**PROGRAMMTION AVANCEE**

RAPPORT DE PROJET





**MASTER 1 – MIAGE**

**Monsieur Fabrice HUET**

**Executive Summary**

**The project :**

The goal of this project is to build a virtual fighting game of the « RobotWar » type.

In a battle arena in 2D, seen from above, robots clash, managed by a relatively basic AI. The behavior and the graphics of robots is decided by plugins. A robot is active if its life has not reached 0 and the winner is the last active robot. Each robot is associated with a quantity of energy and each action consumes a part of it. The energy goes up regularly until it reaches the maximum value.

**Le projet :**

Le but de ce projet est de construire un jeu de combat virtuel de type « RobotWar ».

Dans une arène de combat en 2D, vue de dessus, des robots s'affrontent, gérés par une IA relativement basique. Le comportement ainsi que le graphisme des robots est décidé par des plugins. Un robot est actif tant que sa vie n'a pas atteint 0 et le gagnant est le dernier robot actif. À chaque robot est associé une quantité d'énergie et chaque action consomme une partie de celle-ci. L'énergie remonte régulièrement tant qu'elle n'a pas atteint la valeur maximale.

Sommaire

[PARTIE 1. PRÉSENTATION DES MEMBRES DU GROUPE 3](#_Toc503192784)

[DATAO Chen 3](#_Toc503192785)

[FOUNTAINE Gael 3](#_Toc503192786)

[ROMAN Geoffrey 3](#_Toc503192787)

[PARTIE 2. PROCEDURE A SUIVRE POUR TESTER LE PROJET 3](#_Toc503192788)

[PARTIE 3. CALENDRIER DES GRANDES ETAPES 4](#_Toc503192789)

[PARTIE 4. REALISATION DES CINQ POINTS DU PROJET 4](#_Toc503192790)

[Fonctionnalité 4](#_Toc503192791)

[Mécanisme de gestion de plugins et de chargement dynamique 4](#_Toc503192792)

[Persistance (sauvegarde de l'état des plugins) 4](#_Toc503192793)

[Modularité et dépendances 4](#_Toc503192794)

[Documentation / gestion du projet 4](#_Toc503192795)

[PARTIE 5. PROCEDURE POUR CREER UN NOUVEAU PLUGIN 4](#_Toc503192796)

[PARTIE 6. EXEMPLES DE PLUGINS 4](#_Toc503192797)

# PARTIE 1. PRÉSENTATION DES MEMBRES DU GROUPE

## DATAO Chen

## FOUNTAINE Gael

## ROMAN Geoffrey

# PARTIE 2. PROCEDURE A SUIVRE POUR TESTER LE PROJET

# PARTIE 3. CALENDRIER DES GRANDES ETAPES

# PARTIE 4. REALISATION DES CINQ POINTS DU PROJET

## Fonctionnalité

## Mécanisme de gestion de plugins et de chargement dynamique

## Persistance (sauvegarde de l'état des plugins)

## Modularité et dépendances

## Documentation / gestion du projet

# PARTIE 5. PROCEDURE POUR CREER UN NOUVEAU PLUGIN

# PARTIE 6. EXEMPLES DE PLUGINS