* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:05

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

sf::View\* \_view;  
sf::RenderWindow\* \_app;  
World\* \_world;  
//Editor\* \_editor;  
ImageManager\* \_imgMan;

// ----------------------------------

int \_win\_H;  
int \_win\_W;

// ------------------- debug ----------------------

bool \_displayFPS;  
int \_item\_counter;

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:05

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

on va le faire en live

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:05

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

ok

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:06

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

bon pour les attributs que j'ai linké

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:08

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

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

moins grand

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:08

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

(ouai c'est à chier, comme d'hab)

bon pour les attributs, c'est ok

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:09

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

ouai

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:09

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

// ---------- 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;

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:09

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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]);

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:10

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

render cest affichage c ca ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:10

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

ouai

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:11

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

ok

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:11

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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 ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:14

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

2min je réfléchis

ouai ok pr les collisions

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:16

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

on va peut être garder dot\_to\_box en fait

parce que je pense qu'il est plus optimisé

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

enfin bon c'est même pas sur

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:17

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

sure

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:17

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

bon, j'aimerai qu'on passe directe à World

parce que pour moi c'est la + importante

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:18

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:19

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

c'est les positions de la boite

ouai c'est ça

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:19

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

ah ok

bon pour le coup

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:19

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

ok

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:19

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

il y aura des type plus appropriés

mais on en reparlera surement nn ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:19

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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 faloir créer plein de fonctions

genre collision\_bullet\_to\_char

et c'est pas forcément plus avantageux au final

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:21

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

euh, 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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:22

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

ah c'est ça que tu veux dire

ah ben ouai si tu veux on pourra faire une structure

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:22

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:23

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:23

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:24

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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...)

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:25

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:26

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

ah sinon justement, il est là le soucis

parce que une fois que les fonctions de collisions seront faites

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:26

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

ou ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:27

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

on s'en fou de comment son apellé 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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:27

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

hummm

ouai

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:28

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

mas pour mettre les valeurs dedans c'est chiants

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:28

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

pour la création j'admet qu'ils sont assez équivalent en chiantitude

donc à ta guide

guise

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:28

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

bon de toute façon, c'est pas très improtant

la grosse base du proejct c'est world

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:29

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

ouai :):)

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:29

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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'es-ce qu'on met dedans

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:30

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

2min

tel

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:38

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

re dsl

donc

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

penses tu au multijoueur en disant ca ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:40

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:41

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

hum

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:41

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

ça sera forcément un enemie

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:42

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

bé je sais pas, dans mon jeu, j'avais juste mis des attributs team un peu partout

du coup je commencais par faire ce test

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:42

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:42

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

toi tu aurais, autant de vector que déquipe ?

enfin proportionnel

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:43

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

on prend automatiuement le vecteur de l'equipe d'en face

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:43

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

genre 2 vector bullet pour chaque equipe

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:43

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

voila

voila aussi

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:43

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

hum

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:43

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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;  
};

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:43

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

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

pareil ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:44

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

oui oui

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:44

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

ok

cest quoi deja crafter ?

le batiment ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:45

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:45

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

et HQ ? pas pointeur ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:45

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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 succeptible d'avoir un parcours d'un talbeau/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&)

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:47

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

ok

je comprend mieux avec l'image

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:47

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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 apellé, 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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:50

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

ah oui ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:50

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

struct Team{  
...  
std::vector<Vehicle\*> veh;  
int ress\_iron;  
int ress\_gold;  
int ress\_ruby;  
};

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:50

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

spot ?

non

jdis nim

nimp

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:50

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

spot n'appartient à aucune equipe

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:50

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

ouai

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:50

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

non on a juste oublié les ressource accumulé

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:50

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

oui oui

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:51

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:53

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

une gentille matrice :p:p

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:53

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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)

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:54

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/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 refléchis a ce qui pourrais vraiment etre utile

car un jeu vue de haut c'est différent

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:55

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:56

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

comment ca ?

ca contient pas un pointeur vers l'image ?

j'ai un doute

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:56

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:57

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

ok

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:57

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

on aura aucune tile sans image

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:58

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:58

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

non, on a pas de collision avec des tiles

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

17:59

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

oui

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

17:59

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:00

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

donc

deja

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:00

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

parce qu'on peut vouloir rajouter des attributs

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:00

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

un peu ajouter

un int

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:00

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

pourquoi le int ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:01

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

quon se servira pour créer une matrice de numéro dans l'éditor de map

ah moins quon genere direct un xml

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:01

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:02

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

bé dans mon jeu

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:02

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:02

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:03

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:04

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

non

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:04

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

mais en jeu

de quoi non ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:04

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

c'est grave docteur ?

"non il ne nous servent plus a rien"

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:05

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:05

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

"FIGHT"

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:05

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

par contre

je pensais à un truc

genre

bool foret;

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:06

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

Damned

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:06

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

ou bool mobspawner

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:07

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

mouais

du meme ordre que le spawn des equipes

ia des chances que ce soit un object non ?

meme sans image

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:08

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:09

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

un peu rajouté un objet Spawn dans entity

avec un attribut d'équipe, ou de monstre

avec différent paramettre

type de monstre etc

frequence

bla bla

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:10

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

ça fait trop approche object :D:D

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:10

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

que au debut ?

ah oui

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:10

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:10

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

j'ai un doute

il se passe quoi quand on meurt deja ?

oui pr la frequence

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:11

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

il me semble qu'on respawn

si il reste au moins un de nos allié

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:11

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

le joueur repop je crois

avec un certain delai

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:11

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

(et si le HQ est pas détruit)

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:11

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

cette regle est pas nécessaire je pense

comme objectif

juste besoin de détruire la base

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:12

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

ok

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:12

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

enfin ca cest a ajuster quoi quil arrive

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:12

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:12

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:13

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

yep

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:13

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

a côté d'un de ses npc ?

non

trop aléatoire ca

ca px etre en plus chez lennemi

ds la foret

ca doit etre a la base je pense

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:13

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

bon alors si tous les npcs sont morts

il peut quand même respawn ?

(ok pour a coté de la base)

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:14

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

a premiere vue j'aurai dis oui

mais ca donne un léger avantage au jouer face a l'ordi

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:14

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

ok

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:14

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

mais limite osef

joueur\*

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:14

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

pourquoi ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:14

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

donc pour le spawn du joueur c ok

par contre pr les mobs ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:15

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

ben la

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:15

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

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

donc il est baisé

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:15

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

ben pk il repop pas ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:15

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/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)

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:16

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

ben les leurs aussi

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:16

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

je changeais juste cette regle pr le joueur en faite

le chef ?

quel chef ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:16

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

ben nous on incarne le chef

celui qui donne les ordres

coté des AI

il vont aussi avoir un chef

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:17

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

ah ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:17

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

qui va donner les ordres

au AI NPC

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:17

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

ouai a la rigueur

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:17

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:17

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:18

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

ben ouai

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:18

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

cest vrai, je croyais quon avait évoqué quil 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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:18

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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 :

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:19

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

réaliste ?

mais

comment quelqu'un va le percevoir ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:19

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

ou de la classe NPC

personne ne le persevra

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 même

que ça soit les notre ou ceux de L'IA

ils reçoivent des ordres

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:20

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

oui

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:21

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

et les executes

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:21

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

je pense que c'est pareil7

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:21

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

Apres, du coup, je pensais que le chef de L'IA enemie

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:21

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

sauf que l'ordi

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:21

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

ça serai un player un peu modifier

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:21

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

aura un autre truc, qui donnera les ordres

pas de joueur pr ca

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:21

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

modifié

yep, mais y'a pas que les ordres

y'a aussi l'xp

le fait de respawn ou non

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:21

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:22

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

le chef, le rapport c'est le chef

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:22

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

point

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:22

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

mais ouai mais on a deux classes

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:22

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:22

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

dans laquelle des deux

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

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:24

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

le chef, aura juste de différent, le fait qu'il respawn et quil a de l'xp cest ca ?

pas seulement un attribut dans npc ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:24

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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)

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:25

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

après, je pensais que tu voulais en venir la

cest la gestion des ordres des npc

euh

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:25

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

ben là comme tu dis

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:25

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:25

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:27

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

ouai niquel, je voyais bien un truc comme ca

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:27

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

s'occuper des NPC

qui sont en FreeStyle

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

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:29

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/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 a aller farmer dans la foret ?

ou non ? seulement sur le CHAMP DE BATAILLLLLLLLLLLLE ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:29

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

pfff franchement j'en sais rien

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:30

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

une autre vrai question

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:30

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

on peut toujours ajouter cette option dans le AI manager

applicable que au chef

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:30

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/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)

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:30

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

non

sinon on finira pas le jeu avant 40 ans

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:31

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

moi j'aurai dis oui a la base

sinon autant le virer

hum

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:31

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

ou ça te fait gagner de l'armur

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:31

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

très bien

donc autant le laisse de côté alors pr un début

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:31

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

et ce genre de connerie

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:31

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

limite non ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:31

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

ouai carrémenet

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:31

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

un gere

qque les items drop dans la foret

mais sans XP pour le moment

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:32

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

voila

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:32

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

peut etre plus tard, ou non

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:32

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

Ouai euh j'avoue

j'aime bien le concepte de butter des mobs

pour accelerer un truc

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:33

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

oui ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:33

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:34

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:34

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

pfff ouai

ou alors un truc un peu plus "concret"

genre un mob tué

drop une arme

ou fait apparaitre un NPC

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:35

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

non mais ca

c'était aussi en place

les mobs drop des objets

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:35

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

ah ouai je suis con

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:35

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

enfin par forcément, tous, ni a chaque fois

donc voila, seulement les items

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:36

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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 ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:38

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

2min tel

re

je pense le virer plutot, vaux mieux tendre a simplifier, qua mettre des petit truc inutile

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:42

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:43

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:44

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

comment on détermine la "profondeur de la foret"

et surtout comment on détermine la foret ?

(mais bonne idée sinon)

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:45

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

non mais ca

ca sera pas dynamique

en faite

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:45

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

non mais même

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:45

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/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 boite a image

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:46

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

non je ne pense pas non plus

ok ça marche

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:46

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

genre comme des levels si tu veux

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:46

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

bon du coup

on va un peu se recentrer

sur les tiles

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:46

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

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

et ailleur des loup lvl 3

ouaip

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:47

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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];

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:50

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

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

genre arbre, rocher ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:50

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

yep

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:51

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

oui

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:52

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

bon voila

ensuite euh.....

ah ben

vector<Mob> mobs;

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:53

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

ouai

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:53

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

d'aileurs les mobs ne respawn pas eux ?$

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:54

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/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)

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:55

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:55

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

oui :):)

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:55

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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 Charactère en fait

je dis ça pour les balles

les projectils devront check les collisions

avec

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:57

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:57

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

: HQ / obstacle et charactère

les turrets on les vires pour le moment

on les mettra plus tard

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:58

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

oui cest mieux

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:58

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

le crafter et les drop

les collisions n'apporte rien

je parle vraiment des collisions avec les balles là

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:58

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

pr les drop ok

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

tu le vois comment ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:59

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

on peut le casser ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

18:59

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

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

non

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

18:59

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

19:00

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

très bien

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

19:00

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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 object 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 ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

19:02

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

un vector commun est-il vraiment nécessaire ?

meme si cest forcément mieux

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

19:02

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

19:03

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

oui je pense

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

19:03

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

faudra que je me renseigne

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

19:03

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

sans pour autant que ca soit deguellasse en perf

tfacon on le modifie l'algo tkt :D:D

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

19:04

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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 charactères

bon le HQ (il y en a 2 si on a deux joueurs)

les obstacles

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

19:05

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

ouai

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

19:05

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

19:06

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

le truc cest pas les objets cest les balles

il y en aura potentiellement bcp bcp

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

19:06

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

ouai mais on est obligé de check toutes les balles tirée

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

19:07

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

evidemment

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

19:07

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

par contre on est pas obligé de check tous les truc solid

c'est la l'interet du quad tree

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

19:07

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

pas forcement worth it en effet

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

19:07

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

19:09

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

19:09

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

il faut voir quel vecteur se mettra à jour ou pas à chaque frame

déjà les vecteur obstacle et HQ

sont statics

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

19:10

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

ouai

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

19:10

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

19:14

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

ouai

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

19:14

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

donc voila

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

19:14

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

donc, on fait juste une découpe static de la map

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

19:14

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

19:15

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

bé ca sera surement des groupes d'arbre oui

donc surement un rectangle a voir

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

19:15

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

bon voila

il faudra aussi ajouter

IA manager

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

19:16

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

tu as deja mis box to box

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

19:16

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

dans la struct team

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

19:17

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

ah oui

bon sur ce, je pense quon 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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

19:21

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

ouaip

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

Sector sec[9];

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

19:22

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

9 cest décidé ?

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

19:23

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

Sector\* sec

voila comme ça on se fait pas chier

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

19:23

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

faudrait faire en sorte que la taille de la map ne crée pas de taille décimale

au cas ou x)

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

19:23

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

ouai

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

19:23

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

on sais jamais, avec sfml

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

19:24

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

ben on fait avec les tailles en base de 2

genre 1024 \* 1024

2048 \* 2048

4016 \* 4016

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

19:24

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

1024 / 3 cest pas cool :p:p

pour la hauteur

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

19:25

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

exacte

bon on verra

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

19:25

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

19:25

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/41651_100000582799498_4127_q.jpg](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

19:26

[**Jordan Aupetit**](https://www.facebook.com/jordan.aupetit)

ca ou autre chose ^^

* [https://fbcdn-profile-a.akamaihd.net/hprofile-ak-prn1/157853_1515678090_1141601254_q.jpg](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

19:27

[**Fabien Bear Hard**](https://www.facebook.com/fabien.bearhard)

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