

Rapport P2 Qt

Damian Petroff, Sergiy Goloviatinski, Raphaël Margueron

12 janvier 2018

Table des matières

1	Introduction	1
2	Analyse	2
2.1	Spécifications	2
3	Conception	3
3.1	Cas d'utilisation	3
3.2	Planification initiale	3
3.3	Planification finale	3
3.4	Diagramme de classe	3
3.5	Schéma procédural d'utilisation	3
4	Développement	4
4.1	Gestion du terrain du jeu	4
4.2	Gestion du bonheur	4
4.3	Launcher et gestion des sauvegardes	4
5	Tests	5
6	Bilan	6
7	Conclusion	7
8	Annexes	8

Chapitre 1

Introduction

Chapitre 2

Analyse

2.1 Spécifications

Chapitre 3

Conception

3.1 Cas d'utilisation

3.2 Planification initiale

3.3 Planification finale

3.4 Diagramme de classe

3.5 Schéma procédural d'utilisation

Chapitre 4

Développement

4.1 Génération des sols

Pour la gestion du terrain, nous avons décidé d'avoir deux types de sol, l'eau et l'herbe. Sur l'herbe, il est possible d'ajouter des bâtiments et sur l'eau non. Pour pouvoir avoir des cartes auto-gérées nous avons décidé d'utiliser Le terrain (sol) est généré avec un algorithme appelé bruit de Perlin.

4.2 Gestion du bonheur

4.3 Launcher et gestion des sauvegardes

Chapitre 5

Tests

Chapitre 6

Bilan

Chapitre 7

Conclusion

Chapitre 8

Annexes