

Rapport de Projet : iRover

R. Joachim CLAYTON, efzefzfzefzef

11 décembre 2015

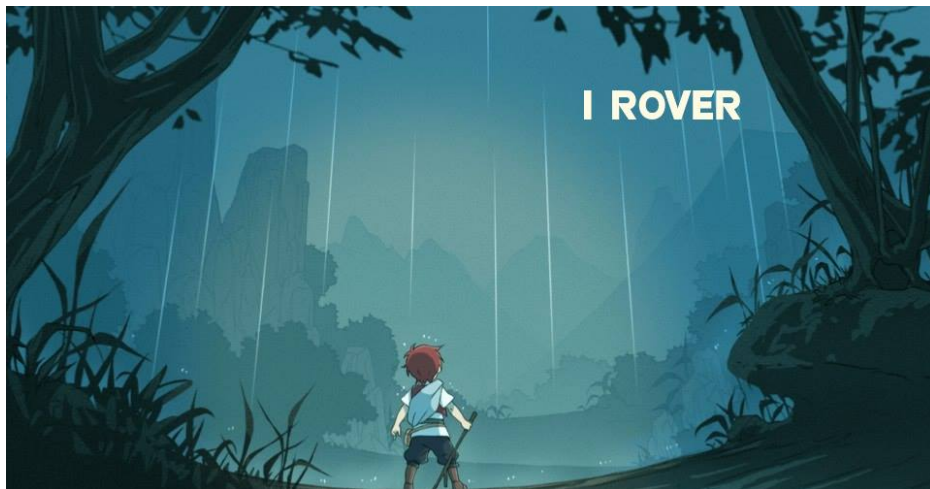


FIGURE 1 – iRover, l’histoire d’un héros qu’on appelait robot

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	4
3	Définition du robot	5
3.1	code en c++(trouve un titre geoff xD)	5
3.2	gestion des évènements	5
4	IHM	5
5	IA	6
5.1	path finding	6
5.2	découverte de la carte	6
6	Problèmes rencontrer	7
7	Conclusion	7

1 Rapport de Projet

1.1 Introduction

Le projet a pour objectif la création d'une application graphique où un petit personnage (robot) réaliserait une tâche particulière.

Pour cela nous avons imaginé un scénario de mini jeu semblable au jeu en deux dimensions où notre robot prendrait la forme d'un héros sans peur et sans reproche.

L'autre aspect de ce projet est de pousser notre groupe à utiliser, comprendre et intégrer les autotools.

1.2 Membre du groupe et tâches de chacun

Le projet s'articule sur 5 grands pôles :

Pôle	Description	Responsable
Définition de la Carte	La création de l'environnement	Clément Bauchet
Définition du robot	Définitions de code de chaque élément de l'application.	Geoffrey Desbrosses
IHM	Interface utilisateur de l'application.	Jean-Christophe Gambino Guerin
IA	Définitions des algorithmes de déplacement et de découverte	
Documentation	Redaction de la documentation	Joachim Clayton

2 Définition de la Carte

3 Définition du robot

3.1 code en c++(trouve un titre geoff xD)

3.2 gestion des évènements

4 IHM

5 IA

5.1 path finding

5.2 découverte de la carte

6 Problèmes rencontrer

7 Conclusion