

APO - PROJET RPG

Présentation

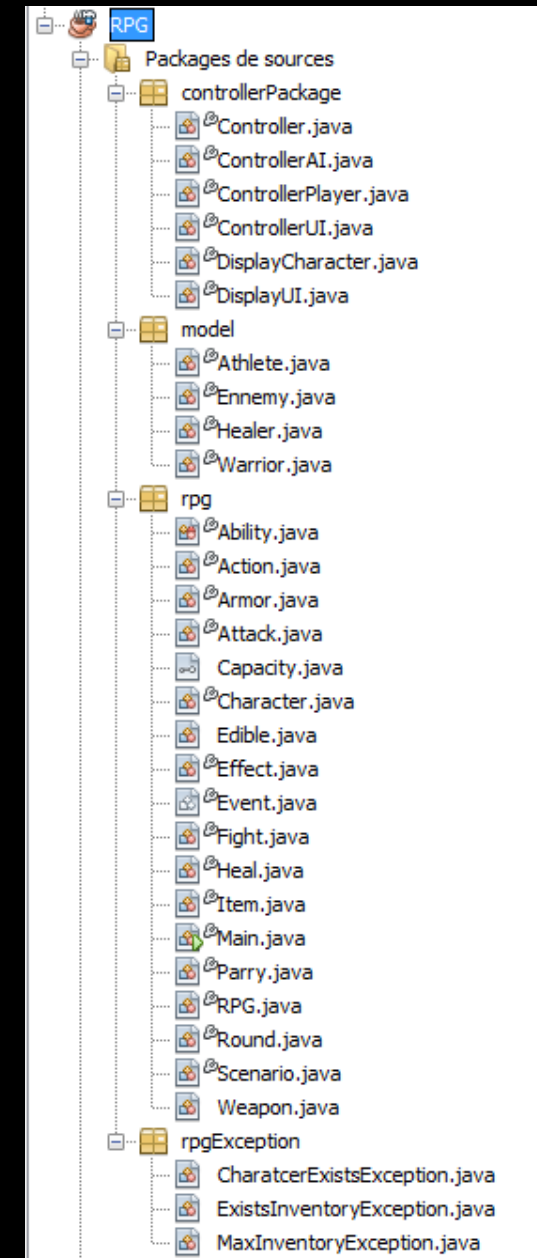
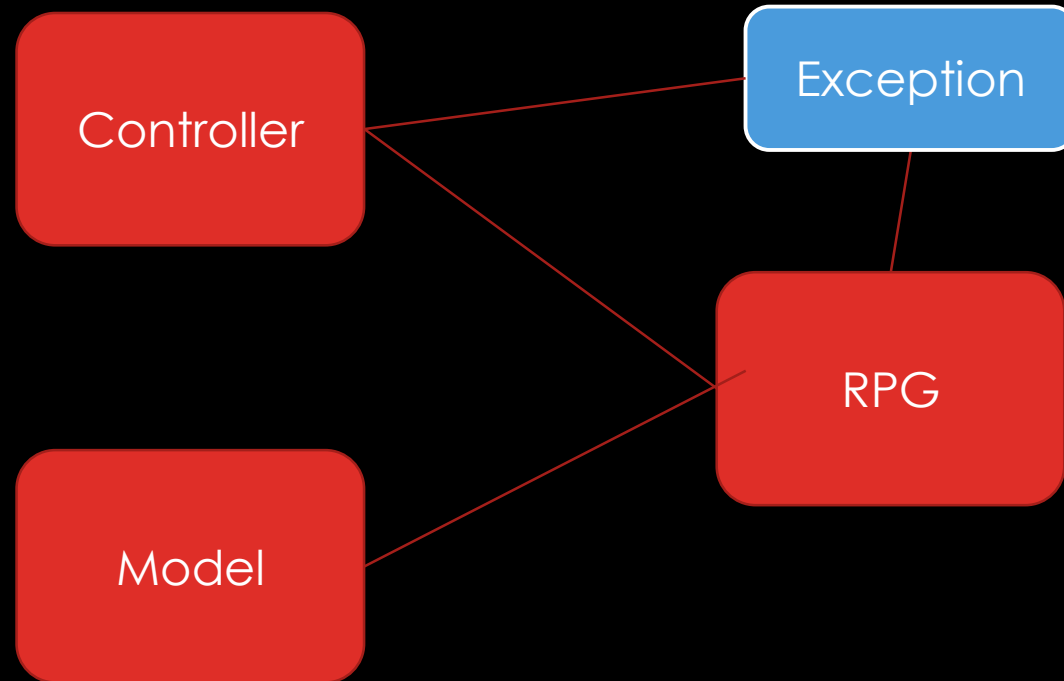
Gaëtan MARTIN & Jensen JOYMANGUL

https://github.com/GaetanMartin/APO_RPG.git

PARTAGE DES TACHES

- Jensen : Back-end
 - Gestion des combats
 - Gestion des personnages
 - Gestion des tours
 - Gestion des attaques
- Gaëtan : Front-end
 - Gestion des contrôles avec l'utilisateur
 - Gestion de l'intelligence artificielle
 - Scénario et contenu

ORGANISATION DU CODE





Let's roll



to 10!!!

PROBABILITÉ
DE RÉUSSITE



INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

- Attaque sur les cibles faibles
- Soins quand nécessaire
- Partage aléatoire des objets



DIFFICULTÉS

- Gestion d'un projet conséquent
- Gestion des tours et évènements
- Généricité des actions (utilisation d'un objet ou d'une capacité)
- Gestion du temps

CONCLUSION

- Travail d'équipe
- Utilisation d'outils de gestion de projet (Git)
- Mise en œuvre de la théorie acquise en APO (CM + TP / TD)
 - Héritage / Interfaces / Classes abstraites
 - Gestion des erreurs : Exception
 - Utilisation de types génériques
 - I/O avec l'utilisateur
- Implémentation d'un projet conséquent