IA

Meudec Romain et Castelnot Maëlyne

**Objectif du projet :**

Approfondir la compréhension des systèmes d'IA appliqués aux jeux vidéo et développer des compétences avancées en C++.

**Technologies utilisées :**

Langage : C++ et SFML

Outil utilisé :

Projet : Visual Studio, Github

Autres : Trello, Canva

**Les concepts avancés :**

A\* PathFinding

FSM

GOAP

**Projet :**

Notre projet se joue avec les touches ZQSD. Pour ce projet, nos ennemis vont patrouiller sur la map. Dans le cas où le joueur est détecté par l'ennemi, il se fera poursuivre, mais dans le cas où l’ennemi à peu de points de vie, il fuira le joueur. Notre joueur peut infliger des dégâts à l’ennemi. La méthode de déplacement de nos ennemis et le joueur se fait case par case.

**Répartition des tâches durant le projet :**

Romain :

* Goap
* Pathfinding

Maëlyne :

* Documentation
* FSM