

Rapport de Projet : iRover

R. Joachim CLAYTON, efzefzfzefzef

11 décembre 2015

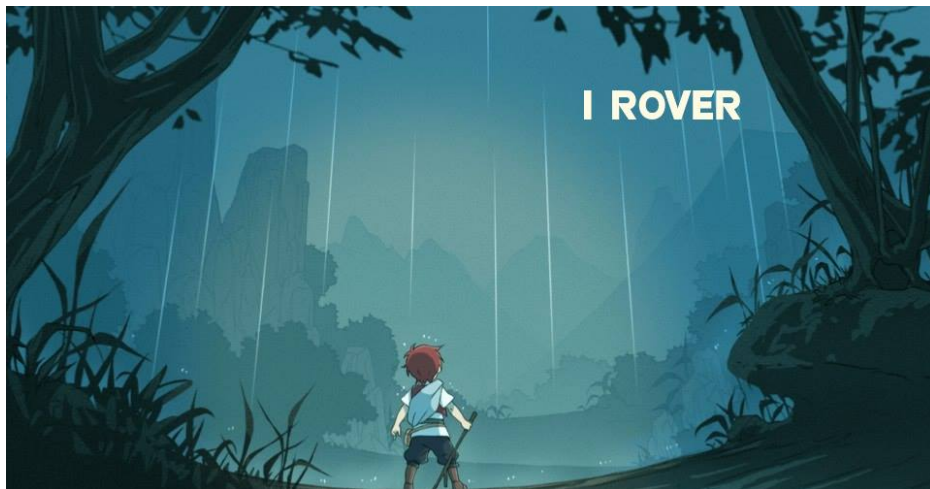


FIGURE 1 – iRover, l’histoire d’un héros qu’on appelait robot

Sommaire

1	Rapport de Projet	3
1.1	Introduction	3
1.2	Membre du groupe et tâches de chacun	3
2	Définition de la Carte	3
3	Définition du robot	3
3.1	Le robot	3
3.2	Les ennemis	3
3.3	Les coffres	3
3.4	Les clé	3
3.5	La gestion des événements	3
3.5.1	Rencontre avec un ennemi	3
3.5.2	Ouverture d'un coffre	3
3.5.3	Ramasser une clé	3
4	IHM	3
5	IA	3
5.1	path finding	3
5.2	découverte de la carte	3
6	Problèmes rencontrer	3
7	Conclusion	3

1 Rapport de Projet

1.1 Introduction

1.2 Membre du groupe et tâches de chacun

2 Définition de la Carte

3 Définition du robot

3.1 Le robot

3.2 Les ennemis

3.3 Les coffres

3.4 Les clé

3.5 La gestion des événements

3.5.1 Rencontre avec un ennemi

3.5.2 Ouverture d'un coffre

3.5.3 Ramasser une clé

4 IHM

5 IA

5.1 path finding

5.2 découverte de la carte

6 Problèmes rencontrés

7 Conclusion