

# Documentation Technique : iRover

11 décembre 2015



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

# Sommaire

<b>1</b>	<b>Manuel Documentation Technique</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Les personnages</b>	<b>3</b>
2.1	Le robot, Rover . . . . .	3
2.2	les ennemis . . . . .	3
<b>3</b>	<b>les coffres</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>les clé</b>	<b>3</b>
<b>5</b>	<b>L'environnement</b>	<b>3</b>
<b>6</b>	<b>La gestion des événements</b>	<b>3</b>
6.1	Rencontre avec un ennemi . . . . .	3
6.2	Ouverture d'un coffre . . . . .	3
6.3	Ramasser une clé . . . . .	3
<b>7</b>	<b>l'interface utilisateur</b>	<b>3</b>
<b>8</b>	<b>IA</b>	<b>3</b>
8.1	path finding . . . . .	3
8.2	découverte de la carte . . . . .	3
<b>9</b>	<b>condition fin de jeu</b>	<b>3</b>
<b>10</b>	<b>FAQ</b>	<b>3</b>

# 1 Manuel Documentation Technique

Cette partie est dédiée aux développeur

## 2 Les personnages

### 2.1 Le robot, Rover

### 2.2 les ennemis

## 3 les coffres

## 4 les clé

## 5 L'environnement

## 6 La gestion des événements

### 6.1 Rencontre avec un ennemi

### 6.2 Ouverture d'un coffre

### 6.3 Ramasser une clé

## 7 l'interface utilisateur

## 8 IA

### 8.1 path finding

### 8.2 découverte de la carte

## 9 condition fin de jeu

## 10 FAQ