

Projet DIABALLIK

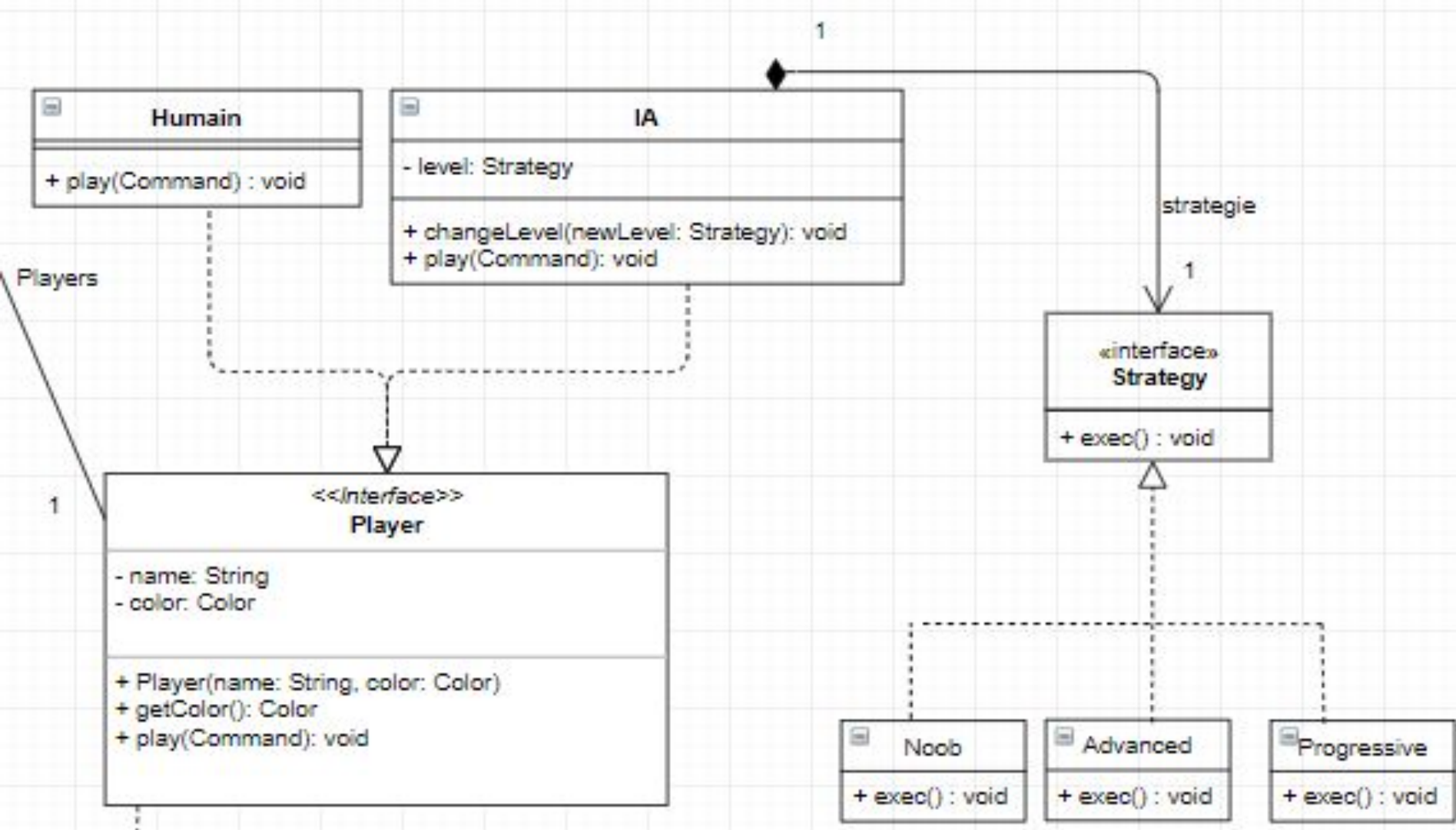
—

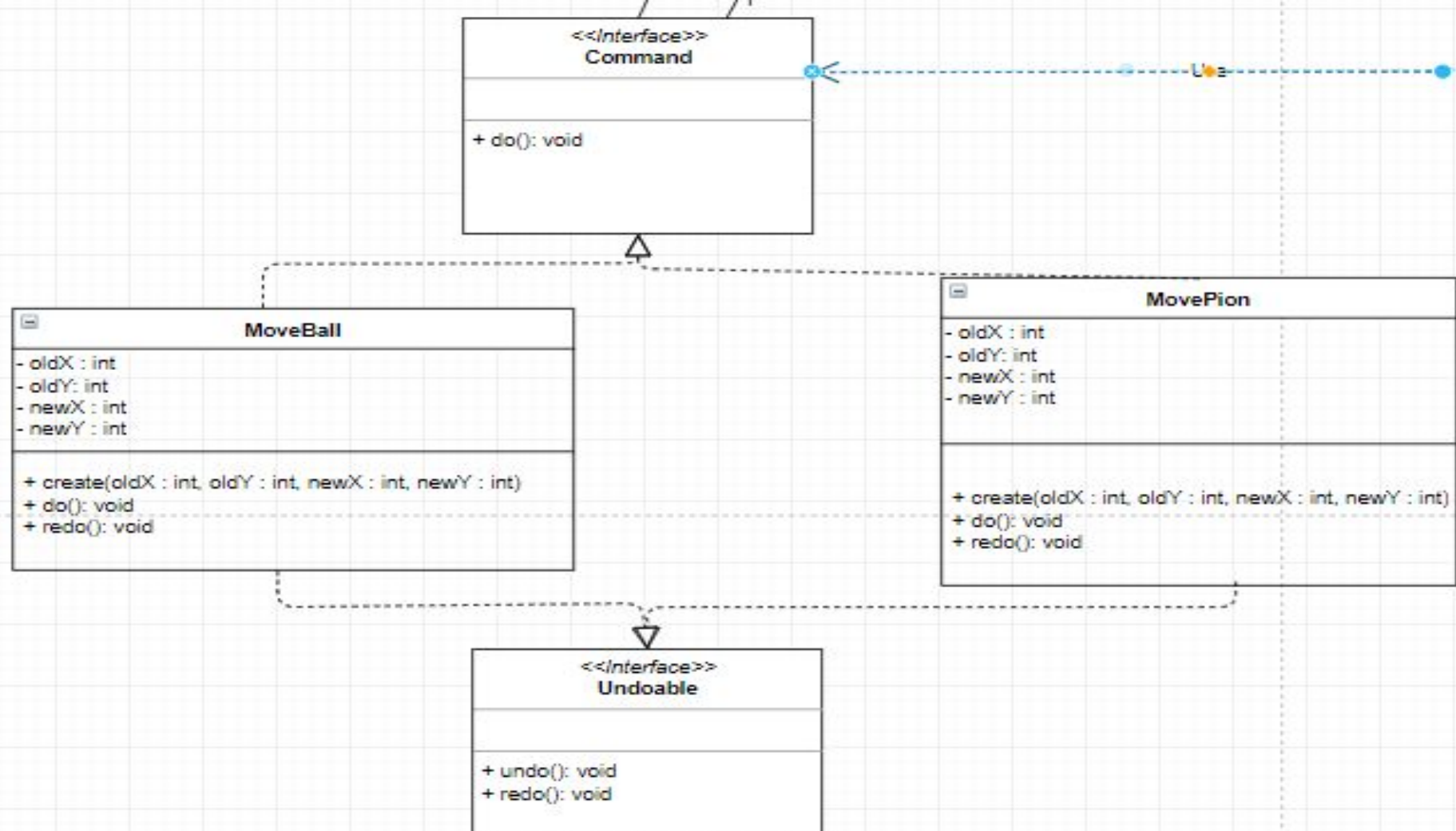
Par Antoine Chaffin & Adrien Buridant

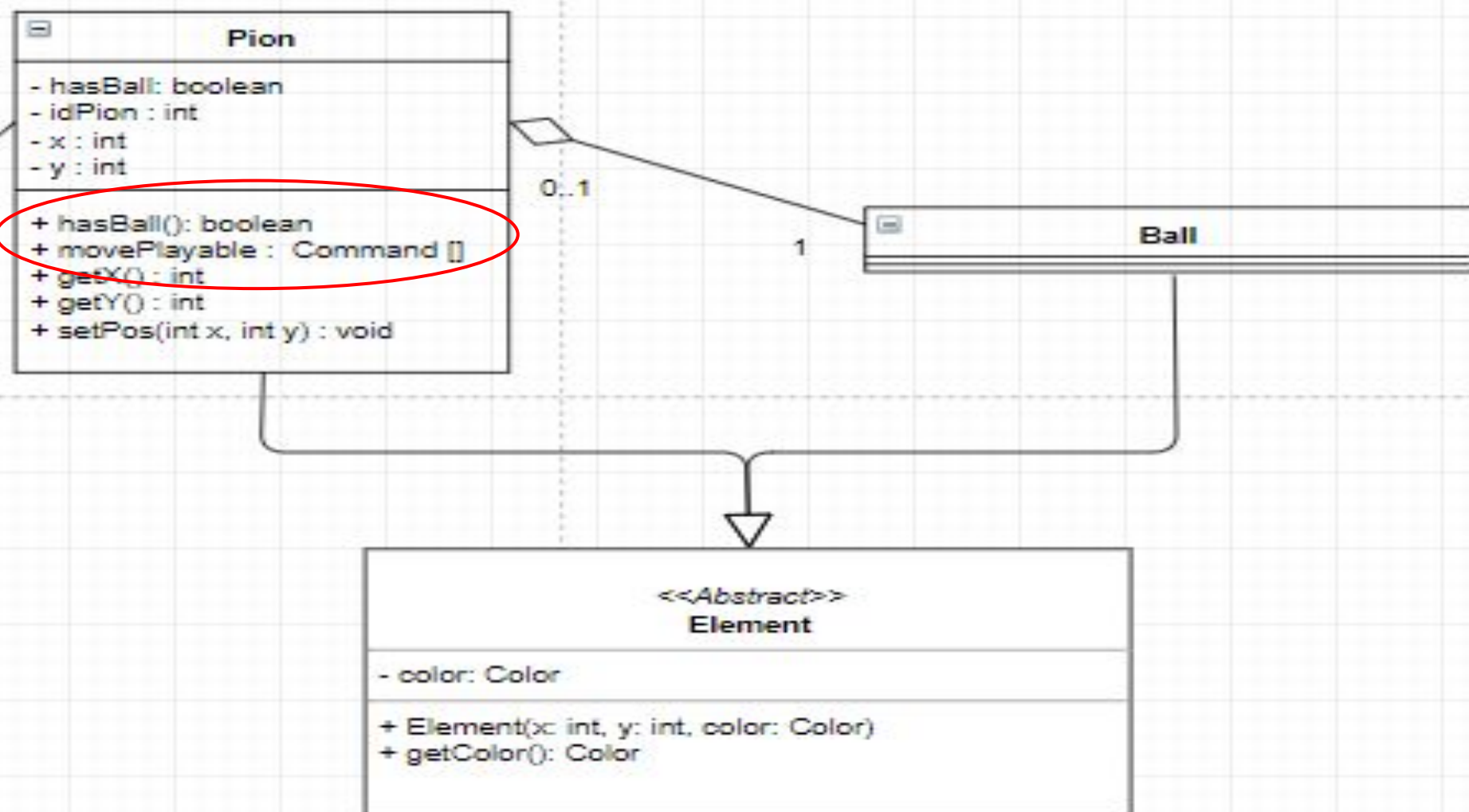
Sommaire

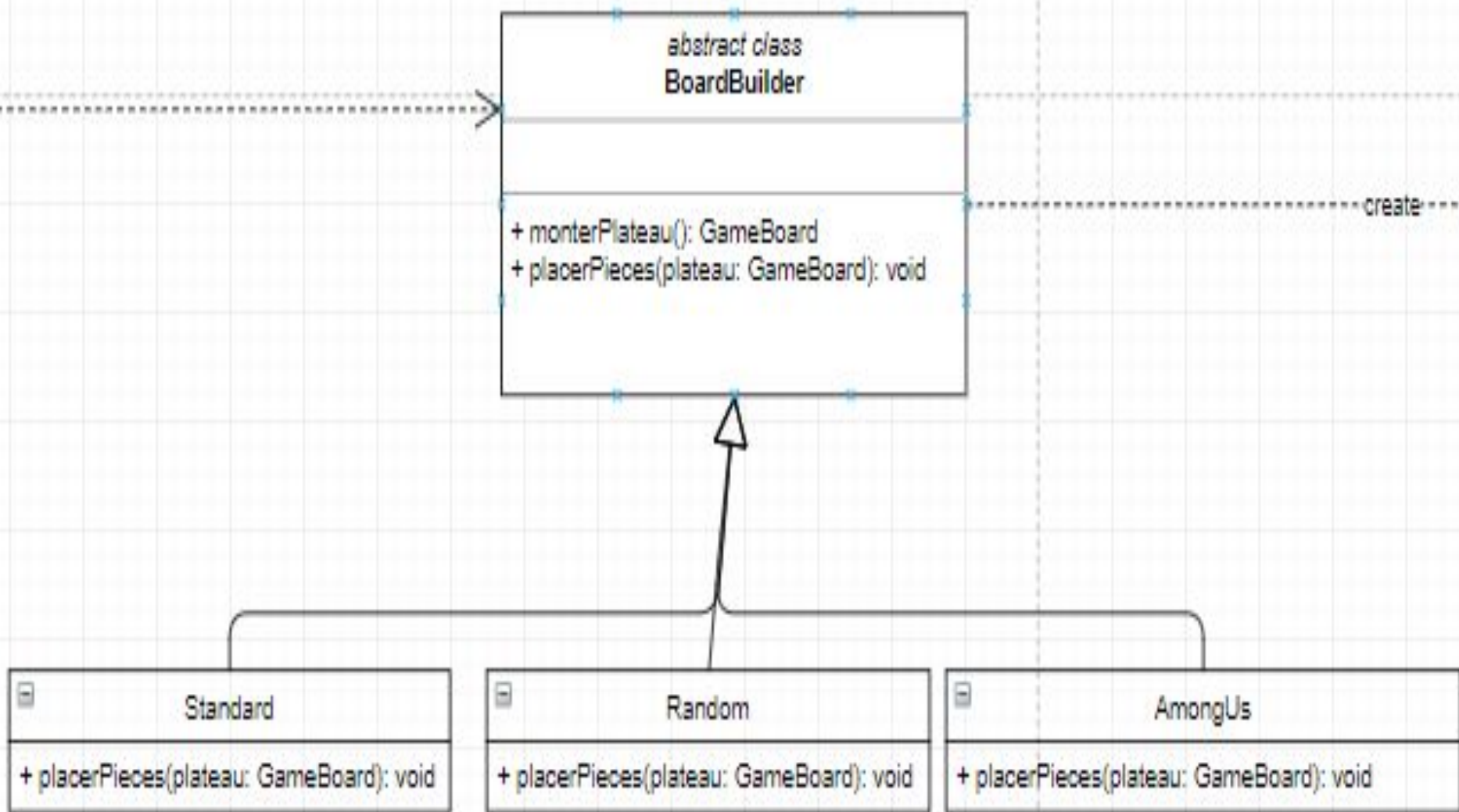
- Conception
- Fonctionnalités de l'application
- Démonstration
- Questions

Conception









Fonctionnalités

—

Différents scénarios de départ

- Scénario “Standard”
- Scénario “Random”
- Scénario “Enemy among us”



Commandes

- Déplacer un pion
- Déplacer la balle d'un pion à un autre
- Les commandes sont annulables / re-jouables



Intelligence “Artificielle”

- Niveau “Noob” : fait des actions au hasard
- Niveau “Advanced” : s’adapte à la position de la balle adverse
- Niveau “Progressive” : pas implémenté

Sauvegarde & visionnage des parties

- Sauvegarder une partie en cours
- Charger une partie sauvegardée et la continuer
- Sauvegarde automatique à la fin d'une partie
- Visionner une partie terminée et sauvegardée

Des boutons

- Undo : annuler une action
- Redo : re-jouer une action
- Sauvegarde : sauvegarder une partie
- Faire jouer l'IA : faire jouer une action à l'IA



Démonstration

Place aux Questions