POO2 - Laboratoire 4

Buffy

Cours : POO2 | Auteurs : Zwick Gaétan / Maziero Marco |

Table des matières

[Introduction 3](#_Toc72673011)

[Structure du code 3](#_Toc72673012)

[Diagramme de classes (UML) 3](#_Toc72673013)

[La classe Game et les instances de Field 3](#_Toc72673014)

[L’affichage d’un Field 3](#_Toc72673015)

[La classe ConsoleManager 3](#_Toc72673016)

[Fluidité de l’affichage dans la console 4](#_Toc72673017)

[Recherche de l’humanoïde le plus proche 4](#_Toc72673018)

[Les humanoïdes 4](#_Toc72673019)

[Les actions 5](#_Toc72673020)

[Statistiques 5](#_Toc72673021)

[Tests 5](#_Toc72673022)

[Annexes 5](#_Toc72673023)

[Diagramme de classes UML 5](#_Toc72673024)

# Introduction

Pour ce laboratoire, le travail à réaliser est un jeu se déroulant sur une grille de jeu possédant plusieurs humanoïdes se déplaçant et ayant des comportements différents selon la classe d’humanoïde.

Il est possible de faire avancer les tours de jeu grâce aux touches n et return. Le mode statistiques peut être lancé en appuyant sur la touche s. Finalement, le jeu peut être quitté avec un appui sur la touche q.

Il existe trois types d’humanoïdes :

* Buffy (B), chasse le vampires (V)
* Les vampires (V), chassent les humains (h)
* Les humains (h), se déplacent sur la grille

# Structure du code

## Diagramme de classes (UML)

Le diagramme de classes UML est disponible en [annexe](#_Diagramme_de_classes).

## La classe Game et les instances de Field

La classe Game s’occupe de tout ce qui correspond à l’affichage d’une instance de jeu et de la gestion des entrées utilisateur.

La fonction start() démarre le jeu en créant une instance de Field, en l’affichant et en bloquant en attente de l’entrée utilisateur. Le code réagit ensuite en fonction de l’entrée choisie :

* q : Terminer le programme
* s : Lancer le calcul des statistiques de succès de Buffy
* n ou return : Tour suivant pour l’instance de Field affichée

## L’affichage d’un Field

Une surcharge de l’opérateur << est disponible pour la classe Field afin de permettre l’affichage de la grille de jeu et des humanoïdes s’y trouvant.

Un tour peut toutefois se jouer sans que la grille soit affichée. L’affichage étant un processus long, ne pas l’obliger permet d’effectuer des statistiques de façon assez rapide en effectuant tous les tours d’une partie sur un Field donné.

### La classe ConsoleManager

Une petite classe ConsoleManager est utilisée pour gérer l’affichage dans la console. Elle offre une fonction membre statique permettant de déplacer le curseur dans la console. Cela est très pratique pour gérer l’affichage des humanoïdes ou tes textes de l’interface.

### Fluidité de l’affichage dans la console

Plusieurs techniques ont été testées pour obtenir un affichage fluide de la grille et des humanoïdes. Au début, pour chaque appel à l’opérateur <<, l’intégralité de la grille et des humanoïdes était redessinée (des espaces vides étaient écrits là ou il n’y avait aucun élément). Cependant, cette technique provoquait un clignotement de la console car tout réécrire prenait du temps.

Puis finalement, une solution a été trouvée en ajoutant un attribut liste oldDisplayCoords à la classe Field. Cette liste est utilisée pour stocker les coordonnées des éléments dessinés dans la console. Lorsqu’un humanoïde est dessiné dans la console, ses coordonnées sont ajoutées à cette liste.

Lorsqu’il faut réafficher la grille de jeu, avant de dessiner, le programme va parcourir cette liste de coordonnées, et pour chacune d’elles, il va effacer l’éléments qui étaient à cette position.

Cela efface complètement le clignotement de la console car au lieu de redessiner 50x50 caractères pour une grille de taille 50 contenant 20 humanoïdes, il ne faudra qu’effacer 20 caractères puis en dessiner 20 autres (40 écritures au total).

## Recherche de l’humanoïde le plus proche

La classe Field possède une fonction findNearby() prenant en paramètre l’humanoïde qui recherche et le type d’humanoïde recherché.

Pour chaque humanoïde de la liste, le type est vérifié et une distance euclidienne est calculée (grâce aux outils offerts par la librairie <cmath>). L’humanoïde se trouvant à la plus petite distance est retourné à la fin de la fonction.

## Les humanoïdes

La super classe Humanoid représente un humanoïde pouvant effectuer des actions dans la grille de jeu. La classe possède plusieurs fonctions membre :

* moveRandomly() : Observe l’état du jeu et génère une action de mouvement
* chaseHumanoid() : Observe l’état du jeu et génère une action de poursuite
* attackHumanoid() : Génère une action d’attaque sur un autre humanoïde
* executeAction() : Exécute l’action stockée comme attribut de la classe

Elle possède aussi des fonctions virtuelles pures à implémenter :

* getDisplayChar() : Donne le caractère à afficher dans la console
* getDisplayColor() : Donne la couleur du caractère à afficher
* getSpeed() : Donne le nombre de cases à avancer par tour
* setAction() : Définit le comportement de l’humanoïde en générant sa prochaine action

La fonction setAction() est très importante car c’est elle qui va définir le comportement de l’humanoïde en générant sa prochaine action. Buffy va par exemple chasser le vampire le plus proche ou bouger aléatoirement. Tout cela est calculé dans setAction().

## Les actions

Les actions sont représentées par diverses classes héritant de la super classe Action. A chaque tour, toutes les actions sont calculées pour chaque humanoïde, puis elles sont toutes exécutées. Cela permet de ne pas avantager certains humanoïdes qui seraient en premier dans la liste.

Cette implémentation correspond en fait au patron de conception comportemental Commande. Les humanoïdes possèdent une action a effectuer, qu’il vont calculer, puis un appel à la fonction execute() lancera par liaison dynamique l’exécution de la bonne action.

Pour ce jeu, il existe 3 types d’actions différentes :

* Move : permet de bouger un humanoïde vers une destination donnée. Les humanoïdes peuvent occuper la même case.
* Kill : Tue un humanoïde donné
* Convert : 50% de chances de transformer l’humanoïde donné en vampire, 50% de chances de le tuer

Les humanoïdes, dans leur fonction setAction(), vont utiliser les fonctions membres moveRandomly(), chaseHumanoid() et attackHumanoid() de la classe Humanoid pour générer des actions qui seront stockées dans l’humanoïde concerné et exécutées par un appel à executeAction().

# Statistiques

Lors d’un appui sur la touche s, le programme va lancer 10'000 simulations de parties. Cela est fait dans la classe Game grâce à la fonction calculateBuffySuccess() qui retourne un pourcentage de succès de Buffy.

Buffy remporte une partie lorsqu’elle a tué tous les vampires et qu’il reste des humains en vie. Cette vérification est possible grâce à la fonction getNbentity() de la classe Field qui retourne le nombre d’entités d’un type donné encore présentes dans la grille.

La fonction calculateBuffySuccess() va créer une instance de Field, jouer tous les tours et regarder l’issue du jeu. Elle fera ceci 10'000 fois afin d’obtenir un nombre correspondant au parties gagnées par Buffy.

Le retour de la fonction correspond au pourcentage de succède de Buffy :

### Résultats

Pour 10'000 simulations sur un grille de taille 50 (murs non compris) contenant 20 humains et 10 vampires le résultat est approximativement de **24%**

# Tests

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Description du test** | **Résultat attendu** | **Réussi ?** |
| Buffy poursuit le vampire le plus proche | Buffy se déplace de 2 cases vers le vampire le plus proche | OK |
|
|
| Quand elle est a portée, Buffy tue le vampire | Le vampire disparait | OK |
| Un vampire tué ne peut convertir un humain | Disparition du vampire, l’humain a portée reste | OK |
| Un vampire poursuit l’humain le plus proche | Le vampire se déplace de 1 case vers l’humain le plus proche | OK |
| Un humanoïde tué disparait de la grille de jeu | Disparition de l’humanoïde | OK |
| Terminer la partie lorsqu’il n’y a plus de vampires et qu’il reste des humains | Affichage du message de succès de Buffy | OK |
| Terminer la partie lorsqu’il n’y a plus de vampires et qu’il n’y a plus d’humains | Affichage du message de fin de partie | OK |
| Terminer la partie alors qu’il reste des vampires et des humains | Aucun message affiché | OK |
| Appui sur la touche n | Tour suivant | OK |
| Appui sur la touche return | Tour suivant | OK |
| Appui sur la touche s | Démarrage du calcul des statistiques | OK |
| Appui sur la touche q | Fin du programme | OK |
| Un humain à portée d’un vampire est parfois tué | L’humain disparait | OK |
| Un humain à portée d’un vampire est parfois transformé en vampire | L’humain disparait et un vampire apparait à la même position | OK |
| Buffy se déplace aléatoirement lorsqu’il n’y a plus de vampires | Buffy se déplace de 1 case aléatoirement | OK |
| Les humains se déplacent aléatoirement | Les humains se déplacent de 1 case aléatoirement | OK |
| Les vampires sont immobiles lorsqu’il n’y a plus d’humains | Le vampires ne se déplacent plus | OK |

# Annexes

## Diagramme de classes UML