

Génération de monde aléatoire

Développement d'un moteur de création de
monde aléatoire

Pour Alexandre Niveau

Contexte

- Le client n'a pas de connaissances précises sur le sujet de la génération de carte de mondes virtuels et aléatoires
- Il n'a pas le temps d'étudier ce sujet
- Il veut comprendre comment fonctionnent ces générations, ce qui est faisable, et jusqu'où il est possible d'aller
- Les algorithmes de génération existants sont détachés des conditions réelles et abstraits

Enjeux

- Développer un moteur permettant de générer des mondes aléatoires
- Pouvoir explorer ces mondes et les rendre intéressants à explorer
- Pouvoir facilement utiliser le moteur et en comprendre le fonctionnement
- Savoir ce qui est faisable
- Pouvoir extraire puis adapter les algorithmes existants

Objectifs

- Étudier des algorithmes de génération de mondes aléatoires
- Décrire le fonctionnement de ces mondes
- Développer une bibliothèque et faire une démonstration de son utilisation
- Développer ce moteur de façon modulaire et extensible
- Inclure les cartes générés dans une simulation d'exploration avec un environnement « vivant »

Jalons

- 05/10/2015 : Premières utilisations d'algorithme de génération aléatoire, rapport sur les recherches effectuées.
- 3/12/2015 : Intégration des algorithmes pour des cartes de jeu 2D
- 04/02/2016 : Moteur de génération conçu
- 21/03/2016 : Monde rendu plus « vivant »