

Manuel Documentation Technique iRover

11 décembre 2015

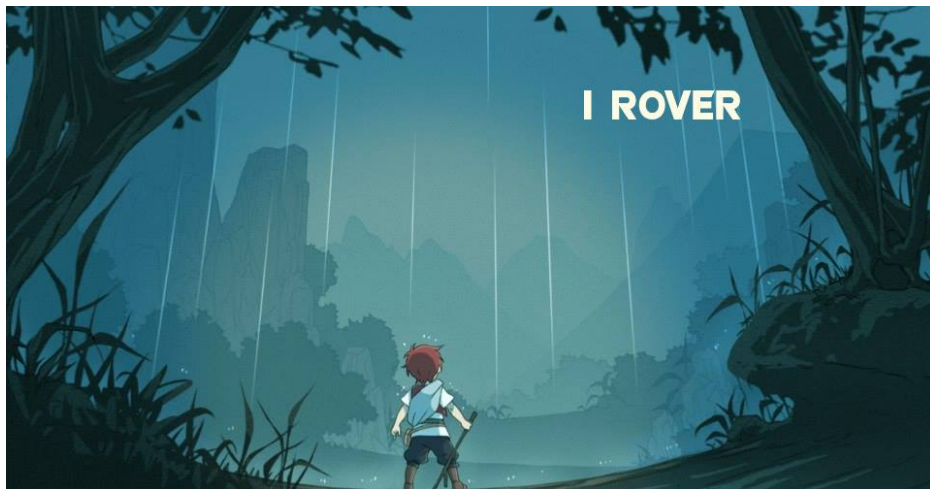


FIGURE 1 – iRover, l’histoire d’un héros qu’on appelait robot

Sommaire

1	Manuel Documentation Technique	3
1.1	Les personnages	3
1.1.1	Le robot, Rover	3
1.1.2	les ennemis	3
1.2	les coffres	3
1.3	les clé	3
1.4	L'environnement	3
1.5	La gestion des événements	3
1.5.1	Rencontre avec un ennemi	3
1.5.2	Ouverture d'un coffre	3
1.5.3	Ramasser une clé	3
1.6	l'interface utilisateur	3
1.7	IA	3
1.7.1	path finding	3
1.7.2	découverte de la carte	3
1.8	condition fin de jeu	3

1 Manuel Documentation Technique

Cette partie est dédiée aux développeur

1.1 Les personnages

1.1.1 Le robot, Rover

1.1.2 les ennemis

1.2 les coffres

1.3 les clé

1.4 L'environnement

1.5 La gestion des événements

1.5.1 Rencontre avec un ennemi

1.5.2 Ouverture d'un coffre

1.5.3 Ramasser une clé

1.6 l'interface utilisateur

1.7 IA

1.7.1 path finding

1.7.2 découverte de la carte

1.8 condition fin de jeu