

Projet Logiciel Transversal

Auteurs

Table des matières

1	Présentation Générale	1
1.1	Archétype	1
1.2	Règles du jeu	1
1.3	Ressources	1
2	Description et conception des états	2
2.1	Description des états	2
2.2	Conception Logiciel	2
3	Rendu : Stratégie et Conception	3
3.1	Stratégie de rendu d'un état	3
3.2	Conception logiciel	3
4	Règles de changement d'états et moteur de jeu	4
4.1	Règles	4
4.2	Conception logiciel	5
5	Intelligence Artificielle	5
5.1	Stratégies	5
5.2	Conception logiciel	6
6	Modularisation	6
6.1	Organisation des modules	6
6.2	Conception logiciel	7

1 Présentation Générale

1.1 Archétype

1.2 Règles du jeu

1.3 Ressources

2 Description et conception des états

2.1 Description des états

2.2 Conception Logiciel

3 Rendu : Stratégie et Conception

3.1 Stratégie de rendu d'un état

3.2 Conception logiciel

4 Règles de changement d'états et moteur de jeu

4.1 Règles

4.2 Conception logiciel

5 Intelligence Artificielle

5.1 Stratégies

5.2 Conception logiciel

6 Modularisation

6.1 Organisation des modules

6.2 Conception logiciel