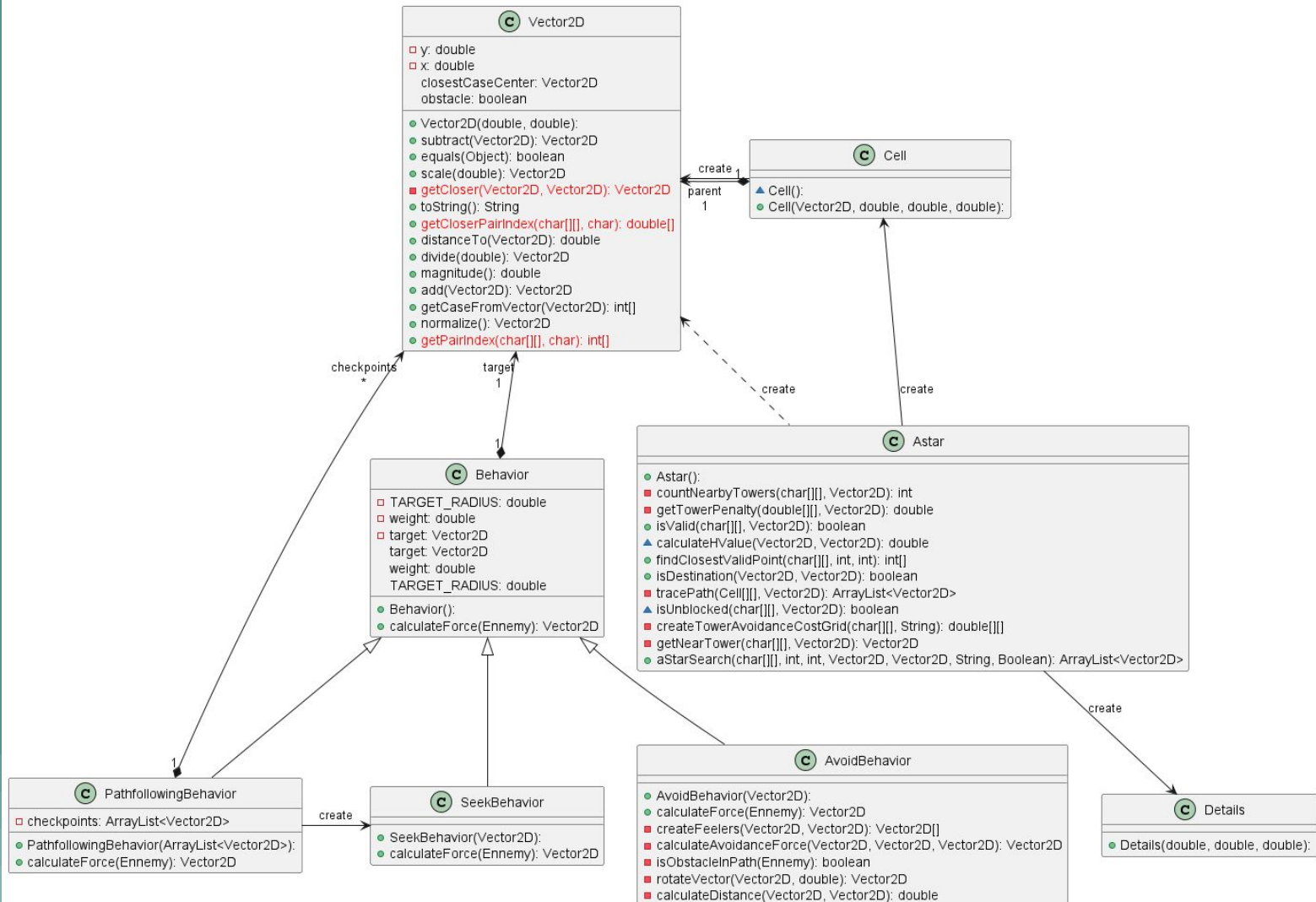
Fonctionnalités

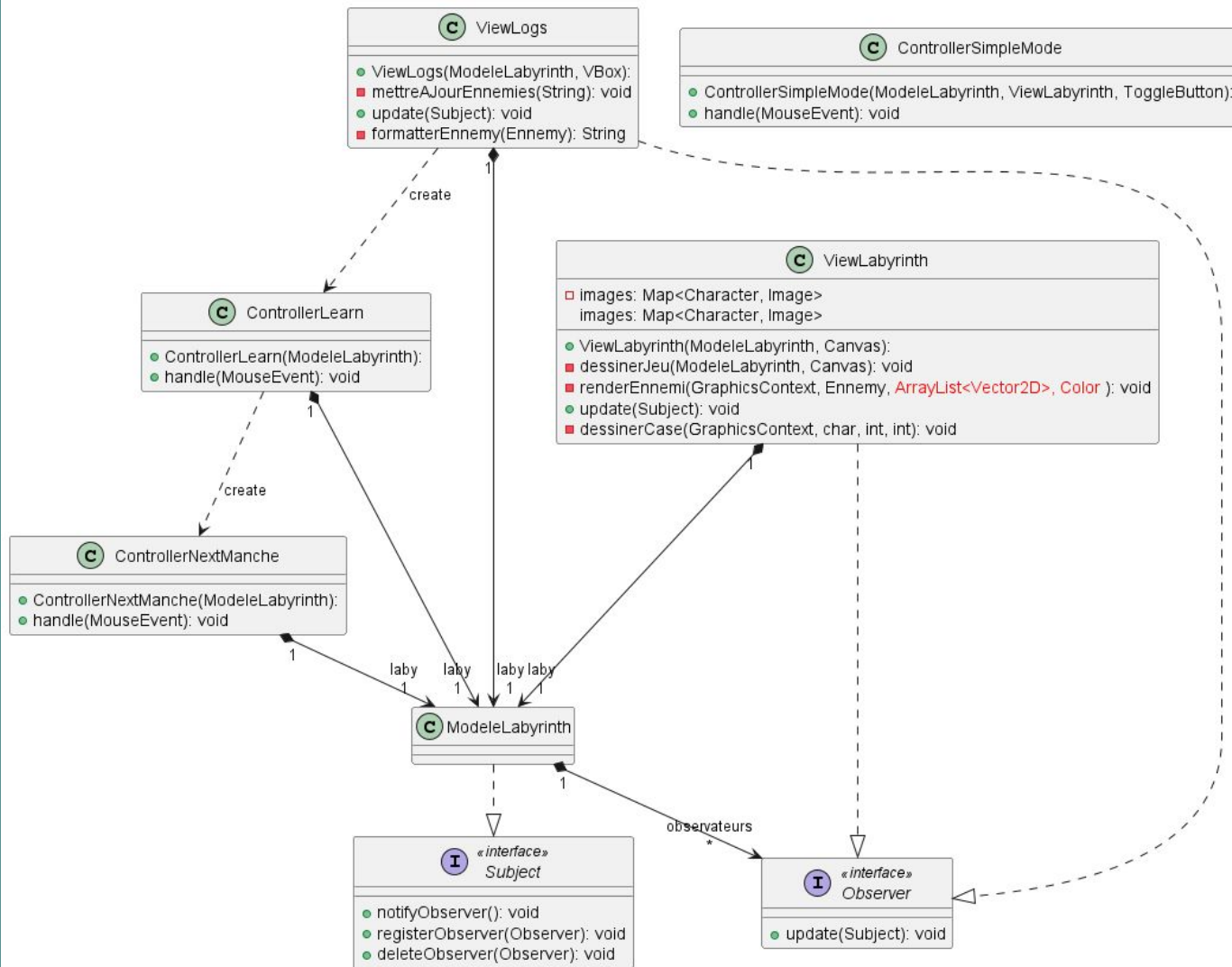
Itération 5 :

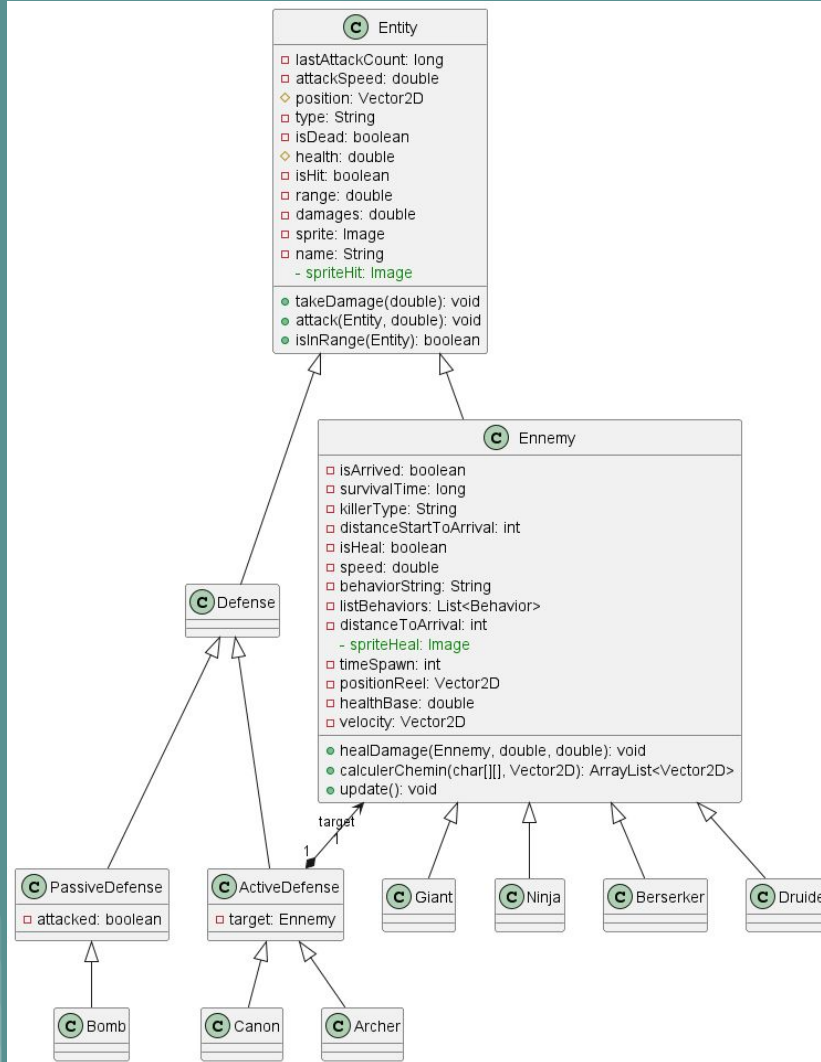
- ❑ Ajouter un arrival behavior
- ❑ Ajouter l'accélération du temps en version graphique
- ❑ Pouvoir charger un labyrinthe
- ❑ Afficher un graphique en fin de manche (population)
- ❑ Afficher un graphique en direct (vie)
- ❑ Ajouter informations graphiques lors d'une attaque / soin
- ❑ Refonte des logs pour une meilleure lisibilité
- ❑ Afficher un mode simple sans sprites

Diagrammes

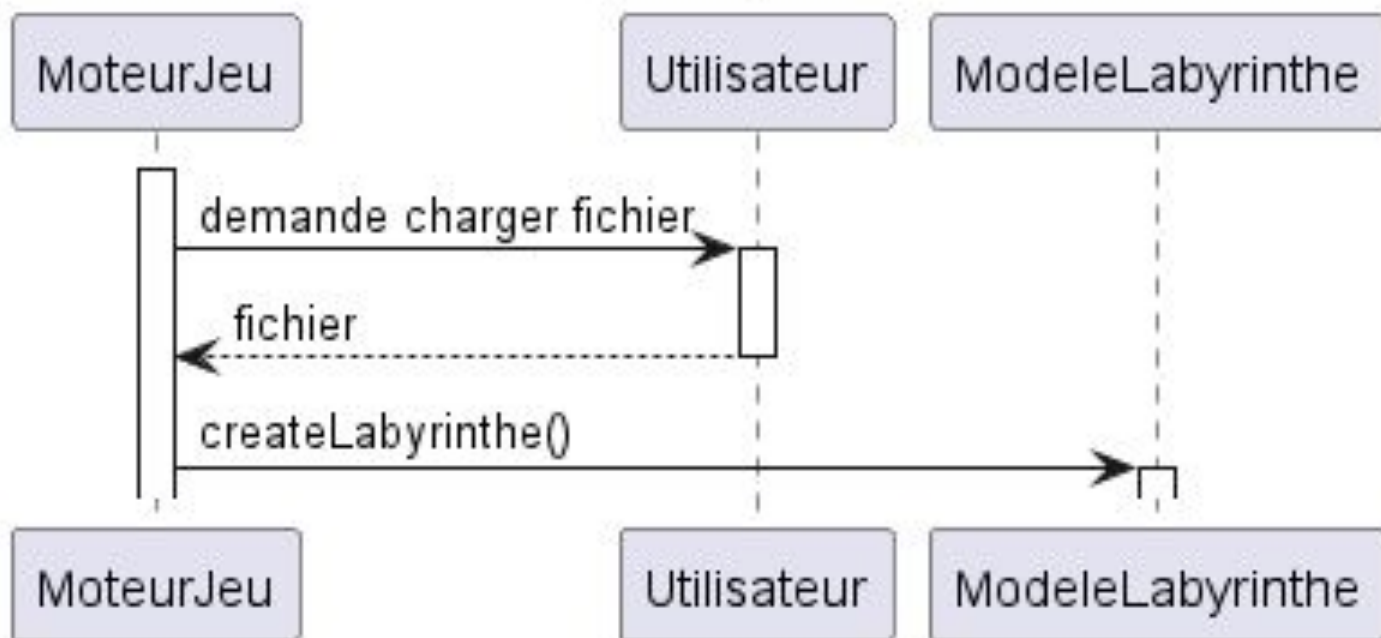


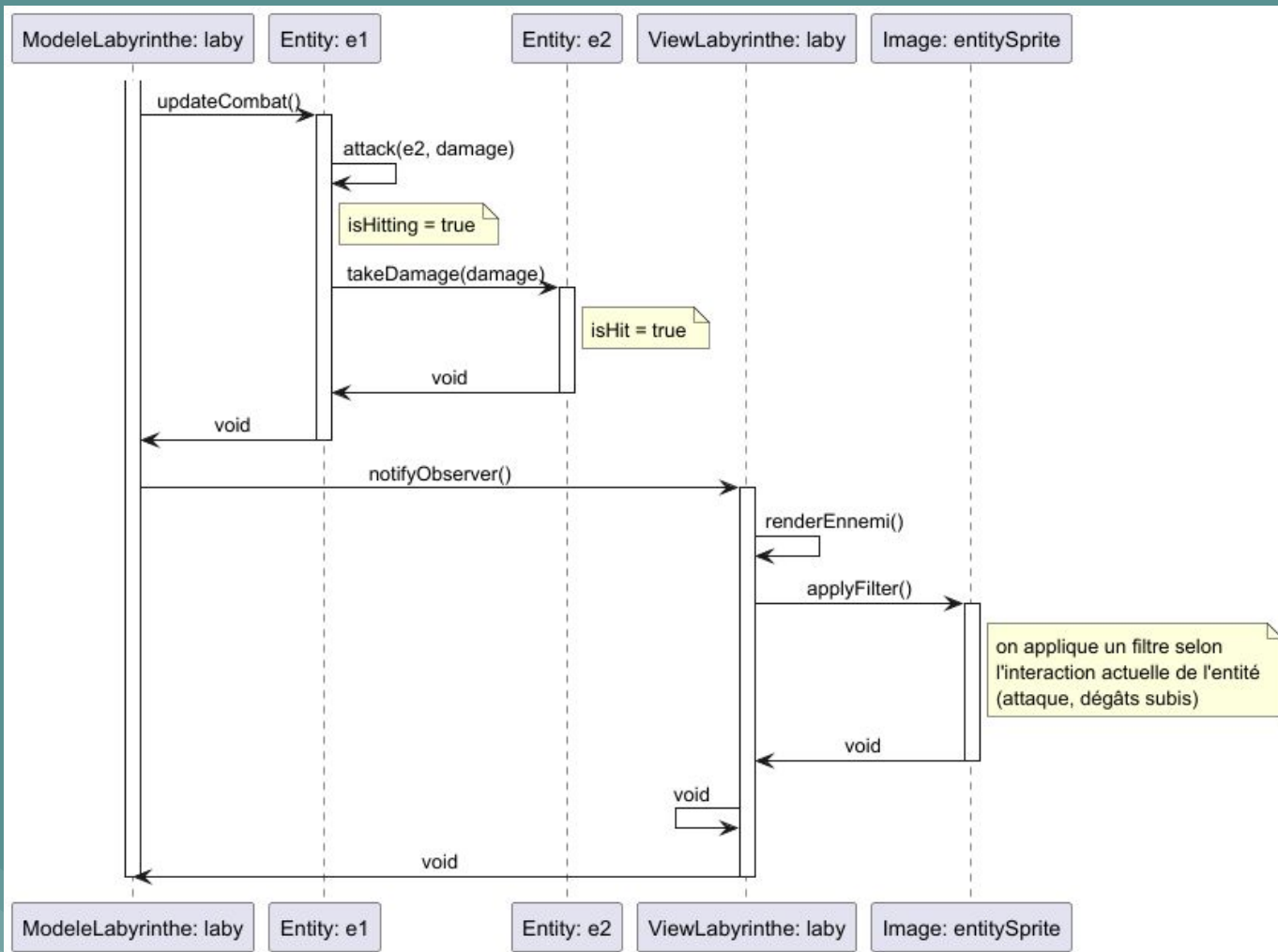






Charger labyrinthe





Planning

Fonctionnalités prévues pour l'itération 6 (par ordre d'importance) :

- ❑ Ajouter l'évolution avec steering behavior
- ❑ Combiner l'évolution d'un seul ennemi avec le groupe
- ❑ Ajouter un bouton "Aide" qui résume les types et leurs comportements

Fonctionnalités prévues pour l'itération 7 (par ordre d'importance) :

- ❑ Course à l'armement
- ❑ Refactoring