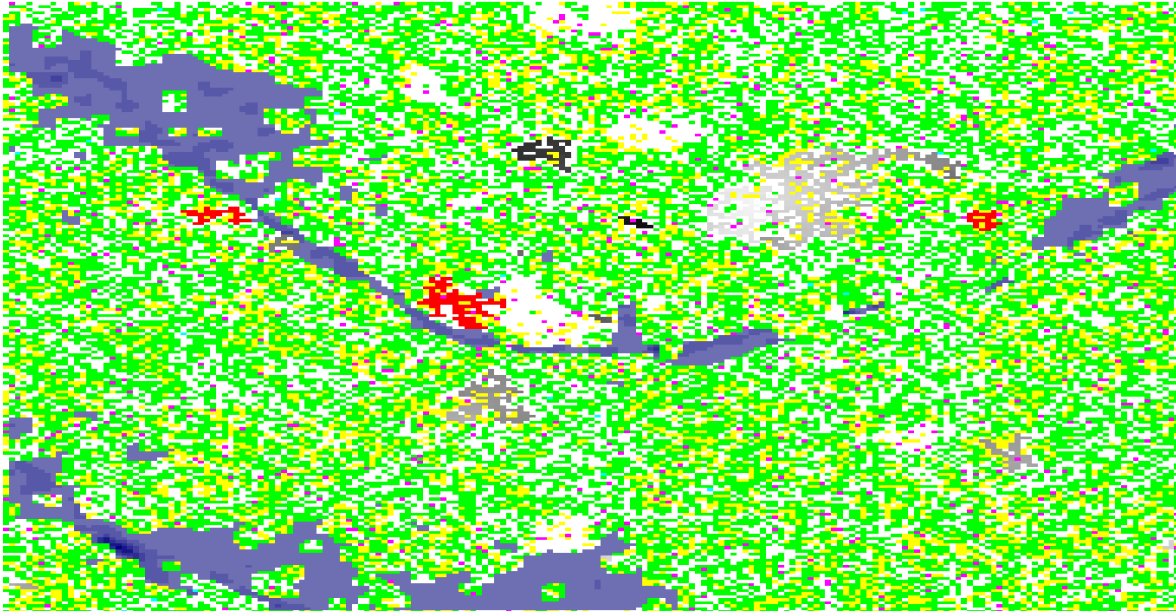


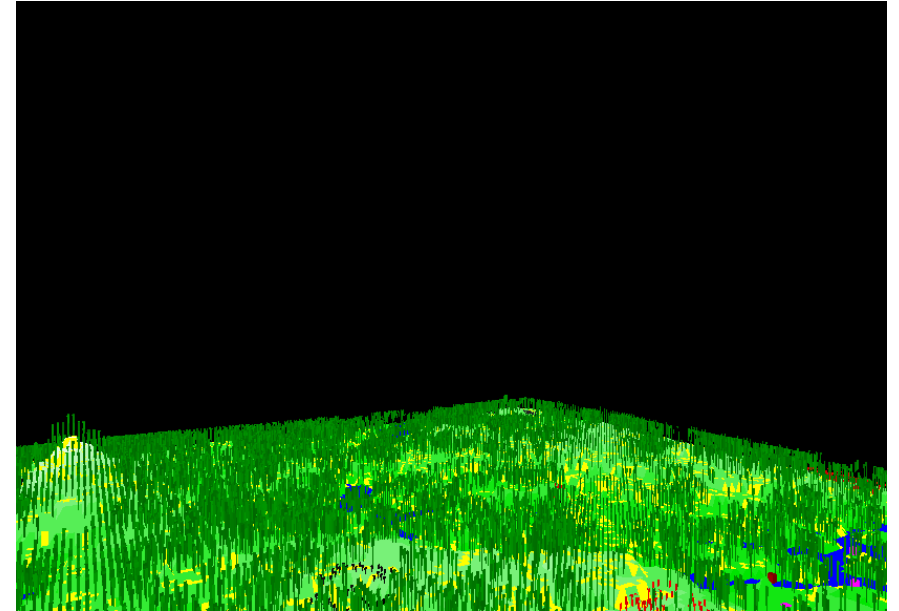
# Monde Artificiel

Quentin Serreau (responsable des agents)  
Enzo Wesquy (responsable de l'environnement)  
Binôme de 2i013

# Etat actuel du projet



*Vue en 2D*



*Vue en 3D*

- Système Proies/Prédateurs avec 2 espèces
- Déplacement au hasard et chasse/fuite
- Feux de Forêts
- Génération de terrain aléatoire

# Objectifs

- Ajouts de nouvelles espèces
- Système climatique (pluie et nuages)
- Zones territoriales mieux dessinées
- Catastrophes naturelles (crues, éruptions, tempête,...)

Pour aller plus loin :

- Interactions humaines avec installations d'habitats et possibles perturbations de l'environnement...

# Product backlog

User stories	Description	Etat
Affichage du monde en 3D	Utilisation d'OpenGL, vision simple du monde	Fait
Agents et interactions	Proies/Prédateurs, chasse/fuite	Fait
Cycle des saisons	Saison chaude/froide et comportement des agents différents en fonction	Prêt
Présence humaine	Arrivé d'humains, interactions sociales, chasse de groupe, création d'habitations	En Attente
Faune et Flore variées	Plus d'espèces, interactions proies/prédateurs complexes, biomes favoris	Prêt
Génération aléatoire de terrain	Utilisation de bruit Simplex pour générer des terrains aléatoires à chaque lancement	Fait
Catastrophe naturelles	Implémentations d'éruptions, de feux de forêts, de tempêtes, de crues...	Prêt