

Projet ZCOM

Simon GRANGIER – Valentin HORTANED



Table des matières

1	Objectif.....	3
1.1	Présentation générale.....	3
1.2	Règles du jeu.....	3
1.3	Conception Logiciel.....	3
2	Description et conception des états.....	4
2.1	Description des états.....	4
2.2	Conception logiciel.....	4
2.3	Conception logiciel : extension pour le rendu.....	4
2.4	Conception logiciel : extension pour le moteur de jeu.....	4
2.5	Ressources.....	4
3	Rendu : Stratégie et Conception.....	6
3.1	Stratégie de rendu d'un état.....	6
3.2	Conception logiciel.....	6
3.3	Conception logiciel : extension pour les animations.....	6
3.4	Ressources.....	6
3.5	Exemple de rendu.....	6
4	Règles de changement d'états et moteur de jeu.....	8
4.1	Horloge globale.....	8
4.2	Changements extérieurs.....	8
4.3	Changements autonomes.....	8
4.4	Conception logiciel.....	8
4.5	Conception logiciel : extension pour l'IA.....	8
4.6	Conception logiciel : extension pour la parallélisation.....	8
5	Intelligence Artificielle.....	10
5.1	Stratégies.....	10
5.1.1	Intelligence minimale.....	10
5.1.2	Intelligence basée sur des heuristiques.....	10
5.1.3	Intelligence basée sur les arbres de recherche.....	10
5.2	Conception logiciel.....	10
5.3	Conception logiciel : extension pour l'IA composée.....	10
5.4	Conception logiciel : extension pour IA avancée.....	10
5.5	Conception logiciel : extension pour la parallélisation.....	10
6	Modularisation.....	11
6.1	Organisation des modules.....	11
6.1.1	Répartition sur différents threads.....	11
6.1.2	Répartition sur différentes machines.....	11
6.2	Conception logiciel.....	11
6.3	Conception logiciel : extension réseau.....	11
6.4	Conception logiciel : client Android.....	11

1 Objectif

1.1 Présentation générale

L'objectif est de vaincre les unités adverses en faisant progresser ses unités sur une carte quadrillée et en les faisant évoluer à chaque unité adverse détruite.

1.2 Règles du jeu

Le joueur commence une partie en arrivant sur une carte quadrillée, avec des *zones d'obstacles*, vue d'en haut avec un nombre d'unité équivalent à son adversaire. A chaque tour, une nouvelle unité apparaît dans la *zone d'apparition* puis chaque unité peut être déplacée et attaquer. Une unité possède un nombre de points de vie, un nombre de cases de déplacement et un type d'arme faisant plus ou moins de dégâts. Le type et la puissance d'une arme change lorsqu'une unité détruit une unité adverse. Le but est de détruire la(les) tour(s) de l'adversaire représentant sa vie.

1.3 Conception Logiciel

Cmake, SFML, DIA, Boost, gcc, Microhttpd, JSON

2 Description et conception des états

2.1 Description des états

un état du jeu est formée par un ensemble d'éléments fixes (le terrain) et un ensemble d'éléments mobiles (les unités). Tous les éléments possèdent les propriétés suivantes :

- *Coordonnées (x,y) dans la grille*
- *Identifiant de type d'élément : ce nombre indique la nature de l'élément (ie classe)*

2.1.1 État éléments fixes

Le terrain est formé par une grille d'éléments nommé « cases ». La taille de cette grille est fixée au démarrage du niveau. Les types de cases sont :

Cases « Obstacle ». Les cases « Obstacle » sont des éléments infranchissables pour les éléments mobiles et bloquent leur champ de tir. On considère les types de cases « Obstacle » suivants :

- *Les espaces « montagne », qui permettent de se mettre à couvert*
- *Les espaces « rivière », par dessus lesquels il est possible de tirer*
- *Les « Objectif », qui ont une barre de vie. La destruction d'une de ces cases entraîne la victoire de l'équipe adverse.*

Cases « Sol ». Les cases « Sol » sont les éléments franchissables par les éléments mobiles. On considère les types de cases « Sol » suivants :

- *Les espaces « plaine » ou « pont »*
- *Les espaces « Apparition », sur lesquels apparaissent les nouvelles unités.*

2.1.2 État éléments mobiles

Les éléments mobiles (unités) possède une direction (gauche, droite, haut ou bas), une position, des points de déplacements, des points de vie, une attaque et un pouvoir unique comparé aux autres unités. À chacun de leur tour, les joueurs pourront déplacer une par une leurs unités, dans l'ordre souhaité. Chaque tour, une unité peut être déplacé d'un nombre de cases égal à ses points de déplacements et peut choisir entre attaquer, utiliser son pouvoir ou terminer son action.

- *Status « immobile » : animation d'attente jusqu'à que le status change.*
- *Status « en mouvement » : après sélection d'une unité et de la case où l'on souhaite et où il est possible de la déplacer, une animation de mouvement et un déplacement vers la case est effectué.*
- *Status « attaque » : après sélection d'une cible, une animation d'attaque se lance selon le type d'arme.*
- *Status « pouvoir » : lorsqu'une unité détruit une unité adverse, elle évolue, changeant alors ses propriétés, son attaque et son pouvoir.*
- *Status « apparition » : chaque tour, une nouvelle unité apparaît dans la « zone d'apparition ».*
- *Status « mort » : cas où l'unité n'a plus de vie, elle quitte le terrain.*

2.1.3 Etat général

A l'ensemble des éléments statiques et mobiles, nous rajoutons les propriétés suivantes :

- Tour : définie le joueur pouvant effectuer des actions avec ses unités.
- Temps écoulé: le nombre d'époque depuis le début du tour d'un joueur.

2.2 Conception logiciel

Le diagramme des classes pour les états est présenté en Figure 5, dont nous pouvons mettre en évidence les groupes de classes suivants :

Classes GameObject Toute la hiérarchie des classes filles de GameObject (en orange) permettent de représenter les différentes catégories et types de game object. C'est un exemple très classique d'utilisation du Polymorphisme. Etant donné qu'il n'y a pas de solution standard efficace¹ en C++ pour faire de l'introspection, nous avons opté pour des méthodes comme `isStatic()` qui indiquent la classe d'un objet. Ainsi, une fois la classe identifiée, il suffit de faire un simple `static_cast<Classe>(gameObject)`.

Conteneurs d'élément. Viennent ensuite les classes Player, World et GameState qui permettent de contenir des ensembles de game object. GameState contiendra tous les objets permettant de récupérer une partie en cours. La classe World est le conteneur principal, à partir duquel on peut accéder à toutes les données de l'état initial d'une partie, permettant ainsi de relancer une partie. Et enfin, la classe Player les données et objets des joueurs qui s'affrontent.

2.3 Conception logiciel : extension pour le rendu

2.4 Conception logiciel : extension pour le moteur de jeu

2.5 Ressources



Illustration 1: Les différentes unités

¹ Il existe « Run-Time Type Information (RTTI) », cependant cela est peu portable et souffre de sérieux problèmes de performance.

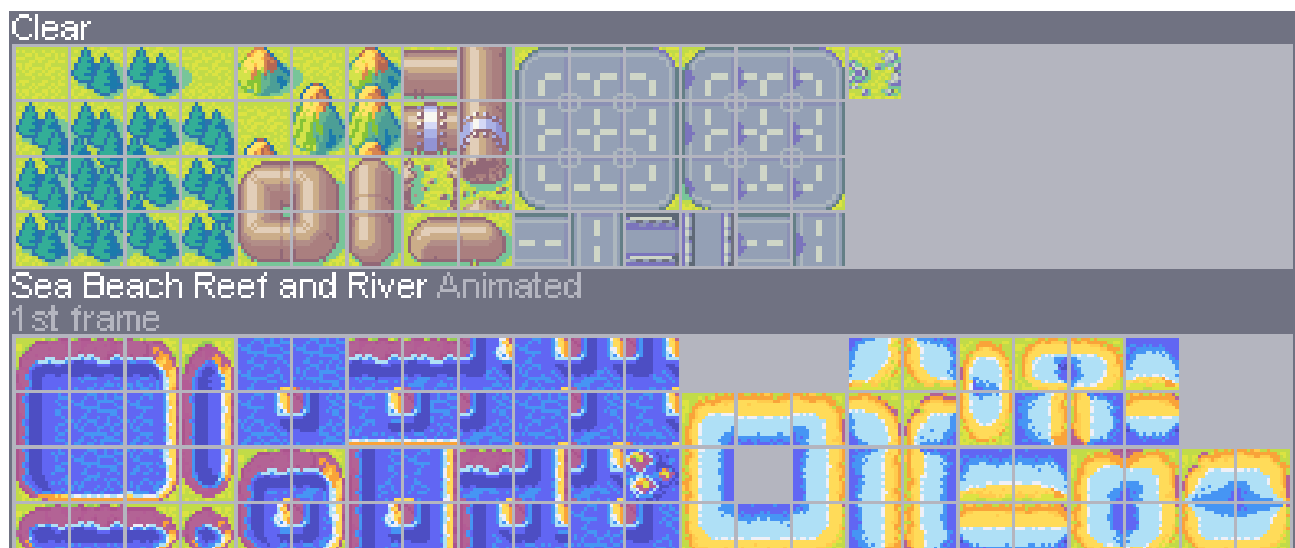


Illustration 2: Éléments du décor

Illustration 3: Diagramme des classes d'état

3 Rendu : Stratégie et Conception

Présentez ici la stratégie générale que vous comptez suivre pour rendre un état. Cela doit tenir compte des problématiques de synchronisation entre les changements d'états et la vitesse d'affichage à l'écran. Puis, lorsque vous serez rendu à la partie client/serveur, expliquez comment vous aller gérer les problèmes liés à la latence. Après cette description, présentez la conception logicielle. Pour celle-ci, il est fortement recommandé de former une première partie indépendante de toute librairie graphique, puis de présenter d'autres parties qui l'implémente pour une librairie particulière. Enfin, toutes les classes de la première partie doivent avoir pour unique dépendance les classes d'état de la section précédente.

3.1 Stratégie de rendu d'un état

3.2 Conception logiciel

3.3 Conception logiciel : extension pour les animations

3.4 Ressources

3.5 Exemple de rendu

Illustration 4: Diagramme de classes pour le rendu

4 Règles de changement d'états et moteur de jeu

Dans cette section, il faut présenter les événements qui peuvent faire passer d'un état à un autre. Il faut également décrire les aspects liés au temps, comme la chronologie des événements et les aspects de synchronisation. Une fois ceci présenté, on propose une conception logiciel pour pouvoir mettre en œuvre ces règles, autrement dit le moteur de jeu.

4.1 Horloge globale

4.2 Changements extérieurs

4.3 Changements autonomes

4.4 Conception logiciel

4.5 Conception logiciel : extension pour l'IA

4.6 Conception logiciel : extension pour la parallélisation

Illustration 5: Diagrammes des classes pour le moteur de jeu

5 Intelligence Artificielle

Cette section est dédiée aux stratégies et outils développés pour créer un joueur artificiel. Ce robot doit utiliser les mêmes commandes qu'un joueur humain, ie utiliser les mêmes actions/ordres que ceux produit par le clavier ou la souris. Le robot ne doit pas avoir accès à plus information qu'un joueur humain. Comme pour les autres sections, commencez par présenter la stratégie, puis la conception logicielle.

5.1 Stratégies

5.1.1 Intelligence minimale

5.1.2 Intelligence basée sur des heuristiques

5.1.3 Intelligence basée sur les arbres de recherche

5.2 Conception logiciel

5.3 Conception logiciel : extension pour l'IA composée

5.4 Conception logiciel : extension pour IA avancée

5.5 Conception logiciel : extension pour la parallélisation

6 Modularisation

Cette section se concentre sur la répartition des différents modules du jeu dans différents processus. Deux niveaux doivent être considérés. Le premier est la répartition des modules sur différents threads. Notons bien que ce qui est attendu est une parallélisation maximale des traitements: il faut bien démontrer que l'intersection des processus communs ou bloquant est minimale. Le deuxième niveau est la répartition des modules sur différentes machines, via une interface réseau. Dans tous les cas, motivez vos choix, et indiquez également les latences qui en résulte.

6.1 Organisation des modules

6.1.1 Répartition sur différents threads

6.1.2 Répartition sur différentes machines

6.2 Conception logiciel

6.3 Conception logiciel : extension réseau

6.4 Conception logiciel : client Android

Illustration 6: Diagramme de classes pour la modularisation

