

LOG 725 A2024 - Travail Pratique 4

par

Ibrahim Tutuncu, TUTI18089605

RAPPORT DE TRAVAIL PRATIQUE PRÉSENTÉ À
FABIO PETRILLO

MONTREAL, LE MERCREDI 18 NOVEMBRE 2024

ÉCOLE DE TECHNOLOGIE SUPÉRIEURE
UNIVERSITÉ DU QUÉBEC

INTRODUCTION

Dans cette version du jeu, il y a un Behavioral Tree, mais dû à mon oubli et la fatigue, j'ai comme oublié la partie avec « si il se fait hit il attend » mon diagramme et tout agit sans. Je 'attend à perdre des points en vrai. Au plaisir que votre correction soit un peu plus rapide.

<https://github.com/lprahimThsanTutuncu/TP4-LOG725>

le repo est publique, si ce n'est pas le cas, veuillez s'il vous plait me contacter.

DIAGRAMME



LES LIMITES

Actuellement, un simple feature qui pourrait définitivement simplifier la vie ça serait d'être en mesure de prendre des fonctions de condition et avoir un paramètre de négation. On ne peut pas faire l'opération inverse dans mon implémentation et ça dédouble des méthodes. Sinon, mon implémentation n'est pas flexible et ne fonctionne que pour les ennemies. Si les paramètres étaient plus agnostique, on pourrait avoir quelque chose de plus flexible pour d'autre composante.

Pour ce qui affecte à même le gameplay, dans mon implémentation actuelle je ne peux pas avoir plusieurs actions à la fois. Dans le cas où l'ennemie doit bouger puis attaquer en même temps, il faudra une action « attaque et bouge ». Mon implémentation est assez simple. On ne peut qu'avoir qu'un seul arbre et c'est une limitation. Il faut donc tout fit la logique dans un arbre. Y'a moyen de pouvoir pousser ça et avoir un arbre pour des composantes différentes d'un ennemies. Pour ce faire, il aurait aussi fallu un système de messagerie entre les arbres. Du coup que Cannon veut notifier une autre composante d'un tank qui fonctionne séparément.

Bref, ma structure est petite et très susceptible de faire du code spaghetti à ma ce petit projet. En plus il me manque une feature, je ne peux pas attendre une seconde pour chaque hit. Si ça avait été le cas, j'aurais eu plus de code un peu partout.