

# Projet Logiciel Transversal

Auteurs

# Table des matières

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

# 1 Présentation Générale

## 1.1 Archétype

Le jeu est un tactical RPG, basé sur des jeux tels que Final Fantasy tactics, Fae tactics ou encore la série des Fire Emblem.

## 1.2 Règles du jeu

Le jeu se déroule sur une map la forme d'une grille, celle-ci voit s'affronter 2 équipes de plusieurs personnages. Chaque personnage peut se déplacer et interagir (attaquer, soigner, etc...) avec les autres sur la map. La victoire est déclarée quand l'ensemble des membres d'une équipes sont KO (PV = 0).

Les personnages commencent avec 0 de mana et en gagnent un peu en début de chaque tour, les sorts ont différents couts de mana en fonction de leur puissance.

### 1.2.1 Stat des personnages

Nom en jeu	Effet
PV(Point de Vie)	Point de vie du personnage, il est KO s'ils tombent a 0.
PM(Point de Mana)	Point de Mana, consommés par les capacités.
Attaque	Attaque physique d'un personnage.
Armure	Défense physique d'un personnage. Résiste aux dégats physique.
Magie	Puissance d'effets des capacités qui consomme du mana.
Ténacité	Défense magique d'un personnage. Résiste au dégats magique
Vitesse	Permet de déterminer l'ordre des tours
Mobilité	Nombre de case pouvant être parcouru en 1 seul tour.
Esquive	Chance d'esquive du personnage.

### 1.2.2 Classe des personnage

Les classes sont reparties en plusieurs categories selon leur utilités (degat, tank, support) et leur portées (mêlé et porté). De base il y aurait 3 classes :

- un guerrier tank : peu de mobilité, vitesse, beaucoup de défense et de vie. Son attaque de base est un coup d'épée au corps a corps, avec un sort de protection, et un sort qui force un ennemi a l'attaquer.
- un mage support : peu de mobilité, peu de défense, peu de dégât, moyenne portée, ses sorts permettent d'augmenter les stats des alliées et de les soignées.
- un archer qui fait des dégats : peu de défense, vitesse moyenne, beaucoup de portée et de dégats, un sort qui fait beaucoup de dégât sur une seule cible, et un sort qui fait des dégât de zone.

## 1.3 Ressources

Pour les ressources de ce projet, nous avons réaliser la carte du jeu avec le logiciel Tiled (Voir dossier res).

## **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**