

# INCIDENCE

**Incidence** : n.f. Conséquence, influence.

2014

CHAMBONNET Kevin  
GAUTHIER Silvere  
MARTINEZ Thierry  
MOKHRETAR Amin

Encadrant : Fabien Hervouet

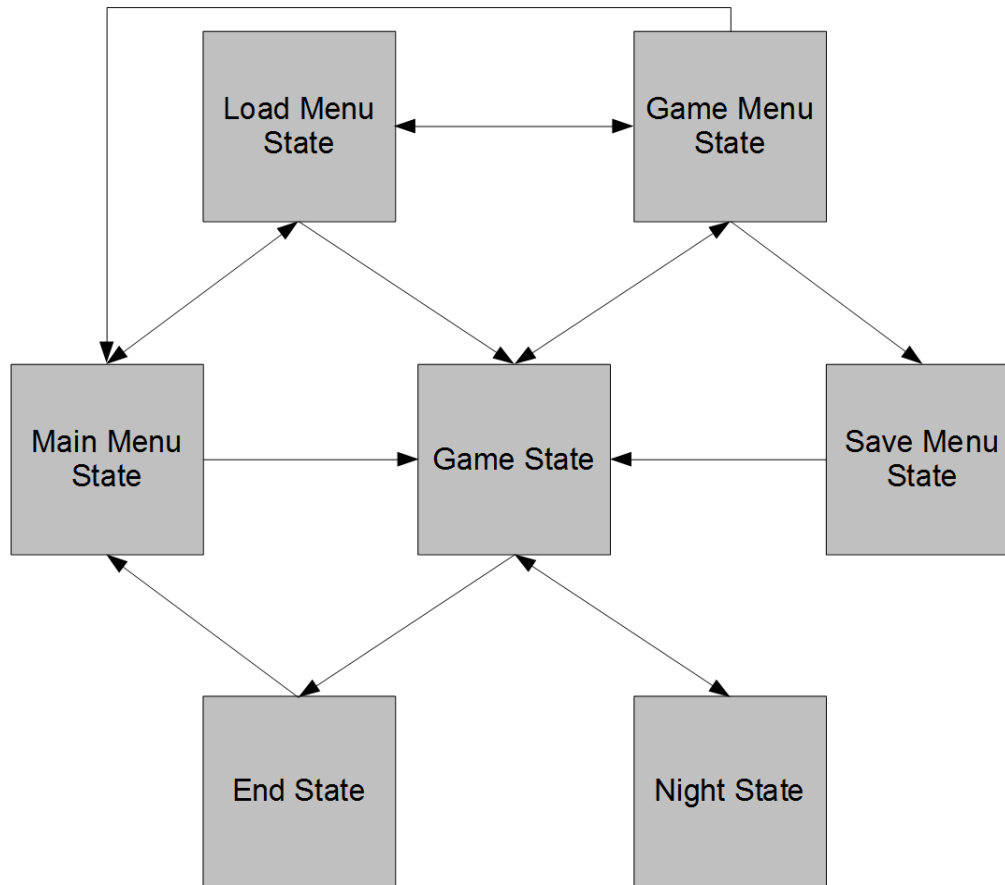
# Introduction



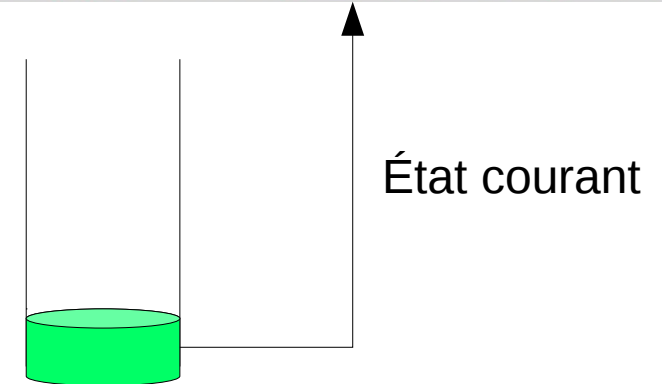
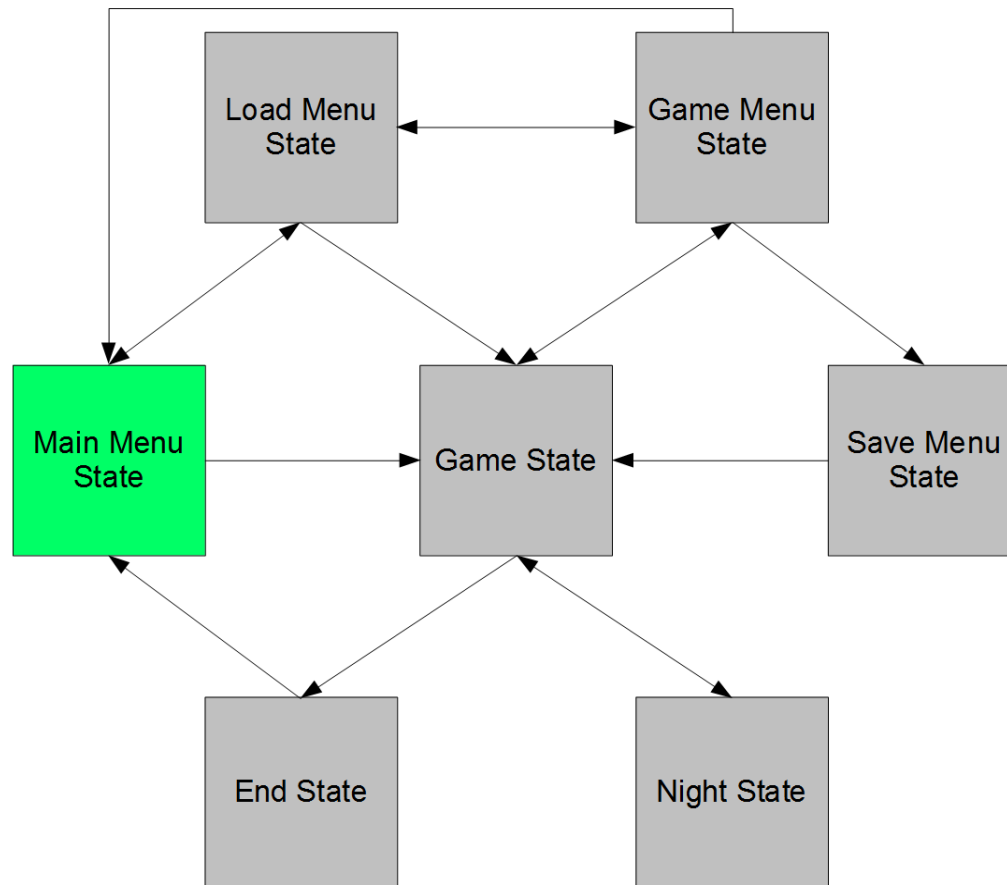
- Jeu Multi-Agents de type God-Like
- Modification en temps-réel du terrain
- Incidences en fonction des choix du joueur

# Moteur de jeu

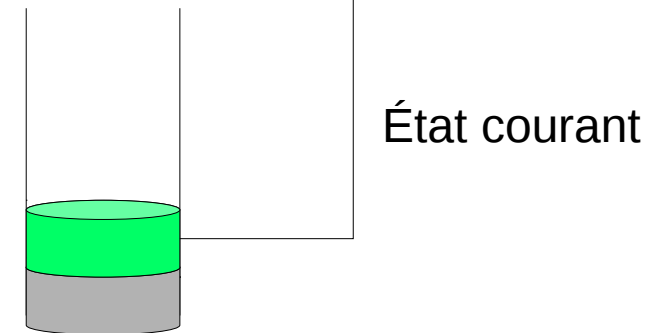
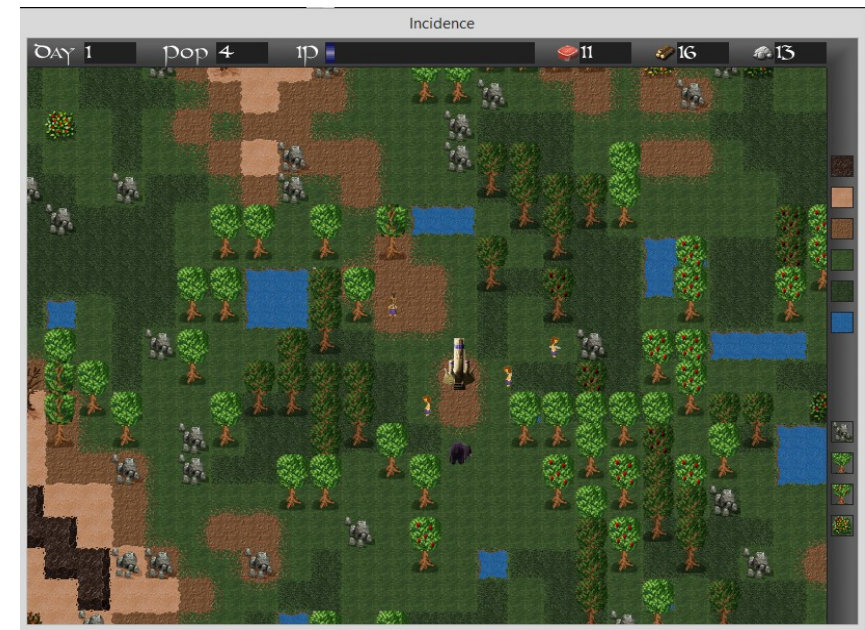
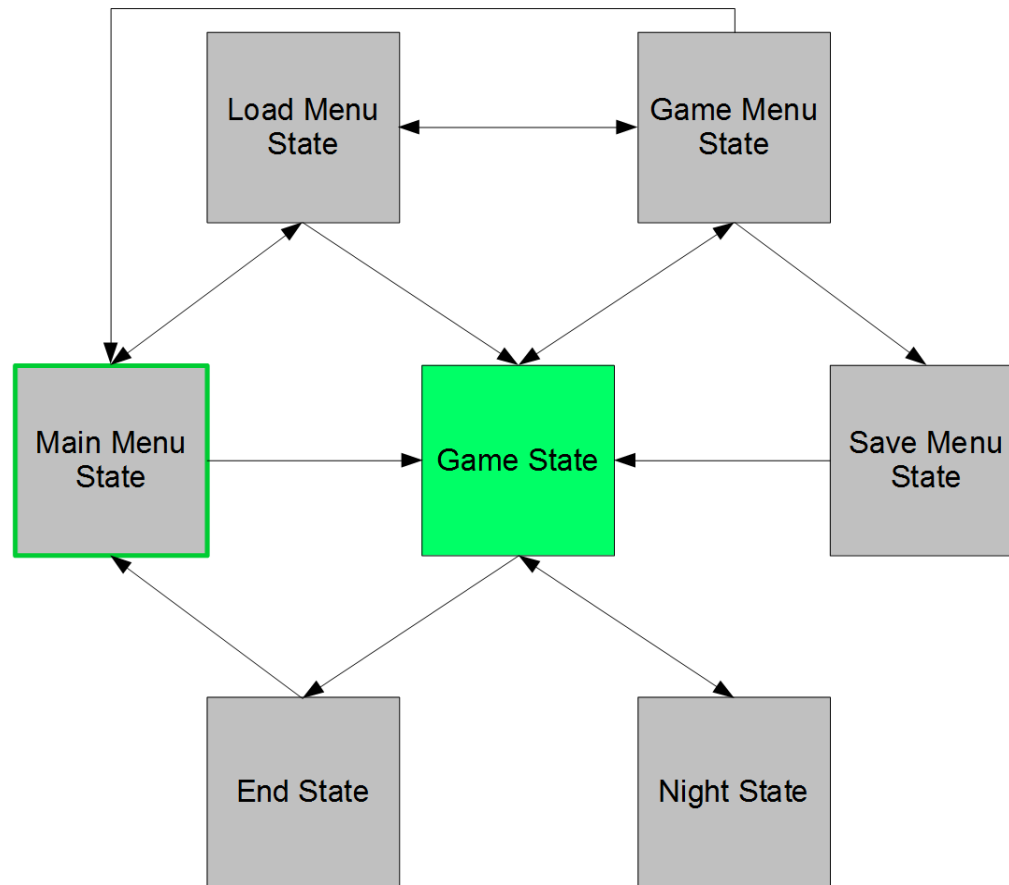
# Diagramme des états du jeu



# Diagramme des états du jeu

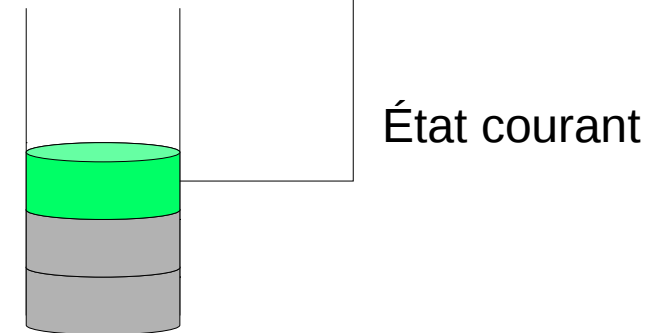
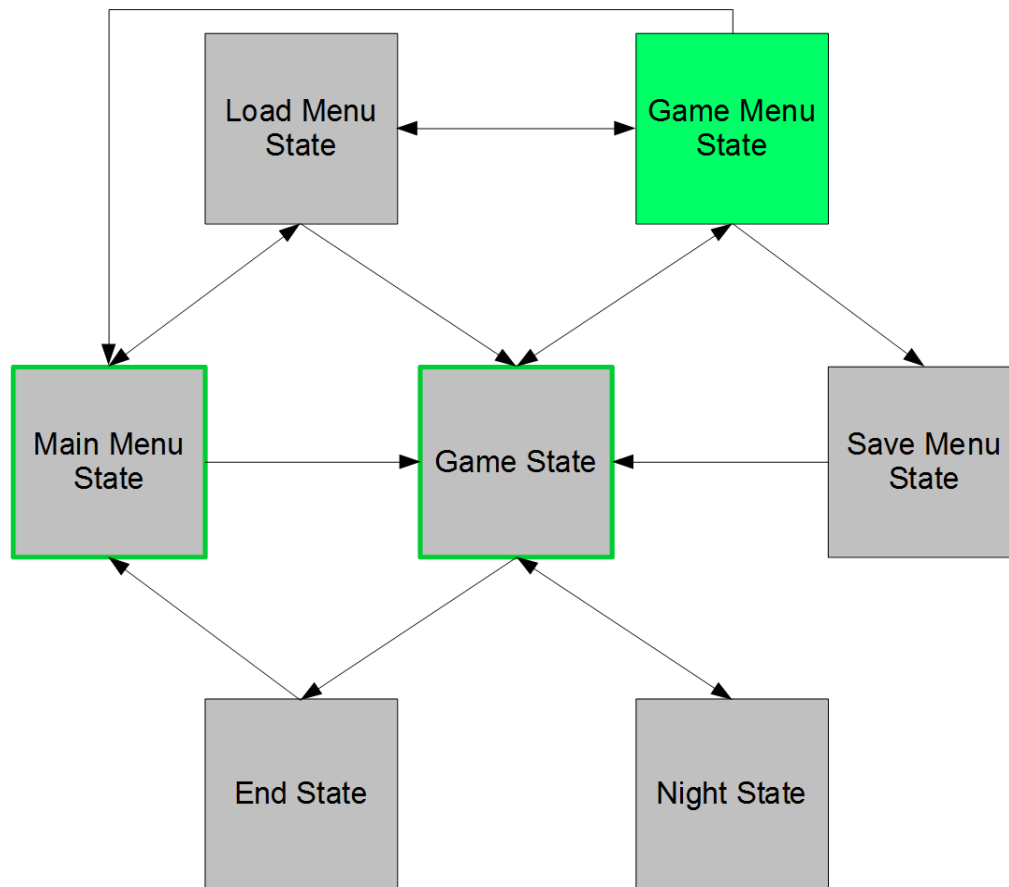


# Diagramme des états du jeu





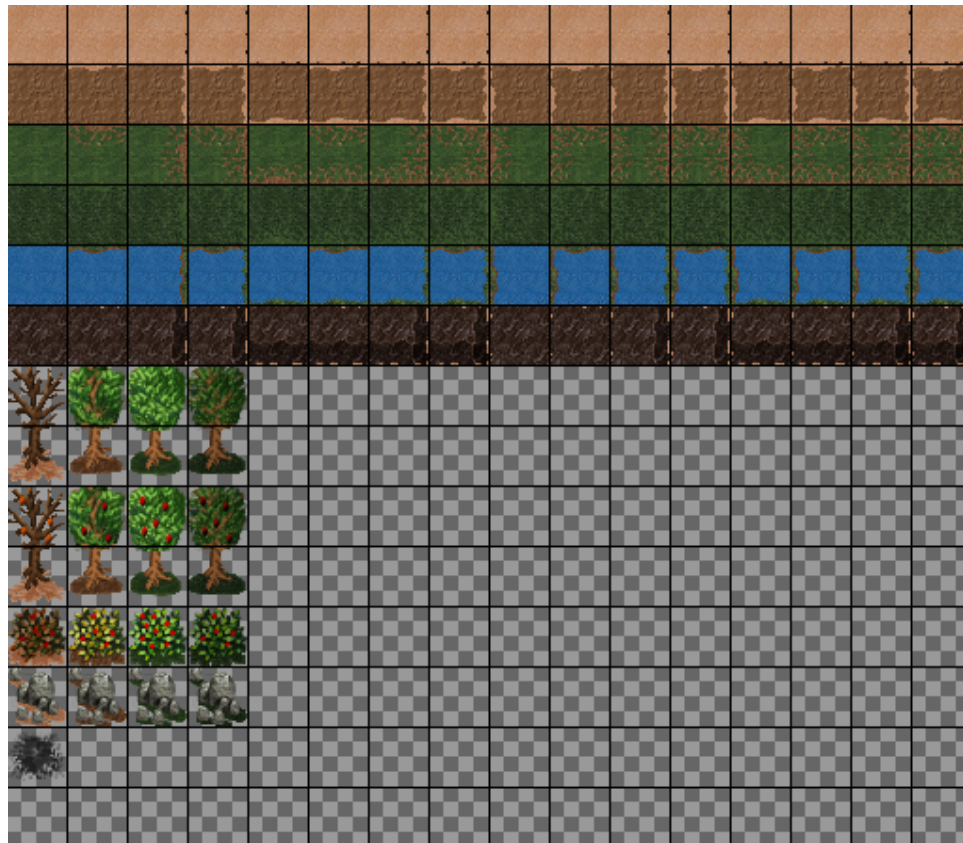
# Diagramme des états du jeu



# Moteur de carte



# Le tileset



# Fichier de paramétrage du tileset :

# =====

path data/tileset.png

tilesize 32 32

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

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

...

ground 3 1 land default true < 4 >

...

ground 0 2 water fluid false < 1 2 >

ground 5 2 rock cliff false < 4 >

# **element type** cost **height** name **behavior** passable pickTime  
< ressources quantities > < groundTypes >

element 0 3 2 tree forest false 4 < wood 3 > < 4 3 2 1 >

...

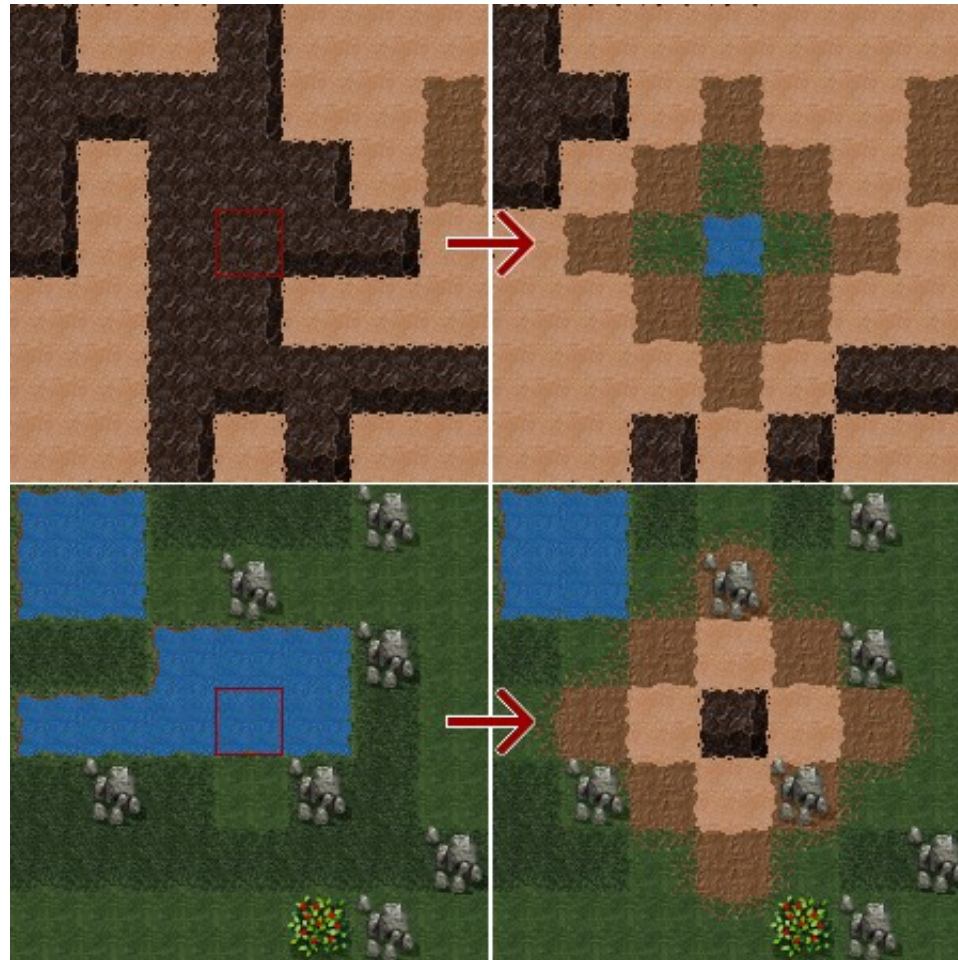
element 3 3 1 stone default false 3 < stone 3 > < 4 3 2 1 >

...

# La tilemap



# Les contraintes



# **Moteur multi-agents**

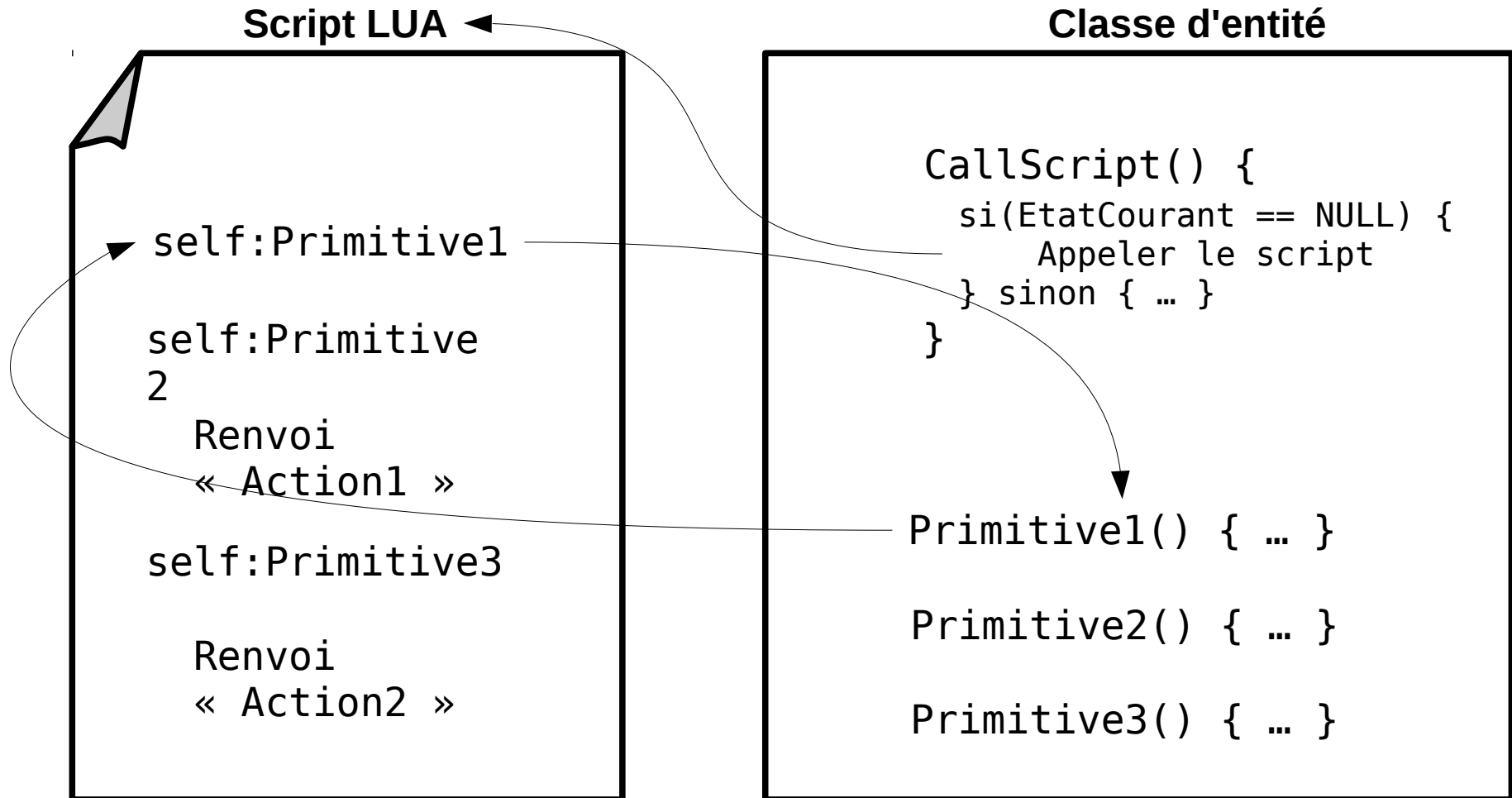


# Gestion du multi-agents

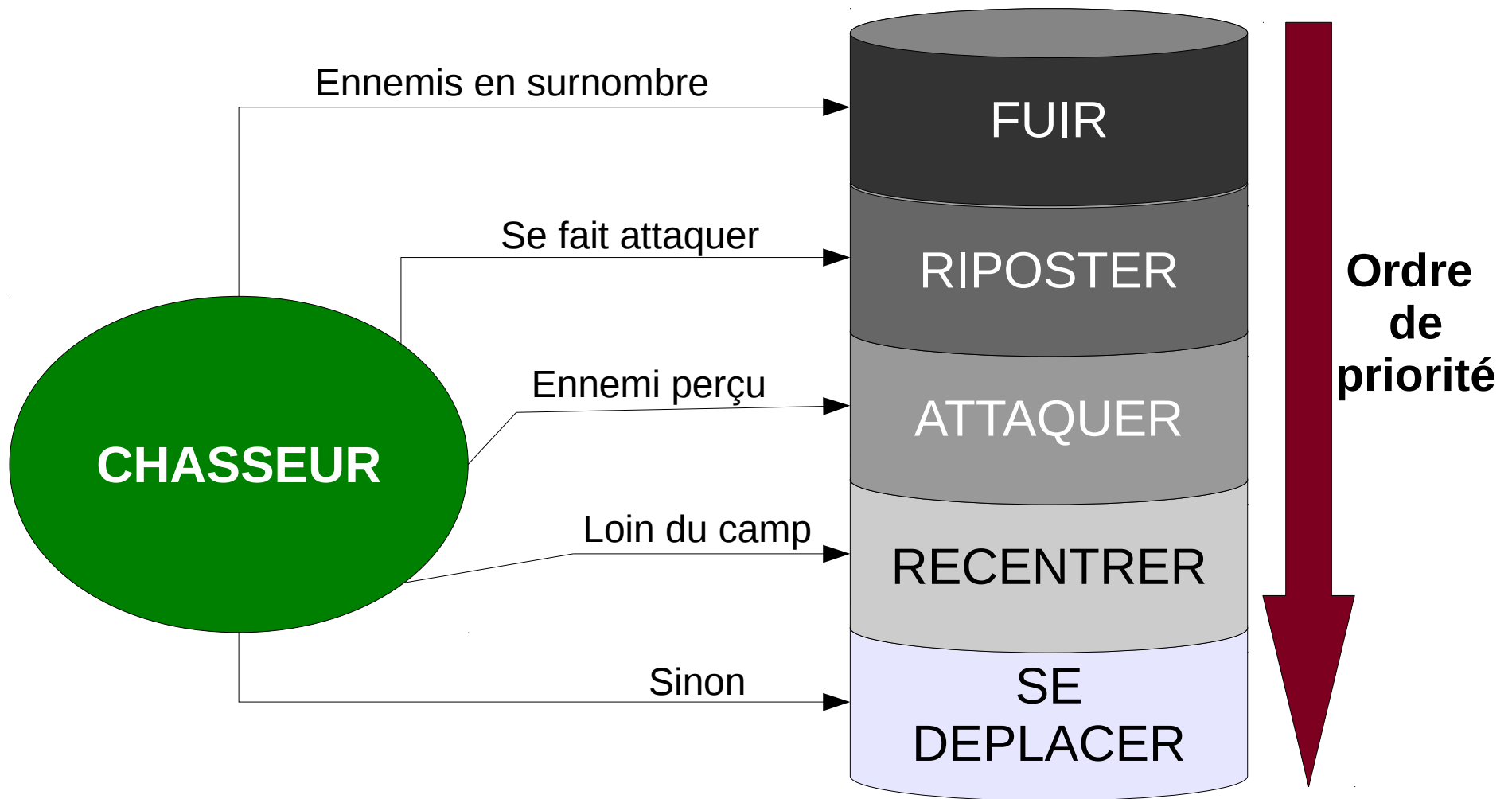


- Introduction
- Qu'est-ce qu'un agent ?

# Interaction LUA/C++

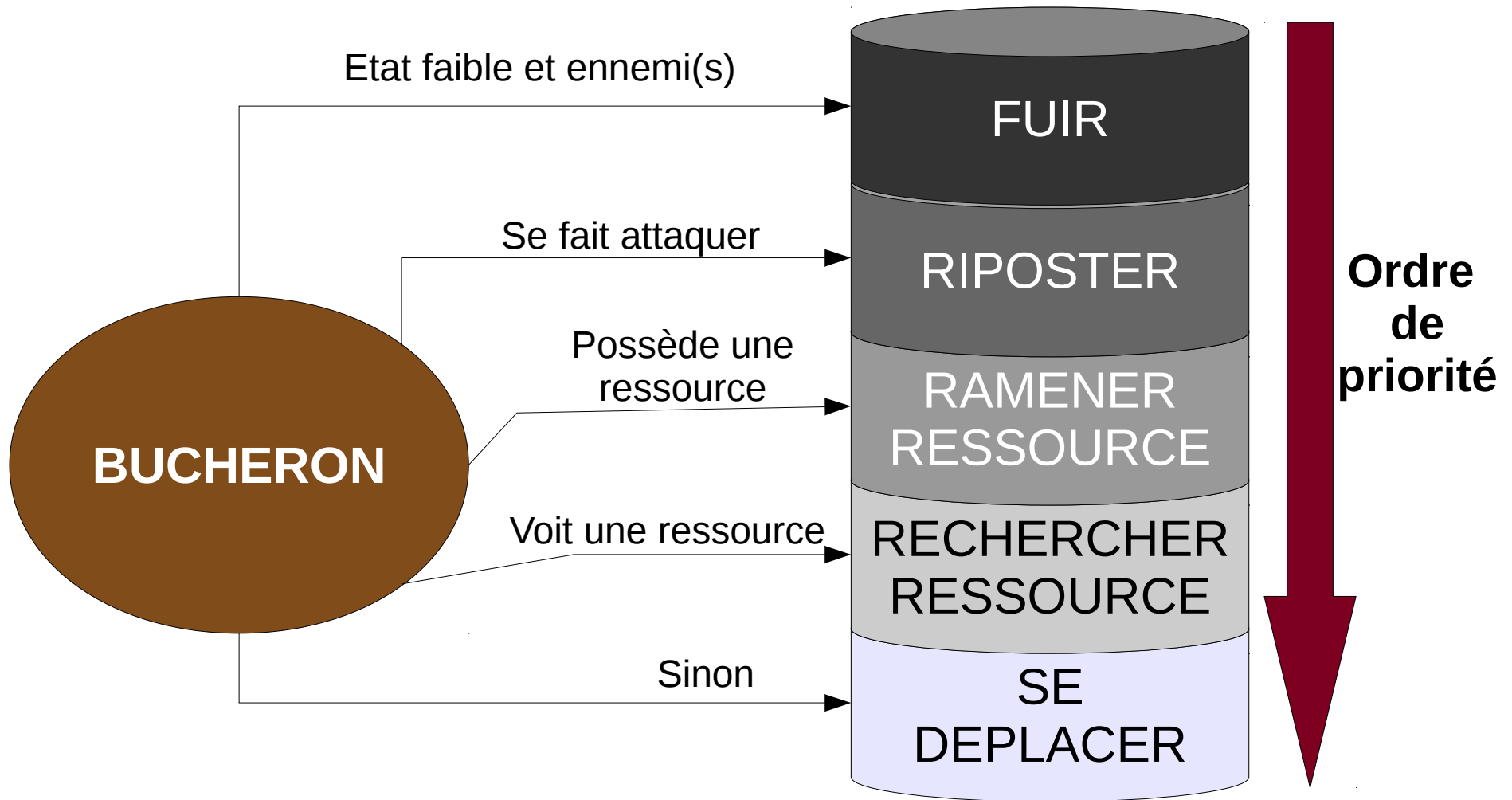


# Prise de décision : Chasseur



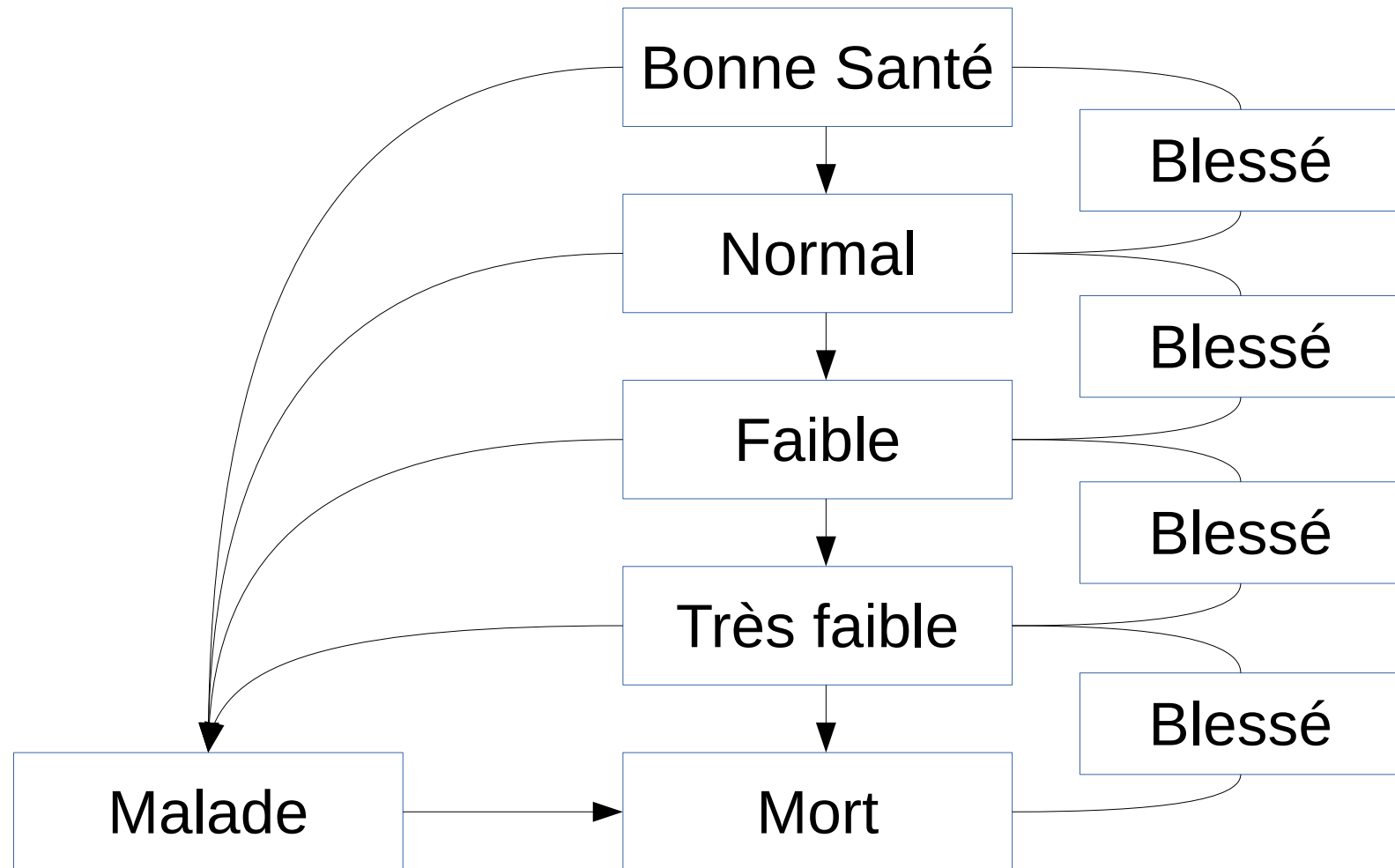


# Prise de décision : Bûcheron

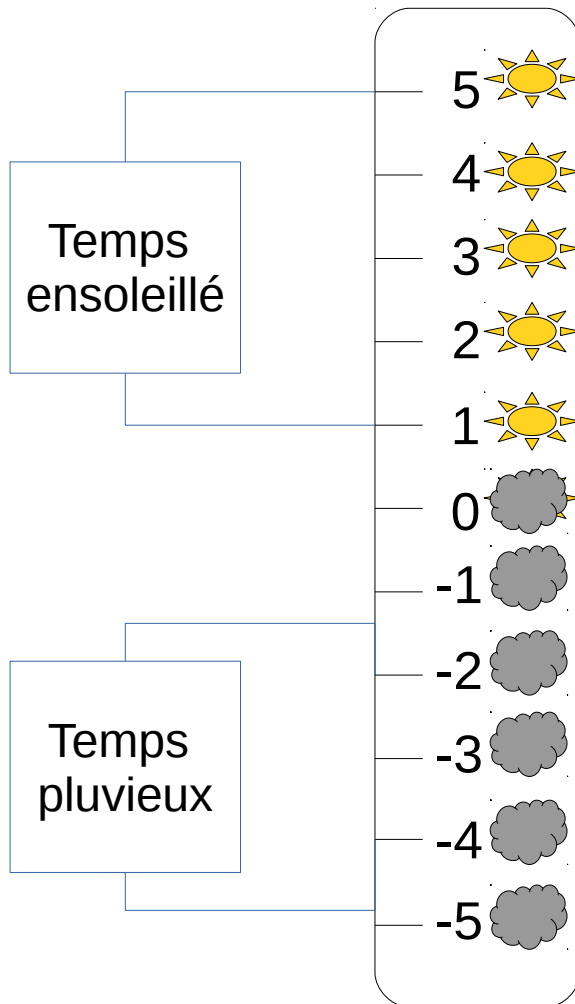


# Mécanismes de jeu

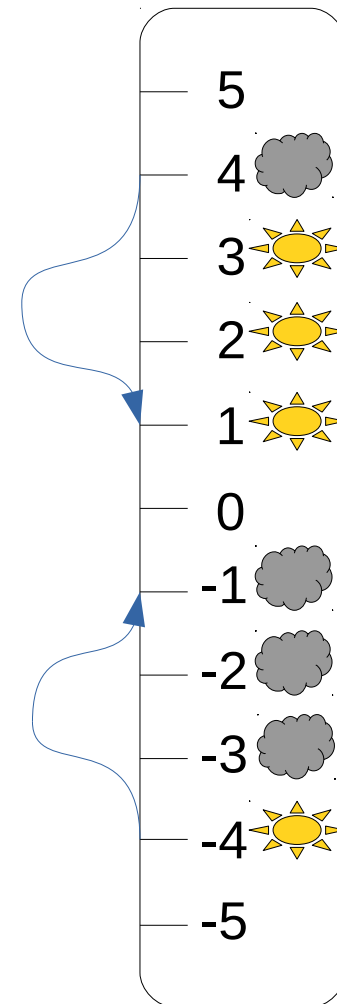
# Santé des entités



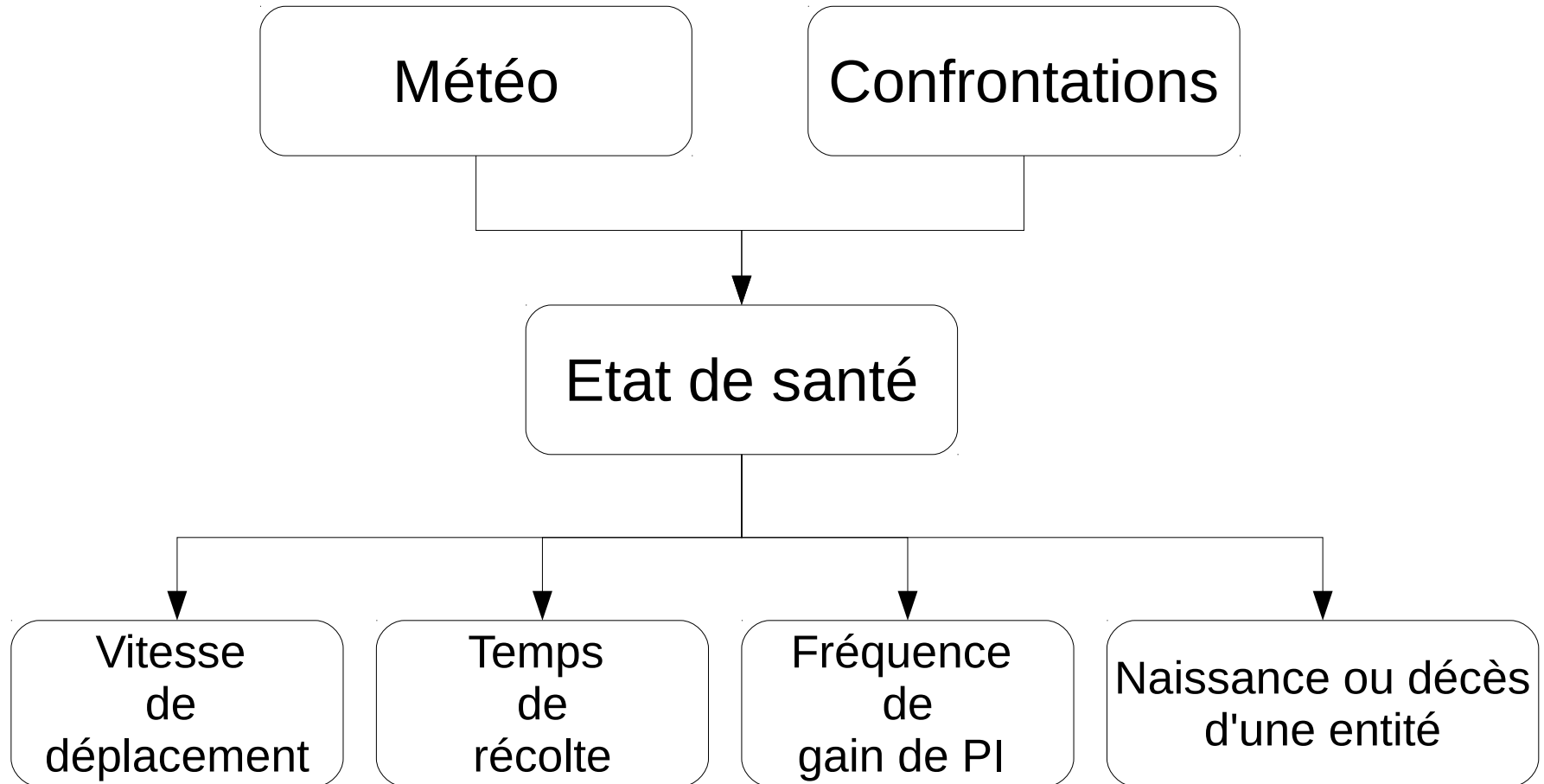
# Météo



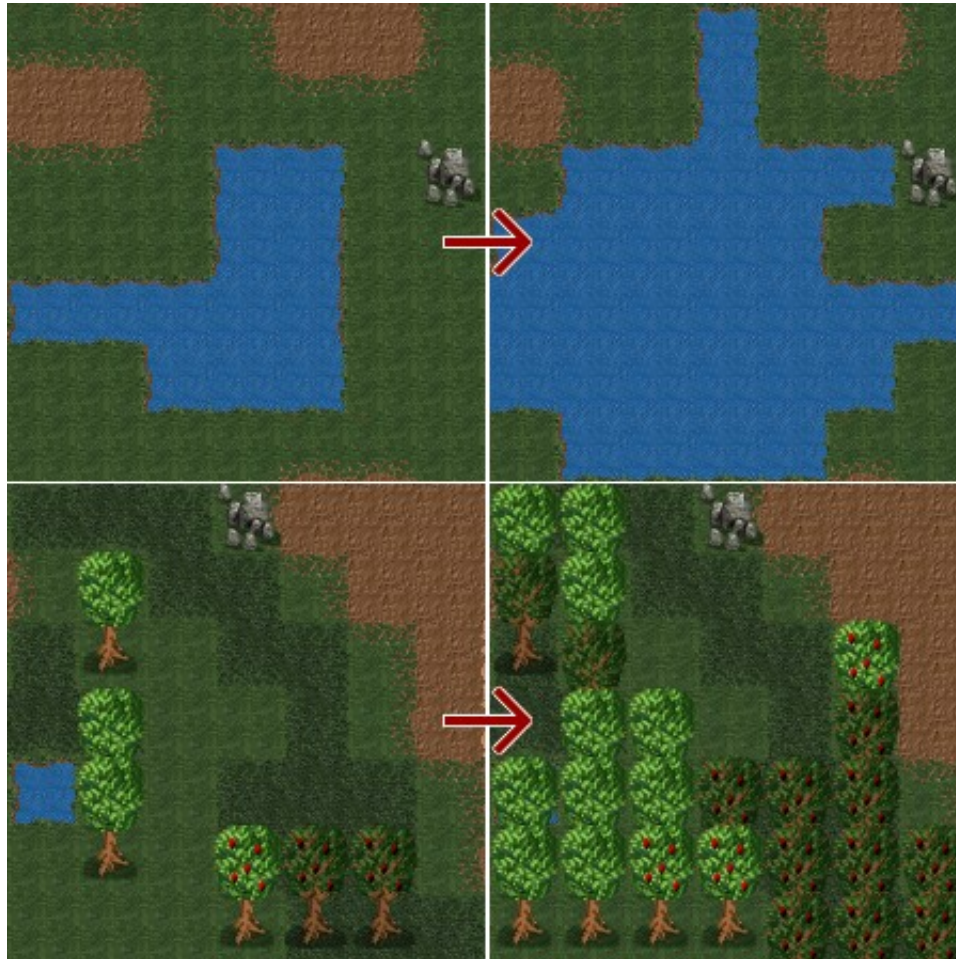
CAS PARTICULIER



# Incidence sur les entités



# Dilatations

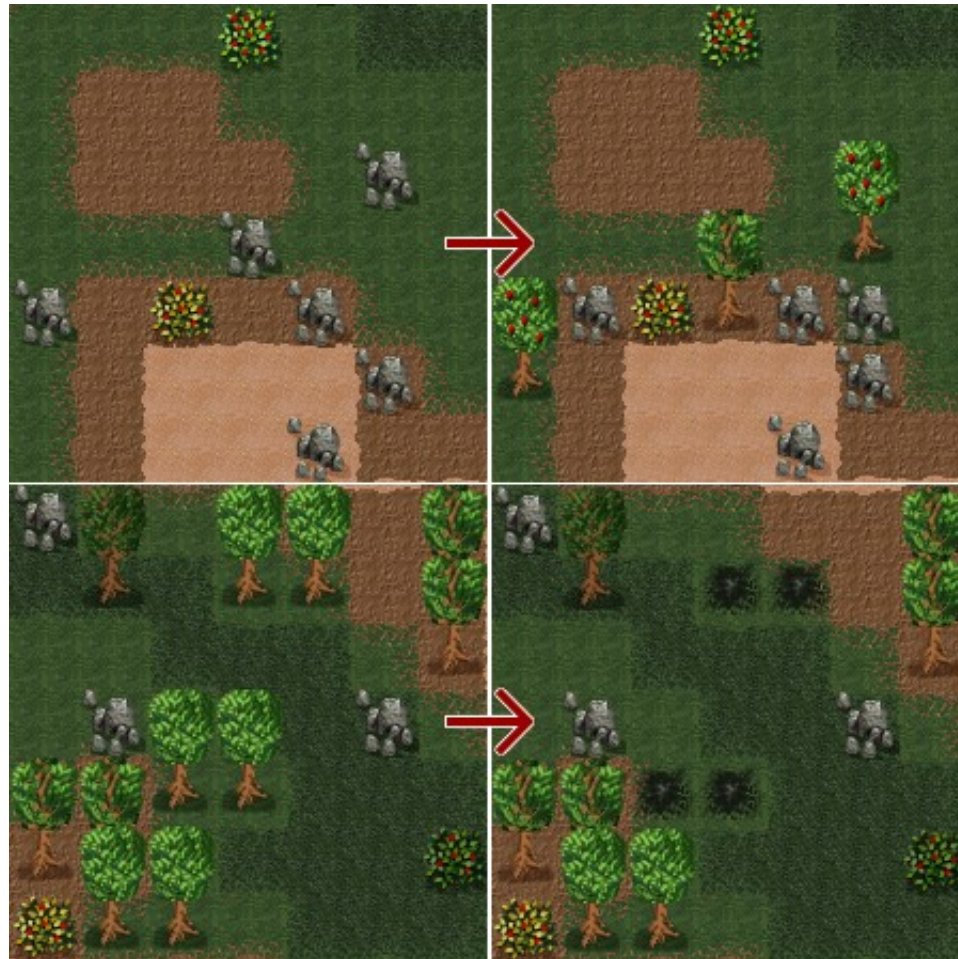


# Erosions





# Aléatoires

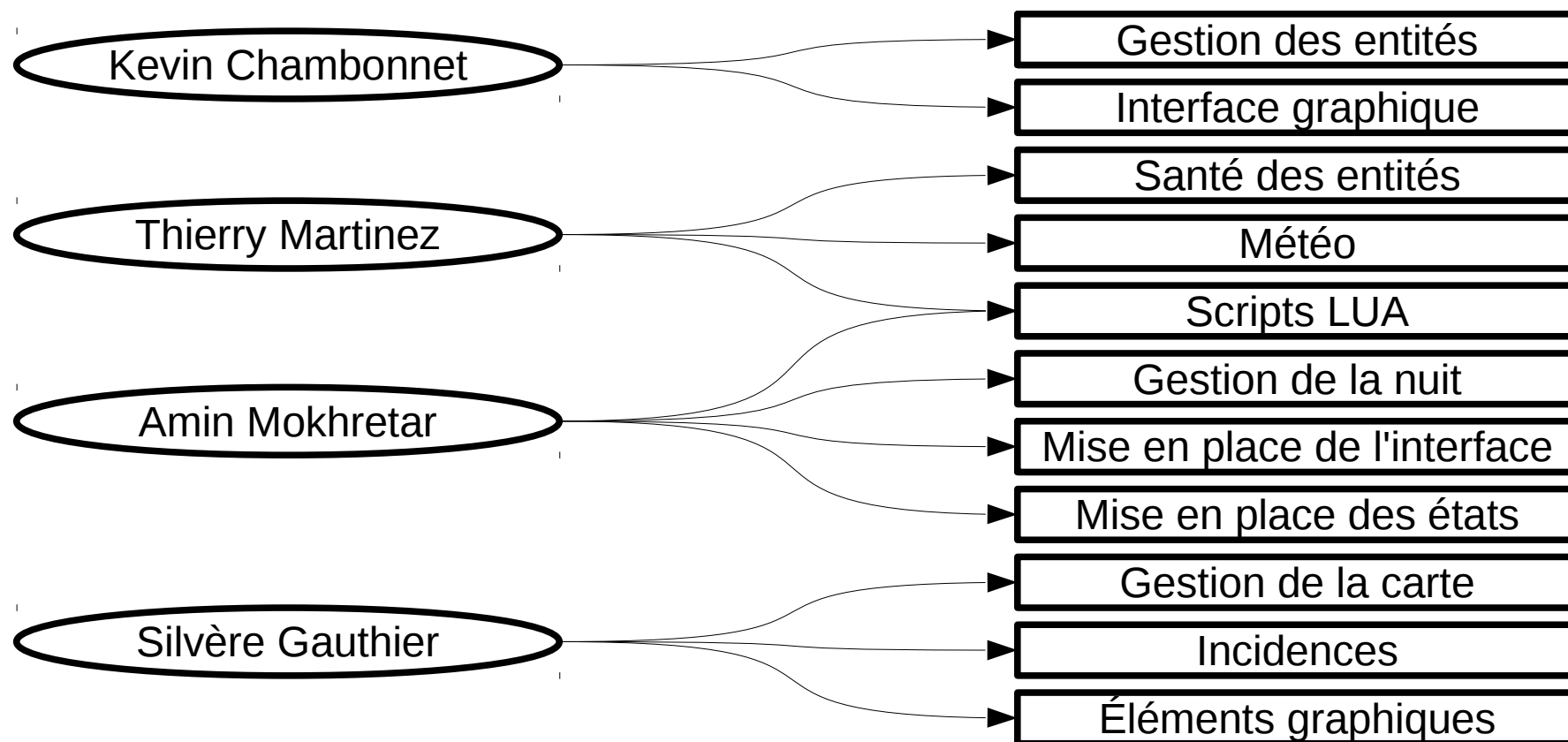


# **Gestion de projet**

# Profil de risque

Nature du risque	Degré du risque pour le projet					
	0	1	2	3	4	5
Taille du projet						●
Difficulté technique				●		
Degré d'intégration				●		
Configuration organisationnelle			●			
Changement		●				
Instabilité de l'équipe de projet		●				

# Répartition des tâches

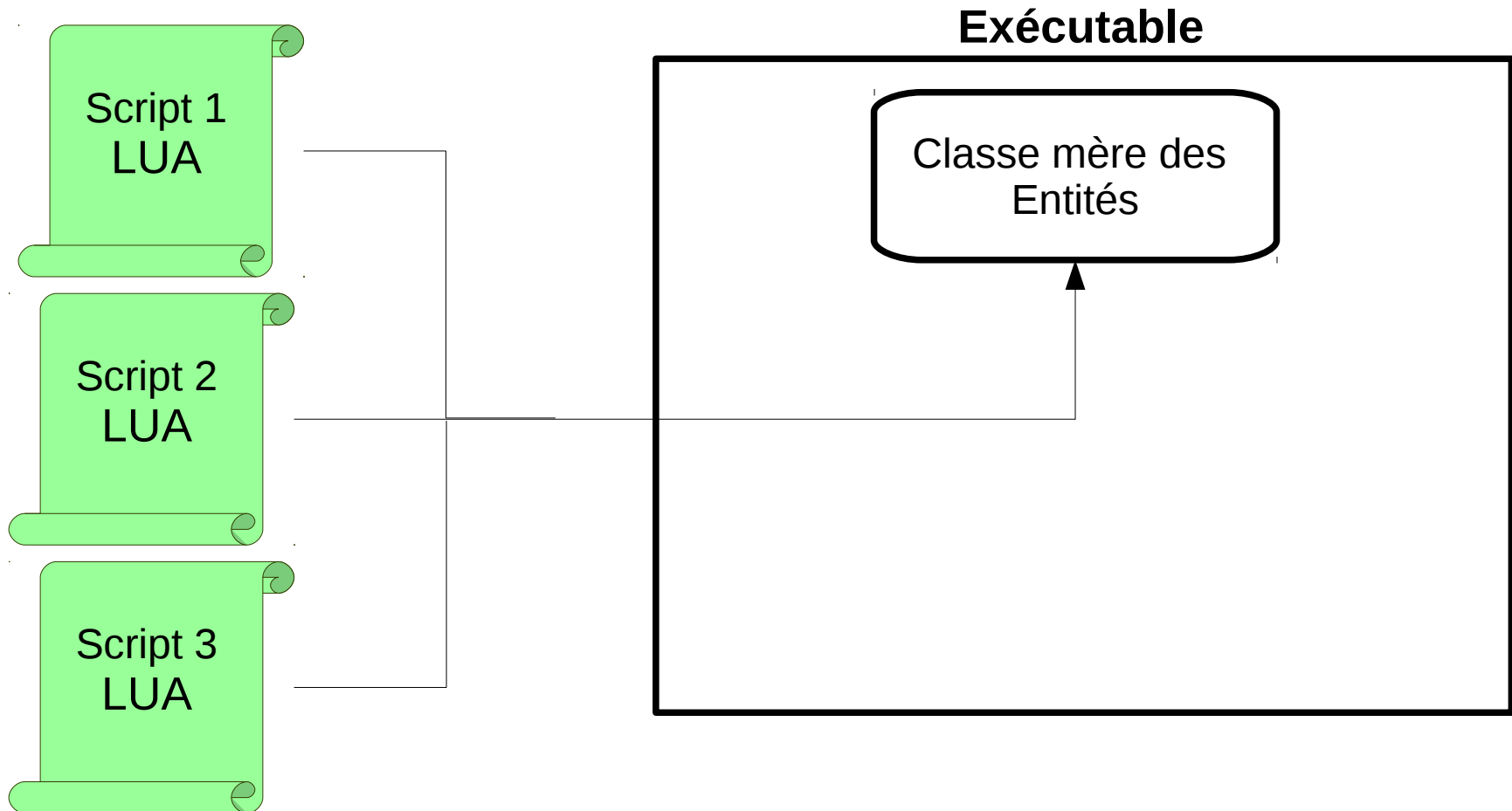


# Organisation

- Gestionnaire de versions :
  - [github.com/Incidence/Incidence](https://github.com/Incidence/Incidence)
- Réunion avec l'encadrant toutes les deux semaines
- Réunion du groupe deux fois par semaine au minimum

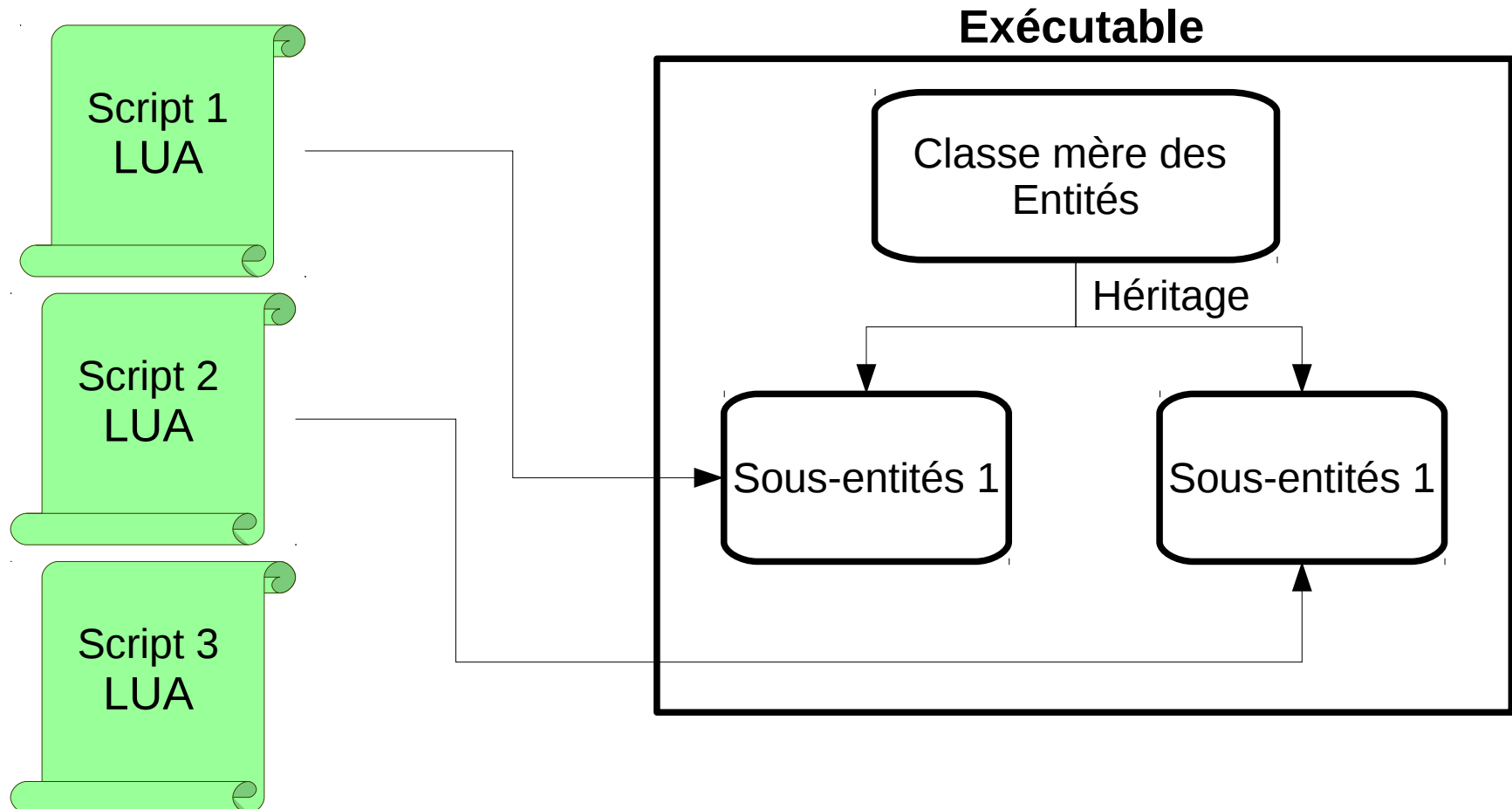
# Problème rencontré

- Lien entre C++ et LUA



# Solution

- Lien entre C++ et LUA





# Conclusion

- Projet final fonctionnel
- Améliorations possibles