

Itération 1 : Bilan

Bernard Julien, Robineau Thomas, Rouyer Hugolin, Russo Nicolas
S5 RA-IL1

Sommaire

- I. Idées de départ
- II. Répartition des tâches
- III. Ce qui fonctionne
- IV. Prochaine itération

Idées de départ

- Première mise en place de l'IA pour une tâche simple
- Interface graphique minimaliste (l'essentiel)
- Jeu de données fonctionnel
- Système de recettes/états
- Contrôles pour un joueur (IA et humain)

Répartition des tâches

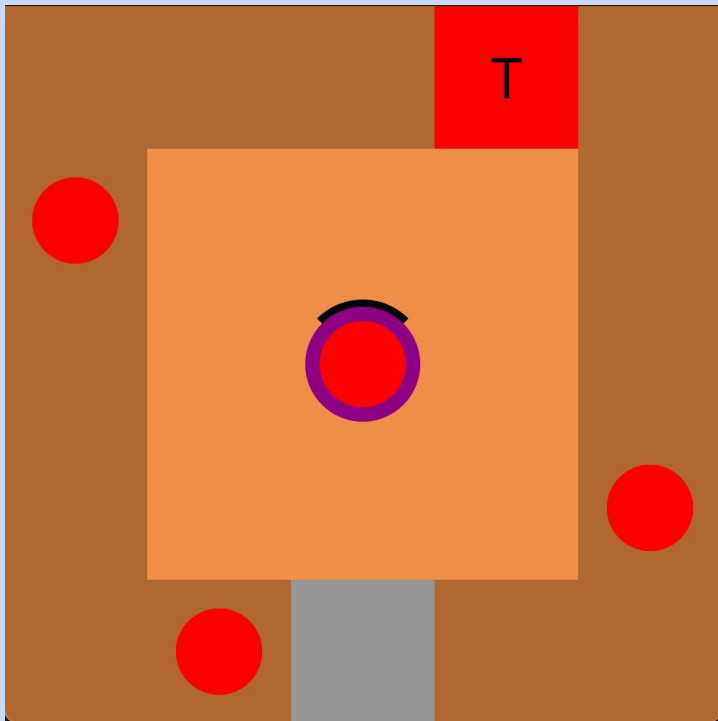
Thomas : Gestion de **l'interface graphique**

Hugolin : Gestion des **données** pour **l'IA** et pour **l'interface graphique**

Nicolas : Gestion du **système** de **plat** et des **transformateurs** (états)

Julien : Mise en place de **l'IA**

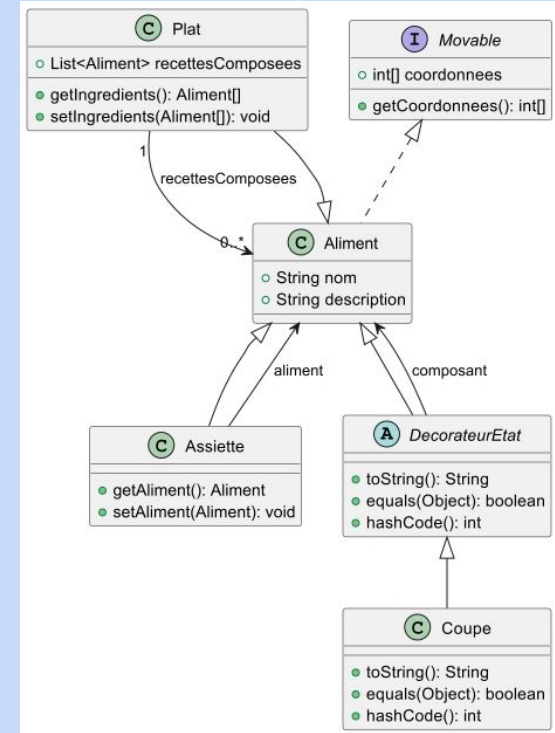
Ce qui fonctionne – Interface Graphique



- Création du modèle à partir d'un .txt
- Génération de l'IU à partir des données du modèle
- Déplacement du joueur avec indication de la direction où il regarde
- Système d'inventaire (Joueur et Plan de travail)
- Système de génération d'aliment à partir des générateurs d'aliments

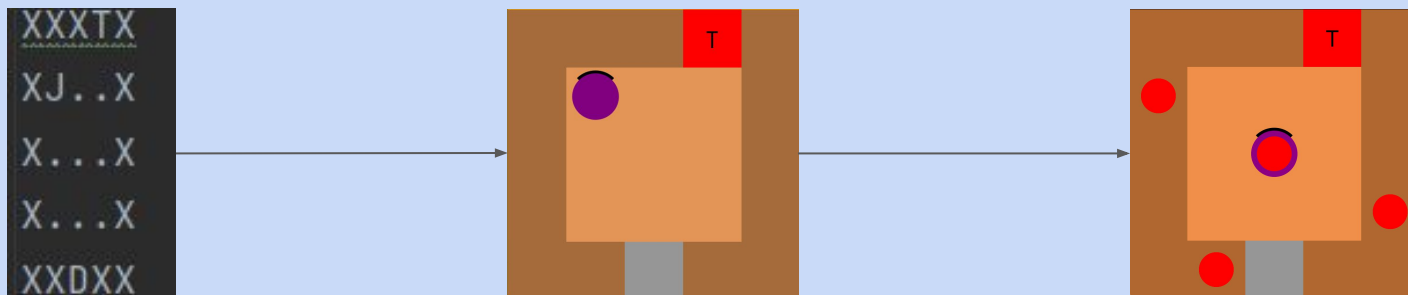
Ce qui fonctionne – Système de recettes/état

- **Aliment** est un **Movable**
- **Etat** : Patron **décorateur** de l'Aliment
 - Cuisson (poêle)
 - Coupe (planche)
- **Générateur** : Permet la création d'un Aliment
- **Transformateur** : Permet l'ajout d'un état
- **Plat** : Liste d'Aliments
- Plat à retourner sur le **dépôt final**
- **Équivalences** entre différents Plats
 - Ordre des Aliments pas important (ex : **Salade-Tomate** = **Tomate-Salade**)



Ce qui fonctionne – Gestion des données

- Le niveau est sous forme de **fichier texte**
- **Constructeur par copie** pour chaque objet
 - Évite les effets de bords
- **Vérification** si une instance **est identique** à une autre
- **Création d'un jeu de données à partir d'un fichier texte interprété par l'IA et l'interface**
- Tests vérifiant le **bon fonctionnement** du jeu



Prochaine itération

- Amélioration de l'**IA**:
 - Prise de décision plus rapide,
 - Rendre l'IA adaptative.
- Début de conception de l'IA
- Début de mise en place de **BDI** (IA)
- Ajout d'un système de **point** et de **temps de jeu**
- Prise en charge des **transformateurs** dans le jeu

Éventuellement :

- Tour par tour avec **deux joueurs**
- **Optimisation** du système de **recettes/états**
- **Réduction** de la classe **DonneesJeu**