CHAMPENOIS Brandon G5B
BONVARLET Bastien G5B
MASSON Joris G5B

20 avril 2022

Table des matières

1 Rapide présentation / résumé du projet **2**
1.1 Ce que fait notre simulation 2

2 Qui a fait quoi ? **3**
2.1 Résumé de ce qui a était fait durant les semaines du projet . 3

3 Les difficultés rencontrées **10**

4 Les éventuels ajout qu'on aurait voulu **11**

5 Les éventuels sources **12**

6 Conclusion **13**

1 Rapide présentation / résumé du projet

Notre projet est une simulation d'écosystème

Qu'est-ce qu'une simulation d'écosystème ?

Tout d'abord qu'est-ce qu'une simulation d'écosystème ?
Alors une simulation d'écosystème c'est une simulation de vie, reprenant plusieurs critères comme :
La reproduction, chasse, "guerre", faim...

1.1 Ce que fait notre simulation

Notre simulation fait :

2 Qui a fait quoi ?

Bonvarlet bastien :
Masson Joris :
Champenois Brandon : Le menu du jeu, le rapport latex, les sprites de chaque entités

2.1 Résumé de ce qui a était fait durant les semaines du projet

Bonvarlet Bastien :

1. Pour toutes les modifs pour la map et les bases graphiques et codes du log : A passer une dizaine d'heures sur les deux premières semaines.

2. Pour la gestion des déplacements de base : a peu près 1-2 heures en tout.

3. Pour la création du logo : a peu près 1-2 heures en tout.

4. Pour les animations :

5. Pour le sprite du lapin : (insérer figure du lapin)

Masson Joris :

1. Il a passé environ 15-20h sur l'alogorithme A*.
2. Il a fait le beamer du "" au "".

Champenois Brandon :

1. Durant les 3 premières semaines a fait tout les sprites de notre simulation d'écosystème :

2. Après avoir récupérer le sprite de l'humain :

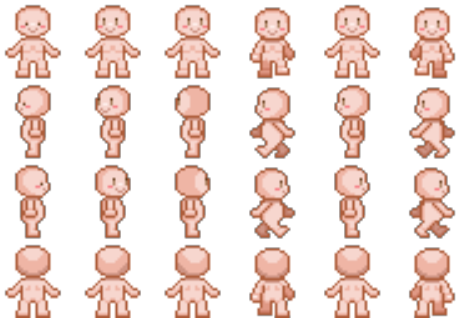

FIGURE 1 – sprite de l'humain

3. A fait l'orc il lui suffisait juste de recolorer le sprite de l'humain :

FIGURE 2 – sprite de l'orc

Cela lui a pris 3-4 heures

4. Il a donc ensuite fait des croquis pour les autres entités :

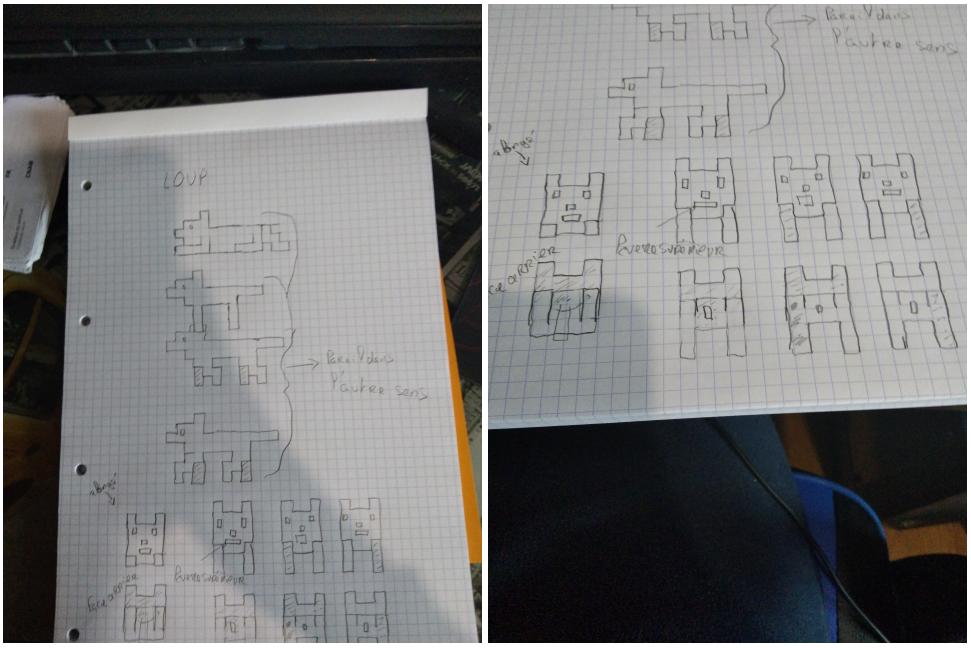

FIGURE 3 – (a) croquis du loup

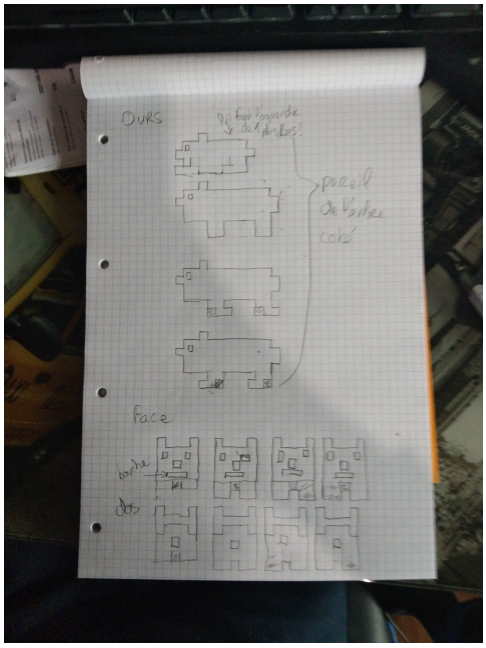

FIGURE 4 – croquis de l'ours

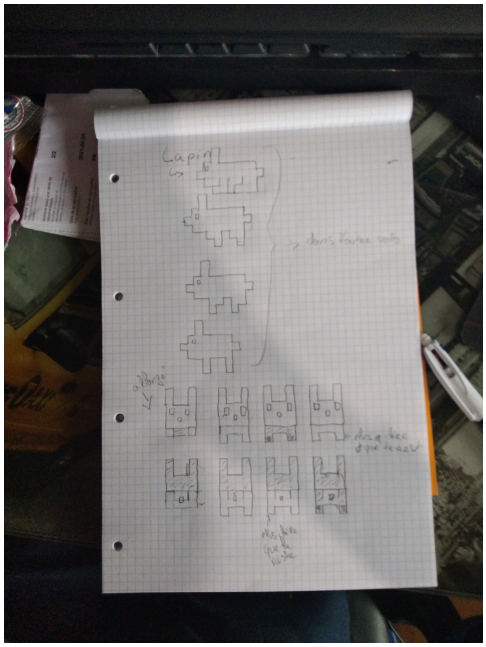

FIGURE 5 – croquis du lapin

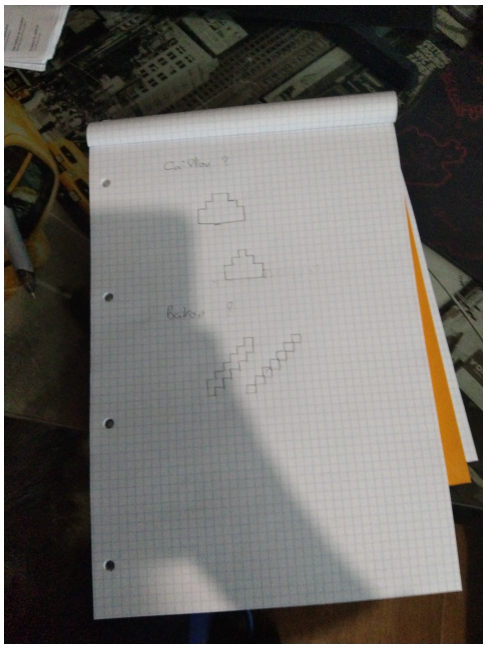

FIGURE 6 – croquis du caillou et du baton

5. Et ensuite il a donc fait les sprites de chaque entités en croquis :

FIGURE 7 – sprite du loup

FIGURE 8 – sprite de l'ours

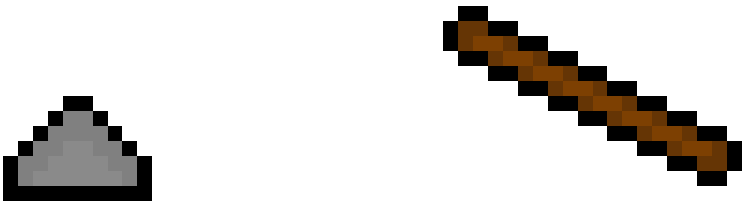

FIGURE 9 – (a) sprite du caillou ; (b) sprite du baton

6. Il était sur une moyenne de 5-6 heures par sprites par jour, mais il a réparti cela sur plusieurs semaines environ 3-4.

7. Ensuite durant un peu plus d'un mois il a fait la fenêtre de menu du jeu sur une moyenne de 4 heures par semaines.

8. a passer même pas minutes a faire le sprite de l'herbe :

FIGURE 10 – sprite de l'herbe

9. Et enfin il a commencé le Latex le "28 mars 2022" et je l'ai fini le " ".

3 Les difficultés rencontrées

Nous avons eu quelques difficultés sur :

4 Les éventuels ajout qu'on aurait voulu

Si nous aurions eu plus de temps nous aurions voulu faire des fins alternatives et d'autres fenêtres comme une fenêtre de paramètres.

5 Les éventuels sources

Pour les sprites :
Sprite de l'humain : nous n'avons pas trouver de sources.
Sprite de l'orc : C'est une recoloration du sprite de l'humain.
Les autres sprites : Nous n'avons pas de sources puisqu'ils ont étaient fait par nos soins.
Pour la texture de la map :
Pour "l'algorithme" :
Pour le code :

6 Conclusion

Pour conclure nous aurions aimaient / voulu :