

# Projet Programmation 2 : Rapport Partie 1

MANGEL Léo et MICHEL Thomas

## 1 Algorithmes utilisés

Nous avons utilisé plusieurs algorithmes existants pour certaines parties du projet.

### 1.1 Génération aléatoire de la carte

Pour la génération de la carte, nous avons utilisé un algorithme appelé "Tunneling Algorithm".

### 1.2 Champs de vision

Pour le champs de vision, nous avons utilisé l'algorithme dit de "recursive shadowcasting".

### 1.3 Déplacement des ennemis

Dans la version actuelle, les seuls ennemis implémentés dans le jeu combattent au corps à corps, ainsi le plus adapté est d'utiliser un algorithme de plus court chemin. Nous avons donc décidé d'utiliser l'algorithme A\*.