

INCIDENCE

CHAMBONNET Kevin
GAUTHIER Silvère
MARTINEZ Thierry
MOKHRETAR Amin

2014

PLAN

Introduction / Présentation du jeu

Moteur de jeu

gestion des données

gestion des états

Moteur de carte

tileset et tilemap

contraintes

Moteur multi-agents

Mécanismes du jeu

santé

météo

cyce jour / nuit

incidences

Conclusion

PLAN

- Introduction / Présentation du jeu	K
- moteur jeu :	
. gestion des données	K
. gestion des états	A
→ gestionnaire d'états	A
→ son	A
→ machine à états	A
→ save / load (juste dire qu'on peut)	A
→ menus	A
→ widgets	A
→ actions utilisateur (transition carte)	A
- moteur carte :	
. tileset	S
→ mécanisme tileset / tilemap	S
→ lecture	S
→ transition compatibilités	S
. contraintes	S
→ propagation	S
- moteur multi :	
→ introduction	K
→ ordonnanceur / liste, appels... etc. (C++ vers Lua)	K
→ actions / retour de scripts (Lua vers C++)	T
→ path finding	
→ exemple	T
- mécanismes du jeu	
. santé	T
. météo	T
. cycle jour / nuit	K
. incidences	
→ entités	T
→ carte	S
- Conclusion	A

- partie

. sous partie

→ contenu

Moteur de Carte

Le tileset

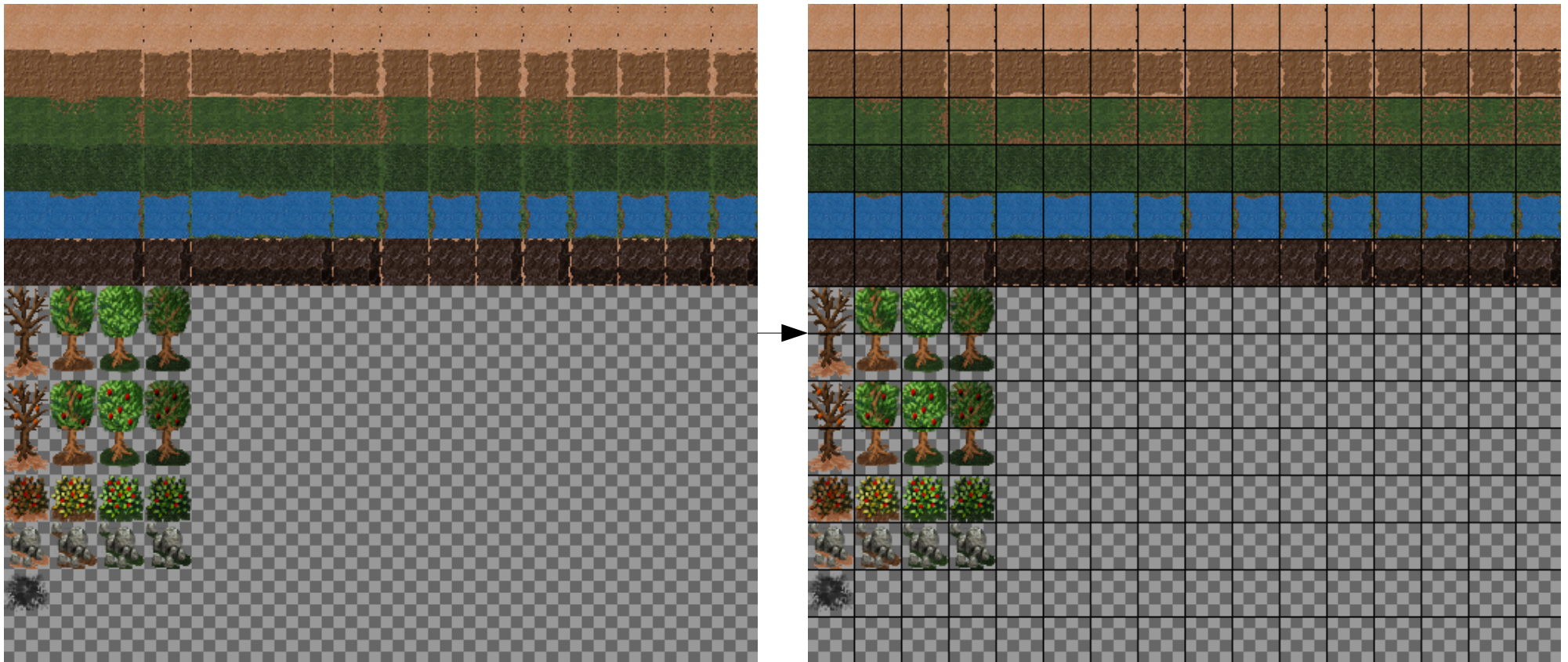
Qu'est-ce qu'un tileset ?

Qu'est-ce qu'une tilemap ?

Comment passe-t-on de l'un à l'autre ?

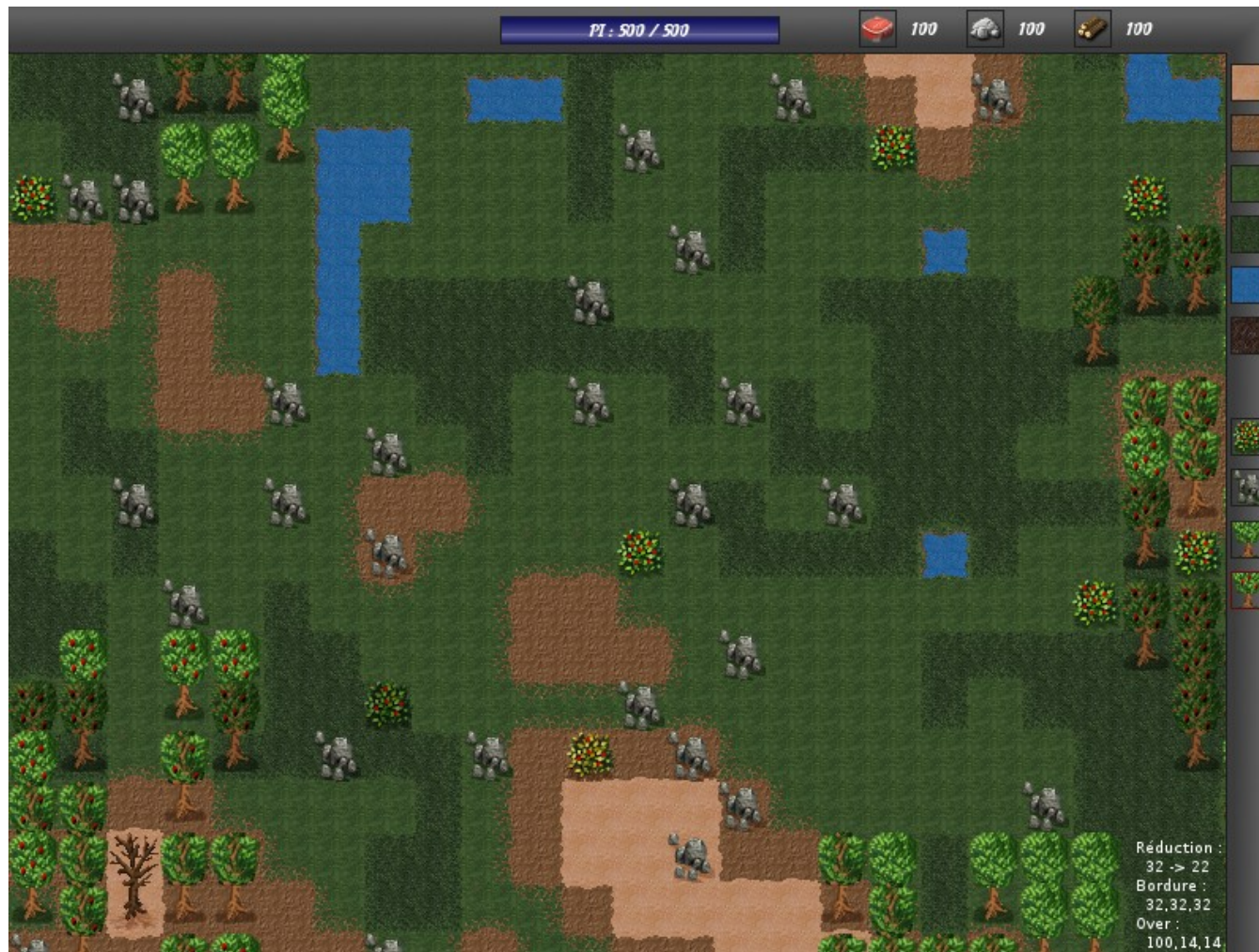
Moteur de Carte

Le tileset



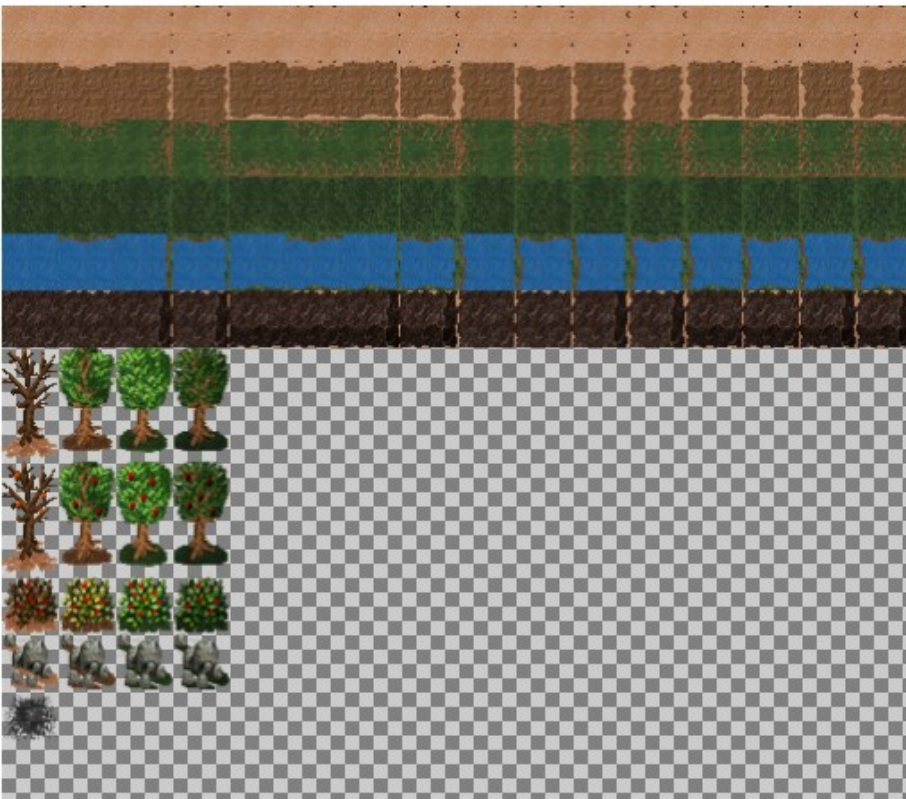
Moteur de Carte

La tilemap



Moteur de Carte

Le tileset



```
# Fichier de paramétrage du tileset :  
# =====
```

```
path data/tileset.png  
tilesize 32 32  
groundColumnCount 16  
elementColumnCount 4
```

```
# Chaque ligne correspond à un unique type de sol ou élément :
```

```
# ground type cost name behavior passable < borders >
```

```
ground 4 1 terre-aride default true < 5 >  
ground 3 1 terre-defaut default true < 4 >  
ground 2 2 terre-fertile default true < 3 >  
ground 1 1 terre-inondee default true < 0 2 >  
ground 0 2 eau fluid false < 1 2 >  
ground 5 2 falaise cliff false < 4 >
```

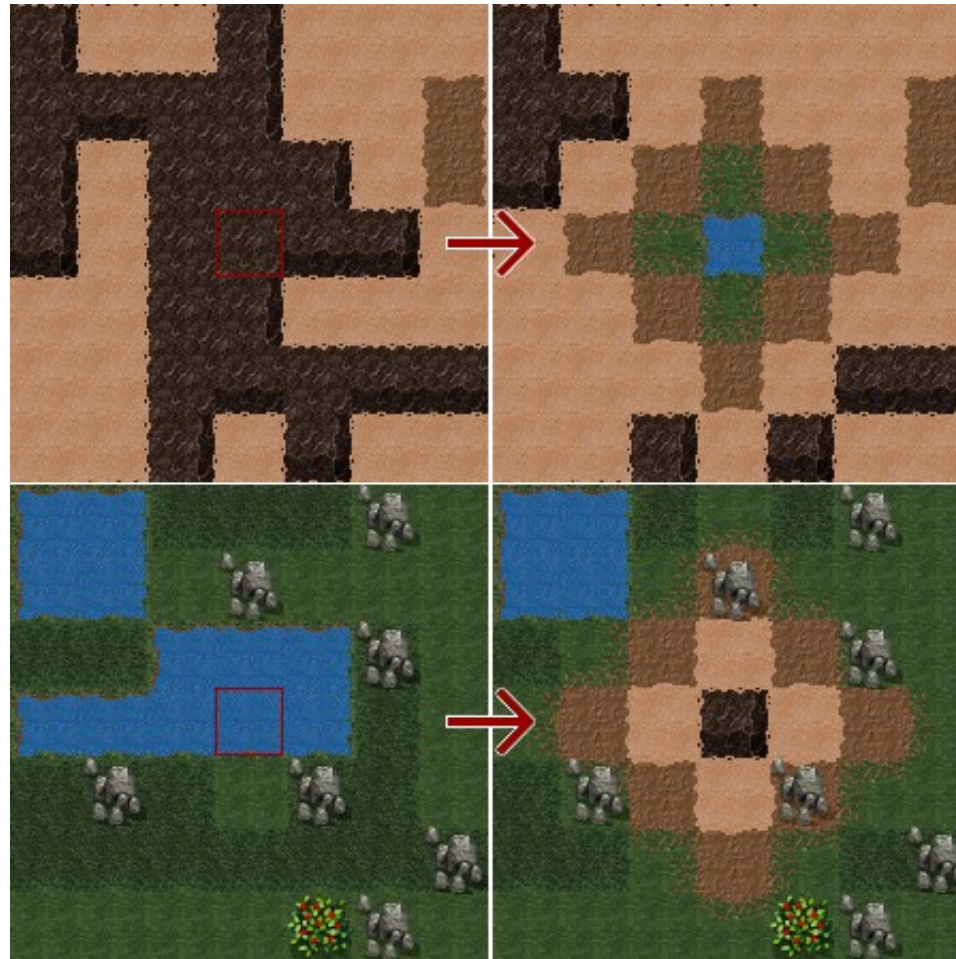
```
# element type cost height name behavior passable pickingTime < ressources  
quantities > < groundTypes >
```

```
element 0 1 2 arbre forest false 4 < wood 3 > < 4 3 2 1 >  
element 1 1 2 arbre-fruitier forest false 4 < wood 2 food 1 > < 4 3 2 1 >  
element 2 1 1 buisson default false 3 < food 3 > < 4 3 2 1 >  
element 3 1 1 rocher default false 3 < stone 3 > < 4 3 2 1 >
```

```
# ashes  
ashes
```

Moteur de Carte

Les contraintes



Mécanismes de jeu

Incidences

Incidence : n.f. Conséquence, influence.

Mécanismes de jeu

Incidences sur la carte

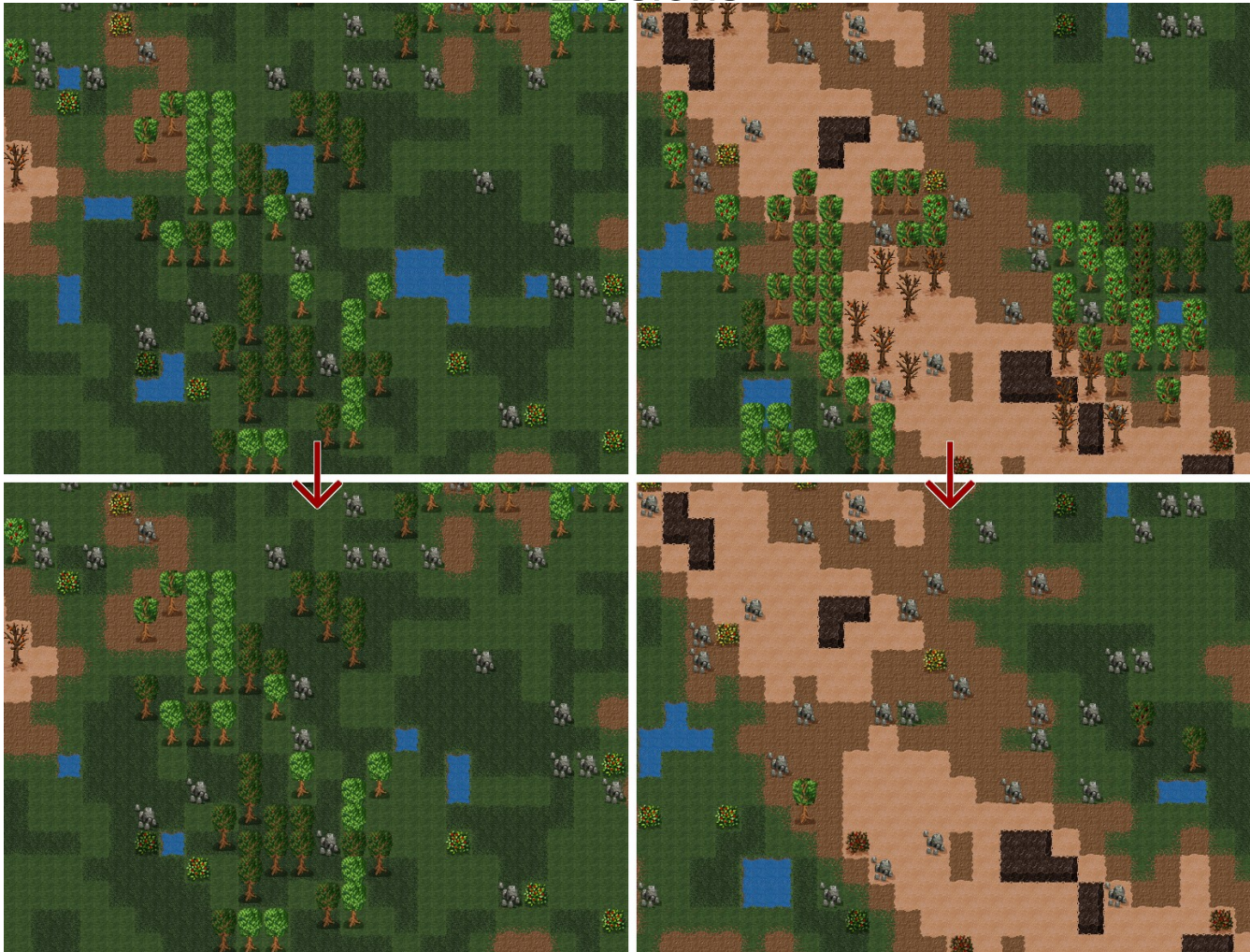
Dilatations



Mécanismes de jeu

Incidences sur la carte

Erosions



Mécanismes de jeu

Incidences sur la carte

Aléatoires

