



•

17:05

Fabien Bear Hard

```
sf::View* _view;  
sf::RenderWindow* _app;  
World* _world;  
//Editor* _editor;  
ImageManager* _imgMan;  
  
// -----  
  
int _win_H;  
int _win_W;  
  
// ----- debug -----  
  
bool _displayFPS;  
int _item_counter;
```



•

17:05

Fabien Bear Hard

on va le faire en live



•

17:05

Jordan Aupetit

ok



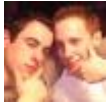
•

17:06

Fabien Bear Hard

bon pour les attributs que j'ai lié

je pense qu'il y a pas grand chose à ajouter
à la rigueur le SoundManager, mais ça sera assez tard dans le project ça



•

17:08

Jordan Aupetit

(tin le nouveau systeme de message facebook est trop pourris je vois moins de ton message)
moins grand



•

17:08

Fabien Bear Hard

(ouai c'est à chier, comme d'hab)
bon pour les attributs, c'est ok



•

17:09

Jordan Aupetit

ouai



•

17:09

Fabien Bear Hard

```
// ----- ENGINE -----  
  
void initApp(int, int);  
void initWorld(const char*);  
void initView();  
void run();  
void runEditor();  
void render();  
  
// ----- GENERIC -----
```

```

bool dot_in_box(sf::Vector2f a, float b[4]);
bool bounding_box(float a[4], float b[4], bool = false);

sf::Vector2f rotate_vector(sf::Vector2f, float);

// ----- SETTER -----
// ----- GETTER -----

World* getWorld();
sf::RenderWindow* getApp();
sf::View* getView();
ImageManager* getImageManager();
void getInfo();
sf::Vector2f getRotatedVector(sf::Vector2f, float) const;
sf::Vector2i getWinSize() const;

```



•

17:09

Fabien Bear Hard

Alors dans les generics

on va pas avoir les même type de test de collision

à la place de :

```
bool dot_in_box(sf::Vector2f a, float b[4]);
```



•

17:10

Jordan Aupetit

render cest affichage c ca ?



•

17:10

Fabien Bear Hard

ouai



•

17:11

Jordan Aupetit

ok



17:11

Fabien Bear Hard

elle va juste faire apelle à render de World en faite

et surement à Render de HUD

bon pour les fonctions de collision essentiels

on a :

collision_box_to_box

collision_dot_to_box

(non merde)

collision_dot_to_circle

collision_circle_to_circle

ça suffit tu penses ?



17:14

Jordan Aupetit

2min je réfléchis

ouai ok pr les collisions



17:16

Fabien Bear Hard

on va peut être garder dot_to_box en fait

parce que je pense qu'il est plus optimisé

de tester d'abord la collision avec une boite et ensuite avec un cercle

enfin bon c'est même pas sur



•

17:17

Jordan Aupetit

sure



•

17:17

Fabien Bear Hard

bon, j'aimerais qu'on passe directe à World
parce que pour moi c'est la + importante



•

17:18

Jordan Aupetit

à ton aise .

question avant

```
bool dot_in_box(sf::Vector2f a, float b[4]);  
bool bounding_box(float a[4], float b[4], bool = false);
```

c'était quoi les "4" ?

des tableaux de 4 float ? je me souviens plus



•

17:19

Fabien Bear Hard

c'est les positions de la boite

ouai c'est ça

`float tab[] = {x, y, x+l, y+h}`



•

17:19

Jordan Aupetit

ah ok

bon pour le coup



17:19

Fabien Bear Hard

ok



17:19

Jordan Aupetit

il y aura des type plus appropriés
mais on en reparlera surement nn ?



17:19

Fabien Bear Hard

ben non je ne pense pas
j'aime bien les floats parce que c'est assez modulable
sinon on passe des obj en paramètre
il va falloir créer plein de fonctions
genre collision_bullet_to_char
et c'est pas forcément plus avantageux au final



17:21

Jordan Aupetit

euuh, j'ai pas compris l'avantage en faite la ?

le truc c'est juste que cest moins clair, de faire appel à "a[1] pour y" plutot que a.y par exemple
après peut etre que cest plus performante
performant



17:22

Fabien Bear Hard

ah c'est ça que tu veux dire

ah ben ouai si tu veux on pourra faire une structure



17:22

Jordan Aupetit

je pensais a ca

http://sfml-dev.org/documentation/2.0/classsf_1_1Rect.php

clairement

non mais pas une structure enfin j'y pensais pas

en plus elle permet de calculer les dot in box

box in box

etc

par circle par contre



17:23

Fabien Bear Hard

ben le coup de Rect, c'est pas con, mais on pourra pas l'utiliser pour toutes les fonctions de collision



17:23

Jordan Aupetit

mais de faire qd meme Tes fonctions
avec ca dedans
avec des ajouts comme le Debug que tu me disais
oui pas pour les cercles en l'occurence



17:24

Fabien Bear Hard

le truc c'est que au final
quand tu créer ton sf:intrect
je ne sais jamais quel paramètre va être en TOP / RIGHT / BOTTOM / etc
ça revient à mon truc de a[0], a[1], a[2]
(putain facebook rame à mort...)



17:25

Jordan Aupetit

quand tu le crée, à la rigueur Ok que l'on puisse douter
cest x puis y
puis les 2 dernier je doute tj
width puis height
mais pour l'appel
ca ia pas de doute
.x .y .width . height
toi pour créer ton petit tableau ok pas de soucis non plus
cest juste quand on va use des a[1] ds le code comme ca



17:26

Fabien Bear Hard

ah sinon justement, il est là le soucis
parce que une fois que les fonctions de collisions seront faites



17:26

Jordan Aupetit

ou ?



17:27

Fabien Bear Hard

on s'en fou de comment son appelé les resultats
le truc chiant ça va être de mettre les valeurs dedans
et c'est le même problème avec rect
c'est bien clair quand tu l'apelles



17:27

Jordan Aupetit

hummm

ouai



17:28

Fabien Bear Hard

mas pour mettre les valeurs dedans c'est chiants



17:28

Jordan Aupetit

pour la création j'admet qu'ils sont assez équivalent en chiantitude
donc à ta guide
guise



•

17:28

Fabien Bear Hard

bon de toute façon, c'est pas très important
la grosse base du projet c'est world



•

17:29

Jordan Aupetit

ouai .



•

17:29

Fabien Bear Hard

la classe de j'ai mise , on va devoir presque tout changer
bon déjà, est-ce qu'on fait une structure pour les team ?
et surtout qu'est-ce qu'on met dedans

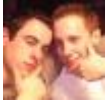


•

17:30

Jordan Aupetit

2min
tel



17:38

Jordan Aupetit

re dsl

donc

donc déjà, que veux tu dire par une classe "team" ?

penses tu au multijoueur en disant ça ?



17:40

Fabien Bear Hard

pas necessairement

même contre l'IA

il peut être interessant pour le moteur

de ranger chaque attributs par equipe

de cette façon, on ne mélange pas dans un même vecteur

des données de différentes equipes

comme ça quand une balle est tirée



17:41

Jordan Aupetit

hum



17:41

Fabien Bear Hard

pas la peine de tester si elle entre en collision avec un enemies ou un alié

ça sera forcément un enemy



•

17:42

Jordan Aupetit

bé je sais pas, dans mon jeu, j'avais juste mis des attributs team un peu partout
du coup je commençais par faire ce test



•

17:42

Fabien Bear Hard

de mêem façon que quand un NPC cherchera une cible, il va forcément la chercher dans une autre
team

ouai mais voila, du coup on s'épargne le test



•

17:42

Jordan Aupetit

toi tu aurais, autant de vector que déquipe ?
enfin proportionnel



•

17:43

Fabien Bear Hard

on prend automatiquement le vecteur de l'équipe d'en face



•

17:43

Jordan Aupetit

genre 2 vector bullet pour chaque équipe



17:43

Fabien Bear Hard

voila

voila aussi



17:43

Jordan Aupetit

hum



17:43

Fabien Bear Hard

donc j'avais pensé à ça

```
struct Team{  
    Player* p;  
    NPC* ai[MAX_AI];  
    HQ base;  
    Crafter craft;  
    std::list<Bullet> proj;  
    std::vector<Vehicle*> veh;  
};
```



17:43

Jordan Aupetit

est ce que tu prend en compte le fait qu'il pourrait y avoir plus de 2 équipes ?

pareil ?



•

17:44

Fabien Bear Hard

oui oui

enfin pour le coup c'est la fonction update de World, qui fera les test en fonctuion du nombre d'equipe



•

17:44

Jordan Aupetit

ok

cest quoi deja crafter ?

le batiment ?



•

17:45

Fabien Bear Hard

apres de toute façon, pour les balles, on va surement utiliser la technique du Quadtree, donc ça va de toute façon checker si un caractere est ami ou pas



•

17:45

Jordan Aupetit

et HQ ? pas pointeur ?



•

17:45

Fabien Bear Hard

mais ça fait plus rangé quand même

ouai c'est le batiment

ben non pas pointeur, pourquoi faire ?

en fait je met des pointeurs que si on est susceptible d'avoir un parcours d'un tableau/vecteur/list de leur parent

j'ai mis NPC et PLayer en vecteur

parce que peut être qu'on aura une fonction Heal(Actor*)

ou Heal(Actor&)



17:47

Jordan Aupetit

ok

je comprend mieux avec l'image



17:47

Fabien Bear Hard

qui doit prendre en paramètre un NPC ou un joueur

et genre il faut que ça soit la méthode Heal du NPC ou du Joueur qui soit appelé, pas celle de Actor

Bon je la remet :

```
struct Team{
    Player* p;
    NPC* ai[MAX_AI];
    HQ base;
    Crafter craft;
    std::list<Bullet> proj;
    std::vector<Vehicle*> veh;
};
```

bon ça semble bon pour moi

ah mais non lol

on a oublié un truc capital



17:50

Jordan Aupetit

ah oui ?



17:50

Fabien Bear Hard

```
struct Team{  
    ...  
    std::vector<Vehicle*> veh;  
    int ress_iron;  
    int ress_gold;  
    int ress_ruby;  
};
```



17:50

Jordan Aupetit

spot ?

non

jdis nim

nimp



17:50

Fabien Bear Hard

spot n'appartient à aucune equipe



17:50

Jordan Aupetit

ouai



17:50

Fabien Bear Hard

non on a juste oublié les ressource accumulé



17:50

Jordan Aupetit

oui oui



17:51

Fabien Bear Hard

bon allez, maintenant, ça va être un peu ardu

les attributs de World :

bon alors evidement :

Team tm[MAX_TEAM];

Team _tm[MAX_TEAM];

mais bon ça c'est la partie gentille

il va surtout falloir définir le tableau de tile

et avant tout la struct de tile

alors c'est partie



17:53

Jordan Aupetit

une gentille matrice .



17:53

Fabien Bear Hard

```
struct Tile{
```

```
sf::Sprite spr;
```

ensuite ?

t'as fais un jeu avec des tiles donc tu dois savoir un peu plus que moi quoi mettre)



17:54

Jordan Aupetit

ouaip 2min .

celle que j'utilise est celle que tu m'avais filé en grande partie

```
struct tile{
```

```
string id;
```

```
char value;
```

```
sf::Sprite * spr;
```

```
bool solid;
```

```
bool fullblock;
```

```
bool solidBottom;
```

```
bool endBlock;
```

```
bool startBlock;
```

```
};
```

je réfléchis a ce qui pourrais vraiment etre utile

car un jeu vue de haut c'est différent



17:55

Fabien Bear Hard

bon déjà, je ne pense pas que spr doit être un pointeur

dans ce cas on aura aucune tile sans image normalement

donc pas de raison d'avoir un pointeur



17:56

Jordan Aupetit

comment ca ?

ca contient pas un pointeur vers l'image ?

j'ai un doute



17:56

Fabien Bear Hard

non je te parle de Sf::Sprite * spr;

ça sert plus à rien de laisser spr en *

j'avais fait ça pour les tiles, parce que en 2D, on avait des zones sans images

donc pas la peine d'instancier un sprite

mais la



17:57

Jordan Aupetit

ok



17:57

Fabien Bear Hard

on aura aucune tile sans image



17:58

Jordan Aupetit

donc la question, est ce qu'on a des collisions avec des tiles ? ou seulement avec des objets ou autres truc dynamique ?



17:58

Fabien Bear Hard

non, on a pas de collision avec des tiles

mais on les aura avec les objets de type OBstacle ou HQ ou CRAFTER



17:59

Jordan Aupetit

oui



17:59

Fabien Bear Hard

bon ben du coup je sais pas trop ce qu'on peut ajouter

mais il faut quand même qu'on garde struct Tile

même si on a qu'on sprite dedans



18:00

Jordan Aupetit

donc

déjà



18:00

Fabien Bear Hard

parce qu'on peut vouloir rajouter des attributs



18:00

Jordan Aupetit

un peu ajouter

un int



18:00

Fabien Bear Hard

pourquoi le int ?



18:01

Jordan Aupetit

qu'on se servira pour créer une matrice de numéro dans l'éditeur de map

ah moins qu'on génère direct un xml

qui se lit en live, et génère la matrice sans passer par un attribut



18:01

Fabien Bear Hard

euh ben je ne sais pas, mais je ne comprend pas trop ce que tu veux faire avec ton int



18:02

Jordan Aupetit

bé dans mon jeu



18:02

Fabien Bear Hard

c'est pour donner une "ID" au tile ?



18:02

Jordan Aupetit

je décodait le xml pour créer une matrice avec que des numéro (comme on faisait en dur)
pour ensuite mettre les images adapté a ces numéros



18:03

Fabien Bear Hard

ah oui exacte
sauf que une fois les texutre donné au sprite
il ne nous servent plus a rien
dans le jeu
il faut garder l'idée de l'ID (lol) pour l'editeur de map



18:04

Jordan Aupetit

non



18:04

Fabien Bear Hard

mais en jeu
de quoi non ?



18:04

Jordan Aupetit

c'est grave docteur ?
"non il ne nous servent plus a rien"



18:05

Fabien Bear Hard

ah ok, j'ai cru que t'étais pas d'accord



18:05

Jordan Aupetit

"FIGHT"



18:05

Fabien Bear Hard

bon la pour le coup, les tiles seront crée en lisant un fichier
par contre

je pensais à un truc
genre
bool foret;



18:06

Jordan Aupetit

Damned



18:06

Fabien Bear Hard

ou bool mobspawner
en gros pour dire que c'est une zone où les mobs peuvent spawn



18:07

Jordan Aupetit

mouais
du meme ordre que le spawn des equipes
ia des chances que ce soit un object non ?
meme sans image



18:08

Fabien Bear Hard

ben pour les spawn d'equipe
je voyais juste l'emplacement des batiments
défini dans le fichier de la map

et en gros les NPC + player spawnerait dans un rayon autour du HQ

remarque ça peut être pareil pour les mobs

ils sont défini dans la map

et leur lieu de spawn est défini dans le corp de leur fonction



•

18:09

Jordan Aupetit

un peu rajouté un objet Spawn dans entity

avec un attribut d'équipe, ou de monstre

avec différent paramètre

type de monstre etc

frequence

bla bla



•

18:10

Fabien Bear Hard

ça m'ennuit un peu de faire ça, parce que l'objet sera utiliser que au début

ça fait trop approche object .



•

18:10

Jordan Aupetit

que au debut ?

ah oui



•

18:10

Fabien Bear Hard

et pour le coup la fréquence n'affectera que les mobs



•

18:10

Jordan Aupetit

j'ai un doute

il se passe quoi quand on meurt déjà ?

oui pr la fréquence



•

18:11

Fabien Bear Hard

il me semble qu'on respawn

si il reste au moins un de nos alliés



•

18:11

Jordan Aupetit

le joueur repop je crois

avec un certain délai



•

18:11

Fabien Bear Hard

(et si le HQ est pas détruit)



•

18:11

Jordan Aupetit

cette regle est pas nécessaire je pense
comme objectif
juste besoin de détruire la base



•

18:12

Fabien Bear Hard

ok



•

18:12

Jordan Aupetit

enfin ca cest a ajuster quoi quil arrive



•

18:12

Fabien Bear Hard

on peut faire repop le player apres un delaie a coté d'un de ses NPC ouai



•

18:12

Jordan Aupetit

donc a la rigueur on px faire un truc en fonction du batiment si tu prefere



•

18:13

Fabien Bear Hard

yep



18:13

Jordan Aupetit

a côté d'un de ses npc ?

non

trop aléatoire ça

ça px être en plus chez l'ennemi

ds la forêt

ça doit être à la base je pense



18:13

Fabien Bear Hard

bon alors si tous les npcs sont morts

il peut quand même respawn ?

(ok pour à côté de la base)



18:14

Jordan Aupetit

à première vue j'aurai dit oui

mais ça donne un léger avantage au joueur face à l'ordi



18:14

Fabien Bear Hard

ok



•

18:14

Jordan Aupetit

mais limite osef
joueur*



•

18:14

Fabien Bear Hard

pourquoi ?



•

18:14

Jordan Aupetit

donc pour le spawn du joueur c ok
par contre pr les mobs ?



•

18:15

Fabien Bear Hard

ben la



•

18:15

Jordan Aupetit

car l'ennemi IA, si tu lui tue tous ses perso, ca repop pas lui
donc il est baisé



18:15

Fabien Bear Hard

ben pk il repop pas ?



18:15

Jordan Aupetit

sauf si on dit que s'il en a plus un seul, ien a un qui repop
bé

nos npc a nous

quand ils meurt

ils meurt réellement

(comme ca dans team buddies)



18:16

Fabien Bear Hard

attent je comprend pas pourquoi le chef de la team adverse ne repop pas ?

ben les leurs aussi



18:16

Jordan Aupetit

je changeais juste cette regle pr le joueur en faite

le chef ?

quel chef ?



•

18:16

Fabien Bear Hard

ben nous on incarne le chef
celui qui donne les ordres
coté des AI
il vont aussi avoir un chef



•

18:17

Jordan Aupetit

ah ?



•

18:17

Fabien Bear Hard

qui va donner les ordres
au AI NPC



•

18:17

Jordan Aupetit

ouai a la rigueur



•

18:17

Fabien Bear Hard

ben je voyais ça comme ça
sinon ils en ont rien a battre des xp l'IA
si y'a pas de chef chez eux



18:17

Jordan Aupetit

oui a la rigueur, ils auront un chef aussi qui respawnera



18:18

Fabien Bear Hard

ben ouai



18:18

Jordan Aupetit

cest vrai, je croyais qu'on avait évoqué qu'il en aurait rien a foutre de l'xp justement ^^
mais de manière purement technique, cest pas le chef qui donnera des ordres, si ?
côté IA



18:18

Fabien Bear Hard

ben la j'avoue que je comptais t'en parler
parce que c'est une bonne questions
ça fait surement plus réaliste
mais aussi plus dur à coder
donc la véritable question est :



•

18:19

Jordan Aupetit

réaliste ?

mais

comment quelqu'un va le percevoir ?



•

18:19

Fabien Bear Hard

es-ce que le chef ennemi sera de la classe "Player"

ou de la classe NPC

personne ne le persécutera

donc ouai on s'en fou en fait

mais la question player ou NPC

doit quand même se poser

pour moi NPC, c'est tous les mêmes

que ça soit les nôtres ou ceux de L'IA

ils reçoivent des ordres



•

18:20

Jordan Aupetit

oui



•

18:21

Fabien Bear Hard

et les exécute



18:21

Jordan Aupetit

je pense que c'est pareil7



18:21

Fabien Bear Hard

Après, du coup, je pensais que le chef de L'IA ennemie



18:21

Jordan Aupetit

sauf que l'ordi



18:21

Fabien Bear Hard

ça serai un player un peu modifier



18:21

Jordan Aupetit

aura un autre truc, qui donnera les ordres
pas de joueur pr ça



18:21

Fabien Bear Hard

modifié

yep, mais y'a pas que les ordres

y'a aussi l'xp

le fait de respawn ou non



•

18:21

Jordan Aupetit

bé les ordres de l'ordi, je pensais pas que ca allait avoir un quelconque rapport avec un des personnage

cest quoi le rapport entre les ordre, le respawn et l'xp ?

leur chef respawn

point

leur chef prend de l'xp



•

18:22

Fabien Bear Hard

le chef, le rapport c'est le chef



•

18:22

Jordan Aupetit

point



•

18:22

Fabien Bear Hard

mais ouai mais on a deux classes



18:22

Jordan Aupetit

après il y aura peut être des ordres, allez tuer des mobs



18:22

Fabien Bear Hard

dans laquelle des deux

on indique qu'elle peut être le chef d'une armée IA ?

la classe NPC ne gèrera pas les XP, quand un NPC meurt, il est mort pour de bon



18:24

Jordan Aupetit

le chef, aura juste de différent, le fait qu'il respawn et qu'il a de l'xp c'est ça ?

pas seulement un attribut dans npc ?



18:24

Fabien Bear Hard

ça peut être un attribut de NPC ouai

pourquoi pas

(en pointeur alors, qu'on puisse le mettre à NULL si c'est pas un chef)



18:25

Jordan Aupetit

après, je pensais que tu voulais en venir la
cest la gestion des ordres des npc
euh



•

18:25

Fabien Bear Hard

ben là comme tu dis



•

18:25

Jordan Aupetit

si tu veux, ca peut etre un bool, chef pas chef non ?



•

18:25

Fabien Bear Hard

ouai par exemple
pour le coup des ordres
effectivement on s'en bas
de savoir si ils sont donné par un chef, tu as raison, ça ne se vera pas
je pense que ça va être le AI_managr
qui va s'en occuper
du coup l'AI_manager aura 2 roles



•

18:27

Jordan Aupetit

ouai niquel, je voyais bien un truc comme ca



18:27

Fabien Bear Hard

s'occuper des NPC

qui sont en FreeStyle

et donner des ordres au NPC d'une team contrôlé par l'IA

à moins qu'on considère (et c'est le plus simple) qu'une team contrôlé par l'AI agit toujours en FreeStyle



18:29

Jordan Aupetit

juste un tout petit truc auquel je pense, suite à l'ajout d'un chef

le chef de l'équipe adverse sera t-il enclin à aller farmer dans la forêt ?

ou non ? seulement sur le CHAMP DE BATAILLLLLLLLLLLLLLLE ?



18:29

Fabien Bear Hard

pfff franchement j'en sais rien



18:30

Jordan Aupetit

une autre vraie question



18:30

Fabien Bear Hard

on peut toujours ajouter cette option dans le AI manager
applicable que au chef



•

18:30

Jordan Aupetit

c'est est ce que le système d'xp va prendre une réel importance comme dans warcraft 3 (dont je me suis inspiré)



•

18:30

Fabien Bear Hard

non

sinon on finira pas le jeu avant 40 ans



•

18:31

Jordan Aupetit

moi j'aurai dis oui a la base

sinon autant le virer

hum



•

18:31

Fabien Bear Hard

ou ça te fait gagner de l'armur



•

18:31

Jordan Aupetit

très bien

donc autant le laisse de côté alors pr un début



•

18:31

Fabien Bear Hard

et ce genre de connerie



•

18:31

Jordan Aupetit

limite non ?



•

18:31

Fabien Bear Hard

ouai carrémenet



•

18:31

Jordan Aupetit

un gere

qqe les items drop dans la foret

mais sans XP pour le moment



18:32

Fabien Bear Hard

voila



18:32

Jordan Aupetit

peut etre plus tard, ou non



18:32

Fabien Bear Hard

Ouai euh j'avoue

j'aime bien le concept de butter des mobs
pour accelerer un truc



18:33

Jordan Aupetit

oui ?



18:33

Fabien Bear Hard

mais l'XP, on devait en faire quoi déjà ?



18:34

Jordan Aupetit

je crois que pour le moment, ca faisait Juste des buffs de stats a chaque level, mais a approfondir



18:34

Fabien Bear Hard

pfff ouai

ou alors un truc un peu plus "concret"

genre un mob tué

drop une arme

ou fait apparaitre un NPC



18:35

Jordan Aupetit

non mais ca

c'était aussi en place

les mobs drop des objets



18:35

Fabien Bear Hard

ah ouai je suis con



18:35

Jordan Aupetit

enfin par forcément, tous, ni a chaque fois
donc voila, seulement les items



18:36

Fabien Bear Hard

soit on fait vraiment un system d'xp hyper simple
genre a chaque niveau
on peut augment "attaque / defense / vitesse" d'un point
de façon à ce que le bot puisse choisir facilement
(voir même au pif)
soit on vire carrément le system d'xp
j'ai carrément pas envi de me retrouver avec un arbre de compétence
et encore moins de coder
celui que devra choisir le supernpc
kesten pense ?



18:38

Jordan Aupetit

2min tel
re
je pense le virer plutot, vau mieux tendre a simplifier, qua mettre des petit truc inutile



18:42

Fabien Bear Hard

ok ça marche
du coup pour compenser l'interet des xp
je me disais que les mobs

pourraient drop des armes
plus puissante
comme si elles avait été faites avec un super bloc



18:43

Jordan Aupetit

oui pourquoi pas
en faite, j'envisageais des groupes de monstre plus ou moins puissant en fonction de la profondeur de la foret
qui droperai donc des loot en conséquence
de leur difficulté



18:44

Fabien Bear Hard

comment on détermine la "profondeur de la foret"
et surtout comment on détermine la foret ?
(mais bonne idée sinon)



18:45

Jordan Aupetit

non mais ca
ca sera pas dynamique
en faite



18:45

Fabien Bear Hard

non mais même



18:45

Jordan Aupetit

je pense que lorsque l'on placera dans notre éditeur de map

les packs de monstres

je pense pas qu'on aura 200 pack dans la boîte à image

mais plutôt des valeurs qu'on leur donnera qui augmenteront la difficulté



18:46

Fabien Bear Hard

non je ne pense pas non plus

ok ça marche



18:46

Jordan Aupetit

genre comme des levels si tu veux



18:46

Fabien Bear Hard

bon du coup

on va un peu se recentrer

sur les tiles



18:46

Jordan Aupetit

genre hop on met des loup avec un (int lvl = 1)

et ailleurs des loup lvl 3

ouaip



•

18:47

Fabien Bear Hard

bon du coup dans tile, on a que sf::sprite spr

bon pourquoi as

on pourra toujours ajouter par la suite, une tile qui fait des dégats ou qui soigne

si besoin

ok ok

donc dans world on a :

protected :

Team tm[MAX_TEAM];

Tile** map;

Obstacle _obst[NB_OBSTACLE];

Spot _spot[NB_SPOT];



•

18:50

Jordan Aupetit

dans obstacles ? pour toi cest que le decor useless qui est solid ?

genre arbre, rocher ?



•

18:50

Fabien Bear Hard

yep

enfait, tous les autres decors non solid, ça sera des tile du coup



•

18:51

Jordan Aupetit

oui



•

18:52

Fabien Bear Hard

bon voila

ensuite euh.....

ah ben

vector<Mob> mobs;



•

18:53

Jordan Aupetit

ouai



•

18:53

Fabien Bear Hard

d'ailleurs les mobs ne respawn pas eux ?\$



•

18:54

Jordan Aupetit

je pense que si

a leur emplacement de base

vu que pour le moment ils ne bougent pas (meme sils bougeaient, ca serait a leur emplacement de base)



18:55

Fabien Bear Hard

ok

bon par contre

il y a un dernier truc qui m'embette

et on va terminer cette session de brainsotrm la dessus

en fait



18:55

Jordan Aupetit

oui .



18:55

Fabien Bear Hard

si on enumère

les objects statiques qui sont "dur" et du coup qui sont sujet aux collisions

on a

les obstacles

et le HQ

et les Caractère en fait

je dis ça pour les balles

les projectiles devront check les collisions

avec



18:57

Jordan Aupetit

les eventuelles turrets ? le crafter ? Les drop au sol ?



18:57

Fabien Bear Hard

: HQ / obstacle et caractère

les turrets on les vires pour le moment

on les mettra plus tard



18:58

Jordan Aupetit

oui cest mieux



18:58

Fabien Bear Hard

le crafter et les drop

les collisions n'apporte rien

je parle vraiment des collisions avec les balles là



18:58

Jordan Aupetit

pr les drop ok

mais le crafter, on doit pas avoir la meme image dans la tete

tu le vois comment ?



•

18:59

Fabien Bear Hard

on peut le casser ?



•

18:59

Jordan Aupetit

est ce toujours une plaque au sol comme dans team buddies ?

non



•

18:59

Fabien Bear Hard

oui c'est la même chose que dans tb

non on ne peut pas le casser

donc peut d'interet

de mettre des collision avec les balles



•

19:00

Jordan Aupetit

très bien



19:00

Fabien Bear Hard

je dis pas ça pour rien

en fait

vu qu'on va utiliser la technique du quad tree

pour les collisions avec les balles

il faut s'assurer

qu'on puisse mettre n'importe quel objet dans une case du quadtree

(dans un vecteur d'une case en fait)

sauf que voila

quel est le parent commun

au character / obstacle et HQ ?



19:02

Jordan Aupetit

un vector commun est-il vraiment nécessaire ?

meme si cest forcément mieux



19:02

Fabien Bear Hard

on a pas le choix si on veut utiliser le quad tree il me semble

enfin peut être que si

peut être qu'on peut faire 3 vecteurs différent



19:03

Jordan Aupetit

oui je pense



19:03

Fabien Bear Hard

faudra que je me renseigne



19:03

Jordan Aupetit

sans pour autant que ca soit deguellasse en perf
tfacon on le modifie l'algo tkt .



19:04

Fabien Bear Hard

en fait
je ne sais même pas si on va utiliser le quad tree
prenon les balles par exmeple
contre quoi elles peuvent s'echouer ?
le HQ
les obstacles
et les caractères
bon le HQ (il y en a 2 si on a deux joueurs)
les obstacles



19:05

Jordan Aupetit

ouai



19:05

Fabien Bear Hard

ben je sais pas si on en aura beaucoup non plus
et les joueurs c'est moins de 10 max
donc pour chaque balles
on va dire
peut être 20 ou 30 object à check



19:06

Jordan Aupetit

le truc cest pas les objets cest les balles
il y en aura potentiellement bcp bcp



19:06

Fabien Bear Hard

ouai mais on est obligé de check toutes les balles tirée



19:07

Jordan Aupetit

evidemment



19:07

Fabien Bear Hard

par contre on est pas obligé de check tous les truc solid
c'est la l'interet du quad tree



19:07

Jordan Aupetit

pas forcement worth it en effet



19:07

Fabien Bear Hard

en revanche on peut faire une sorte de quadtree statique
genre on divise la map en 9 secteur par exemple
et chaque secteur contiendra des vecteur de pointeur sur char/obstacle/HQ
en fonction du secteur ou se trouve la balle
elle aura peut de chose à check



19:09

Jordan Aupetit

le fait de gérer des vector pr chaque zone n'ai pas plus contraignant face au peu de check a faire ?



19:09

Fabien Bear Hard

il faut voir quel vecteur se mettra à jour ou pas à chaque frame
déjà les vecteur obstacle et HQ

sont statics



•

19:10

Jordan Aupetit

ouai



•

19:10

Fabien Bear Hard

parce qu'un obstacle dans un secteur, ne bougera jamais

pareil pour les HQ

(apres un obstacle peut se trouver dans 2 secteurs, mais c'est pas un probleme)

la ou il faut faire attention

c'est au niveau des char

a chaque fois qu'ils vont se deplacer, il va falloir upload leur secteur

ce qui n'est pas très couteux de toute façon

(sachant que eux aussi peuvent se retrouver dans 2 secteurs)

ah et il y a aussi les mobs

mais c'est du static aussi



•

19:14

Jordan Aupetit

ouai



•

19:14

Fabien Bear Hard

donc voila



19:14

Jordan Aupetit

donc, on fait juste une découpe static de la map



19:14

Fabien Bear Hard

voila

par contre pour les foret

comment ça fonctionnes les collisions ?

c'est des groupes d'arbres ?

on va quand même pas faire des collisiosn pour chaque arbres



19:15

Jordan Aupetit

bé ca sera surement des groupes d'arbre oui

donc surement un rectangle a voir



19:15

Fabien Bear Hard

rectange ok (faudra penser à rajouter une nouvelle collision du coup)

bon voila

il faudra aussi ajouter

IA manager



19:16

Jordan Aupetit

tu as deja mis box to box



19:16

Fabien Bear Hard

dans la struct team

mais il nous faut box to circle pour la collision NPC / jouer avec rectangle de foret



19:17

Jordan Aupetit

ah oui

bon sur ce, je pense qu'on a bien clarifier les chose

donc prochaine etape du planning ?

les vector cest ok je pense nn? et le diag des classes, a refaire avec les modif de today



19:21

Fabien Bear Hard

ouaip

il faut aussi ajouter dans world le tableau de la structure secteur

Sector sec[9];



19:22

Jordan Aupetit

9 cest décidé ?



19:23

Fabien Bear Hard

Sector* sec

voila comme ça on se fait pas chier



19:23

Jordan Aupetit

faudrait faire en sorte que la taille de la map ne crée pas de taille décimale
au cas ou x)



19:23

Fabien Bear Hard

ouai



19:23

Jordan Aupetit

on sais jamais, avec sfml



19:24

Fabien Bear Hard

ben on fait avec les tailles en base de 2

genre $1024 * 1024$

$2048 * 2048$

$4016 * 4016$



19:24

Jordan Aupetit

1024 / 3 cest pas cool .
pour la hauteur



19:25

Fabien Bear Hard

exacte

bon on verra



19:25

Jordan Aupetit

non mais osef, jme prend peut etre la tete pr rien



19:25

Fabien Bear Hard

putain fait chier, Natural Selection 2 sort à 0h

je vais surement y jouer demain et ça va empiéter sur mon temps de travail xD



19:26

Jordan Aupetit

ca ou autre chose ^^



19:27

Fabien Bear Hard

non mais on me l'a offert hier soir

et j'ai toujours voulu l'avoir sans savoir si il allait passer sur mon pc

du coup j'ai jamais voulu l'acheter