

Documentation

Arène Boing

Equipe : « panpan et les adorateurs de Steven Ton »

Membres de l'équipe

- Groupe E :
SOUKSAMLANE Hugo
ESTEBAN Tristan
TON Steven
- Groupe F :
LUX Raphaël
NGUYEN Luc-Eric
HULIN Pauline

Règles de l'arène

Afin de l'emporter dans l'arène « Boing », votre IA doit être la dernière en vie avant le temps imparti.

Comment les IAs meurent-elles ? Dès qu'une de ces dernières touche un des bords de la carte, elle meurt instantanément, c'est le seul moyen.

Chacune des IA possède une "compétence" utilisable tous les 2 tours. Celle-ci leur permet de pousser un ennemi sur 100 pixels. Lorsque cette "compétence" n'est plus utilisable, les IA peuvent simplement se déplacer sur la carte.

Pour tuer une IA il suffit donc de la pousser hors de la carte.

Chaque IA joue à tour de rôle, les unes après les autres, et peuvent effectuer une action de déplacement allant 1 à 3 cases + une utilisation de la compétence qui ne peut pas être utilisée 2 tours de suite.

Afin d'être sûr qu'il y ait un gagnant avant la fin du temps, la carte se rétrécit en fonction d'un nombre d'IA décédées.

Un bonus est mis à disposition des IAs pour leur permettre de pousser leurs adversaires plus loin (2 fois plus loin qu'avec la compétence de base précisément).

Quelques mots concernant l'arène

Les couleurs de l'arène et des IA sont des couleurs basiques.

La carte est carrée.

Les IA sont représentées par des carrés de couleur. Tout comme le bonus (qui ont cependant une couleur différente des IAs).

A chaque fois qu'une IA meurt, un indicateur visuel est affiché à l'écran.

Difficultés rencontrées durant le projet

Difficultés à installer la SDL pour certaines personnes du groupe.

Quelques problèmes au niveau du codage des collisions d'IAs.

Modifier l'arène en fonction du nombre d'IA qui participent au combat.

Quelques inégalités au niveau de la programmation donc répartition des tâches inégales.

Problèmes d'importation de toutes les interfaces graphiques.

Ce qu'on a tiré du projet

Ce projet d'arène fut le premier projet « scolaire » faisant appel à autant de personnes à la fois. Le fait de devoir mener à bien un projet à 6 s'est révélé être un véritable challenge au niveau de la coordination, du travail d'équipe et de la répartition des tâches.

Cela reste cependant une expérience très enrichissante, l'idée même de la création d'un jeu restait très loin dans notre pensée à notre arrivée à l'Efrei.

