

Bureau d'étude : Rapport semaine 6

Groupe : K-A-C-A Team

Membres :

- Kellian BALLENTINE
- Alexandre LOUVEAU
- Corentin Madre
- Anthony Bordeaux

I) Rapport d'activité

Cette semaine nous avons amélioré la navigation du bot, il va prendre les objets proches en priorité plutôt que d'avoir un déplacement totalement aléatoire entre les différents objets. En ce qui concerne les déplacements du bot en combat, il est maintenant capable de se déplacer en zigzagant. Nous avons aussi mis en place une fonction permettant de se déplacer en combat de manière à esquiver des projectiles ennemis, mais nous ne l'avons toujours pas intégré à la boucle logique du bot.

Au niveau du tir, nous avons résolu la plupart des problèmes de précisions à part la situation des escaliers ou d'une pente. En effet la vitesse des joueurs ne varie pas sur l'axe Z à part si il quitte le sol à cause de ça, on n'arrive pas à bien détecter la pente, et le bot ne s'adapte donc pas à la réelle trajectoire que va prendre la joueur (il considère que le joueur est sur du plat) et va donc tirer sous le joueurs.

Mise en place de la classe situation qui servira à lier le profil du bot avec son comportement.

II) Planning

Choix des armes en fonction de la situation et pas uniquement des préférences de bases.

Mise en place et utilisation des profils du bot.

Amélioration de la navigation du bot, en le faisant prendre les items intéressants qui sont proches de son itinéraire de base.