

Rapport projet IS

Baptiste LANOUE et Robin SICSIK

25/09/2019 Jalon 1.1

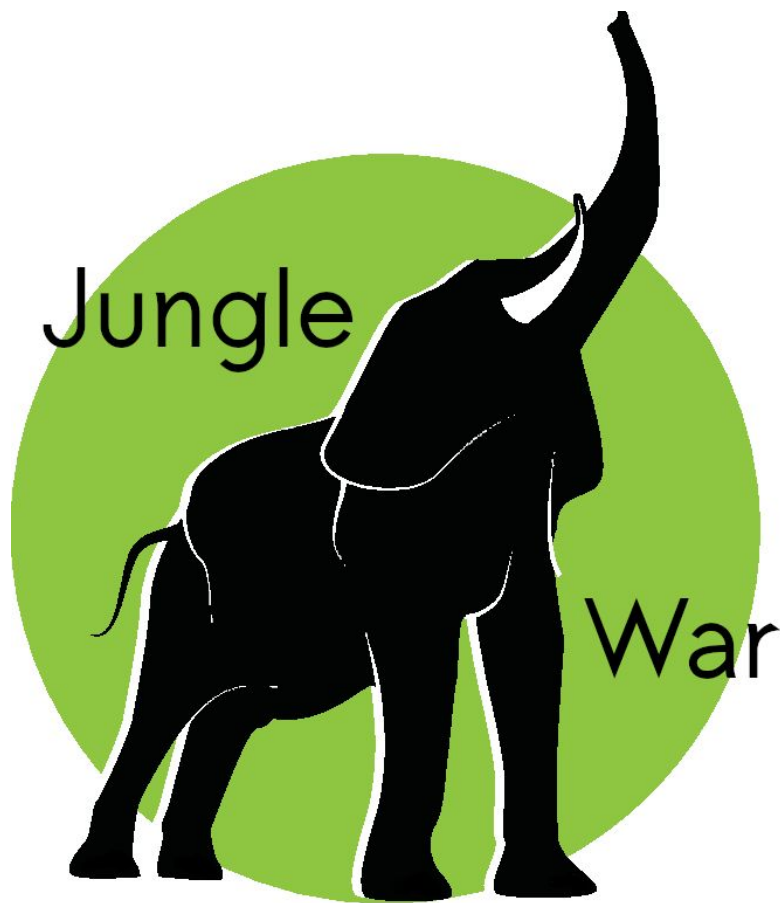
16/10/2019 Jalon 1.final

31/10/2019 Jalon 2.1

12/11/2019 Jalon 2.2

20/11/2019 Jalon 2.final

Jungle War



Description du jeu	3
Archétype du jeu : Stratego	3
Jeu du combat des animaux	3
Fonctionnement du jeu	3
Liste des pièces (classe Animal)	4
Liste des cases (classe Square)	5
Ressources	6
Ressource du terrain : plateau de la jungle	6
Ressources des pièces : animaux	7
Environnement de développement	7
Description et Conception des états	8
Description des classes	8
State	8
Player	8
Animal	8
Square	9
Observeur	9
Diagramme de classe	9
Description et Conception du Rendu	10
Stratégie de rendu d'un état	10
Conception Logiciel	10
Diagramme de classes de rendu	11
Règle de changement d'états et moteur de jeu	12
Description des classes	13
Diagramme de classe du moteur de jeu	13
Gestion des règles du jeu	13
Sources	17

Description du jeu

Archétype du jeu : Stratego

Stratego est un jeu stratégique où 2 joueurs s'affrontent et dont les mécanismes de jeu sont essentiellement le bluff et l'affrontement.

Le but du jeu est d'atteindre le drapeau adverse. Pour cet objectif, les joueurs disposent de 40 pièces qui ont des valeurs de puissances différentes et croissantes. Ces pièces sont face cachés. Pour découvrir la valeur d'une pièce, le combat est nécessaire.

Stratego est inspiré d'un ancien jeu chinois "Jeu du combat des animaux" qui est plus simple que le Stratego et que nous allons remettre au goût du jour.

Jeu du combat des animaux

Ce jeu se joue avec 8 pièces par joueur qui sont placées sur les carreaux. Les 2 camps sont le blanc (ou le rouge) et le noir (ou le bleu).

Chaque joueur dispose de huit animaux différents en tant que pièce de jeu. Les animaux ont leur propre valeur de puissance et certains ont des déplacements spécifiques.

Chaque pièce peut capturer une pièce adverse de rang égal ou inférieur. Cependant un rat (qui a la valeur la plus faible) peut capturer un éléphant (qui a la valeur la plus forte).

Fonctionnement du jeu

Deux joueurs s'affrontent sur un plateau avec des animaux. Il doivent prendre le contrôle de la tanière de l'adversaire ou capturer toutes les pièces de l'adversaire. Chaque pièce a un score de puissance qui permet de manger les autres pièces inférieures ou égales et peut avoir des mouvements spéciaux. Les pièces ne sont pas face cachées.

Liste des pièces (classe Animal)

Ci-joint le tableau, des pièces du jeu avec la valeur de puissance et spécialité.

Pièce	Puissance	Spécialité
ELEPHANT	8	Perd contre le RAT uniquement si le RAT attaque par une case EARTH
TIGER	7	Si TIGER est sur une case SHORE, il peut se déplacer vers la case SHORE associé en face de sa case initiale.. Cependant si le RAT allié ou ennemis est sur sa trajectoire via une case WATER, TIGER ne peut pas se déplacer.
LION	6	Si LION est sur une case SHORE, il peut se déplacer vers la case SHORE associé en face de sa case initiale.. Cependant si le RAT allié ou ennemis est sur sa trajectoire via une case WATER, LION ne peut pas se déplacer.
LEOPARD	5	Si LEOPARD est sur une case SHORE, il peut se déplacer vers la case SHORE associé en face de sa case initiale.. Cependant si le RAT allié ou ennemis est sur sa trajectoire via une case WATER, LEOPARD ne peut pas se déplacer.
DOG	4	Pas de spécialité.
WOLF	3	Pas de spécialité.
CAT	2	Pas de spécialité.
RAT	1	Peut marcher dans les cases WATER Tue ELEPHANT uniquement si il se déplace depuis une case EARTH.

Priorité à l'attaquant : Si une pièce avance sur une case dont l'occupant est une pièce adverse de même valeur. C'est l'attaquant qui remporte.

Chaque joueur a un animal de chaque type, rangé par puissance croissante dans un dictionnaire de type "unordered_map".

Liste des cases (classe Square)

Type de Case (énumération)	Spécialité
EARTH	Tout animal peut avancer sur une case EARTH.
WATER	Le RAT peut se déplacer dans les cases WATER. TIGER, LION, LEOPARD peuvent sauter horizontalement et verticalement haut dessus des cases WATER depuis une case SHORE si le RAT allié ou ennemis n'est pas sur la trajectoire.
SHORE	TIGER, LION, LEOPARD peuvent sauter horizontalement et verticalement haut dessus des cases WATER depuis une case SHORE si le RAT allié ou ennemis n'est pas sur la trajectoire.
TRAPJ1	Si un animal de J2 est sur la case TRAPJ1 de l'opposant , il passe dans l'état TRAPPED (voir description des états au jalon 1.final) , ce qui signifie que sa puissance est réduite à 0.
TRAPJ2	Si un animal de J1 est sur la case TRAPJ2 de l'opposant , l'animal passe dans l'état TRAPPED, ce qui signifie que sa puissance est réduite à 0.
THRONEJ1	Si un animal de J2 est sur la case THRONEJ1 de l'opposant, l'animal passe dans l'état VICTORIOUS et le joueur qui possède l'animal gagne la partie.
THRONEJ2	Si un animal de J1 est sur la case THRONEJ2 de l'opposant, l'animal passe dans l'état VICTORIOUS et le joueur qui possède l'animal gagne la partie.

Ressources

Ressource du terrain : plateau de la jungle

D'après l'auteur, utilisation et modification libre.

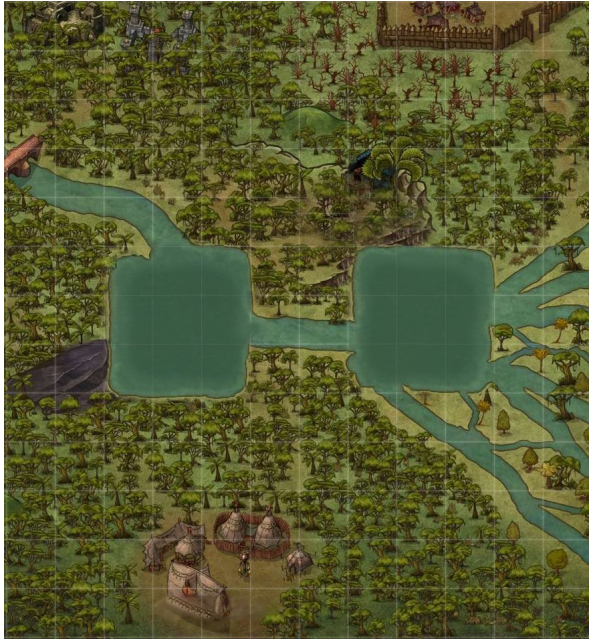
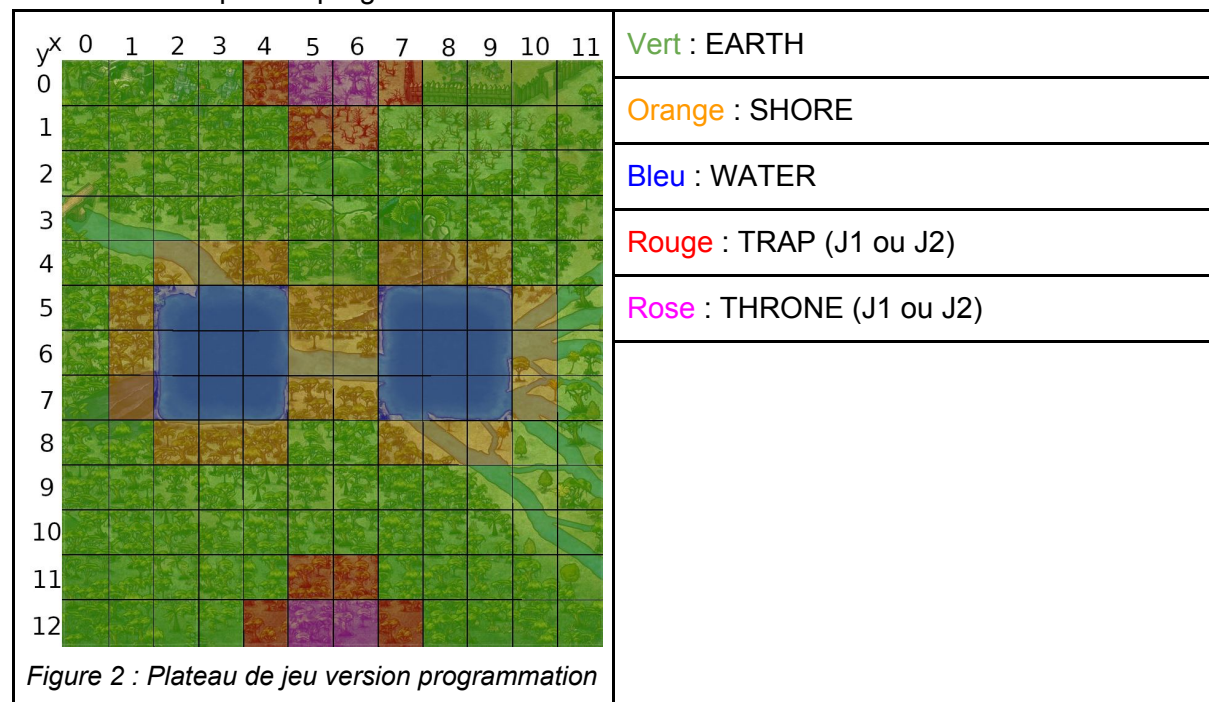


Figure 1 : Plateau de jeu

Version utilisée pour la programmation avec les coordonnées :



Ressources des pièces : animaux

Pour le choix des animaux, nous avons décidé de récupérer des créations un peu partout sur internet. Nous les avons retravaillées pour qu'elles soient plus cohérentes en elles-mêmes et dans le même thème. Elles sont en HD mais ne sont cependant pas libres de droits. Nous avons donc opté pour de nouvelles ressources, cette fois-ci libre de droit en utilisation et modification. Nous avons trouvé les ressources mais elles sont en cours de modification pour être adaptées au jeu. Elles sont stockées dans le dossier *res*.

Environnement de développement

Changement d'environnement depuis le dernier rapport. Nous sommes tous les deux passés sur un linux ubuntu 18.04 en dual boot.

Une clé SSH a été générée avec Gitkraken et enregistrée sur github. On peut ainsi administrer le git depuis ce logiciel et régler les conflits.

On peut voir ici quelques modifications (push) du programme main avec le "hello world".

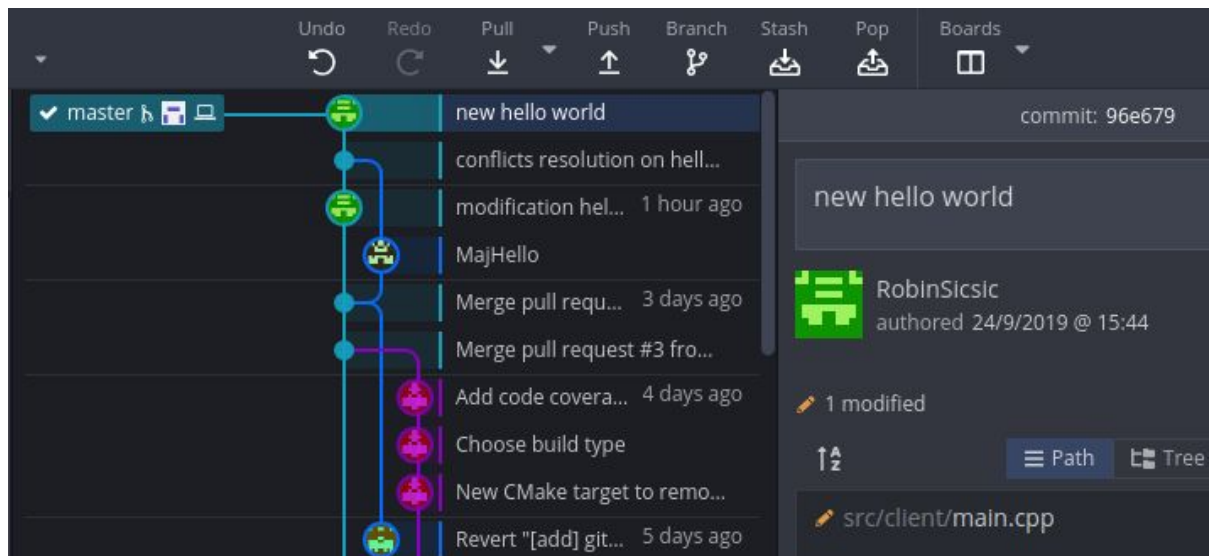


Figure 3 : Capture d'écran de GitKraken

Pour l'édition de code nous utilisons Atom et pour le diagramme de classe nous utilisons Dia. Pour les diagrammes d'état et de pseudo-algorithme, nous utilisons le site draw.io relié à google drive.

Description et Conception des états

Description des classes

State

Un état du jeu (State) est formée par une grille (grid) de cases (Square) ainsi que deux joueurs (player1 et player2). L'attribut *turn* permet de savoir à quel tour de jeu en est la partie. La grille est un vecteur de vecteurs de cases (Square), il représente le terrain. Elle est ainsi initialisée par le constructeur State() et State(string nom1, string nom2) de la classe State. Elle ne sera pas modifiée au cours du jeu.

Player

Les joueurs possèdent eux même une liste d'animaux (animals), un nom, une couleur et une caractéristique booléenne d'être en train de jouer ou non.

La liste d'animaux de chaque joueur est un unordered_map qui permet d'associer un animal à un identifiant (de 1 à 8) représentant par ailleurs sa puissance et donc son type (chat, chien, etc.). L'utilisation d'un unordered_map permet de simplifier l'état en évitant une énumération d'animaux en plus d'un attribut "puissance" (information redondante).

Animal

Chaque animal a un statut variable (AnimalStatus) compris entre 1 et 5, ainsi que des coordonnées (x et y) sur le plateau.

Description des états des animaux:

Etat	Description
NORMAL	L'animal est dans son état normal, sur une case EARTH, vivant et de puissance non modifiée.
SWIMMING	L'animal est en train de nager, sur une case WATER, vivant et de puissance non modifiée. Il ne peut pas attaquer les autres animaux se trouvant sur les cases SHORES.
TRAPPED	L'animal est dans un piège ennemi, sur une case TRAPJ1 ou TRAPJ2 adverse, vivant mais puissance réduite à 0.
DEAD	L'animal est mort, n'est plus représenté sur le plateau de jeu mais toujours présent dans la liste des animaux du joueur.
VICTORIOUS	L'animal est sur une case THRONEJ1 ou THRONEJ2 adverse, le joueur associé à l'animal a immédiatement gagné.

Square

Chaque case du plateau a un identifiant "id" invariable (type SquareID) qui représente son type (EARTH, WATER, etc.) ainsi qu'une caractéristique booléenne d'être occupée ou non. On connaît les coordonnées d'une case de part sa position dans le vecteur "grid".

Observeur

L'observateur de State notifie le rendu en cas de changement, avec un code d'événement pour que le rendu n'ai pas à tout redessiner, seulement ce qui a changé.

Les événements sont :

- ALL_CHANGED L'état doit totalement être redessiné.
- ANIMALSJ1_CHANGED Les animaux de J1 doivent être redessinés.
- ANIMALSJ2_CHANGED Les animaux de J2 doivent être redessinés.
- TURN_CHANGED Les informations liées au tour de jeu doivent être actualisées.
- HIGHLIGHT_CHANGED Les cases en surbrillances ont changées (surement suite à la sélection d'un animal) et doit être redessinées.

Diagramme de classe

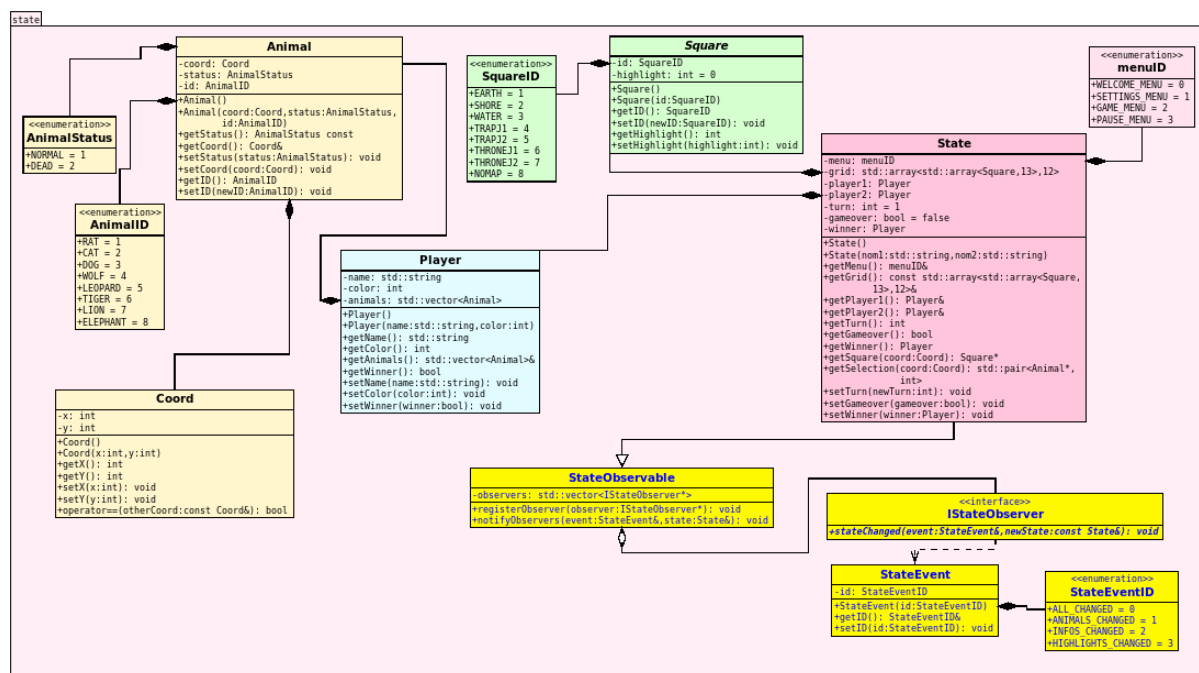


Figure 4 : Diagramme de classe de state

Description et Conception du Rendu

Stratégie de rendu d'un état

Pour le rendu d'un état, nous avons fait le choix d'un rendu par tuile à l'aide de la bibliothèque SFML.

Nous divisons la scène à afficher en couches : une couche pour le terrain, une pour les jetons et une pour le descriptif des informations des joueurs. Nous rajouterons des couches afin par exemple d'afficher les cases sélectionnées.

La grille de terrain est créée à partir d'une seule image transformée en Sprite pour simplifier l'édition.

Les jetons sont des sprites qui sont placés sur la grille du Terrain via les coordonnées initialisées dans le constructeur de la Player: `Player::Player(string name,int color,bool playing)` (src/shared/state/Player.cpp).

Ainsi lorsqu'on applique la commande `./bin/client renderTest2`, la map est initialisée avec des jetons placés grâce à la méthode de RenderLayer `draw:(sf::RenderWindow& window)` dans notre main.cpp. Il prend un objet **state** et un objet **window**, la fenetre dans laquelle on veut afficher notre jeu.

Afin de tester l'initialisation, il est possible de modifier l'emplacement des jetons dans le constructeur de Player. Ce qui modifiera le rendu à l'écran.

Conception Logiciel

Classe RenderLayer : C'est la classe principale de notre rendu et permet l'affichage des différents éléments de l'état à afficher. Elle devrait être une classe observateur lié à la classe State. Elle possède comme attribut l'état du Jeu **renderingState**, les animaux et leur sprites : **animalsSpriteJ1** et **animalsSpriteJ2**, la Window **window**. Les textures du terrain et des animaux respectivement **textureGrid** et **textureAnimals**. Un vecteur de pointeur **TileSet** qui sera utilisé plus tard car pour le moment, les images d'animaux peuvent être chargée directement en utilisant un seul fichier `animalsTile.png` .

Pour initialiser, la map on utilise `Draw:(sf::RenderWindow& window)`.

Pour obtenir nos sprites à afficher à partir de la liste des animaux des joueurs, on utilise la méthode `mapToSprites(unordered_map<int,Animal> animalsMap, int color)`. Elle modifie l'apparence l'emplacement des sprites en fonction du statut des animaux et de leur coordonnées.

Diagramme de classes de rendu

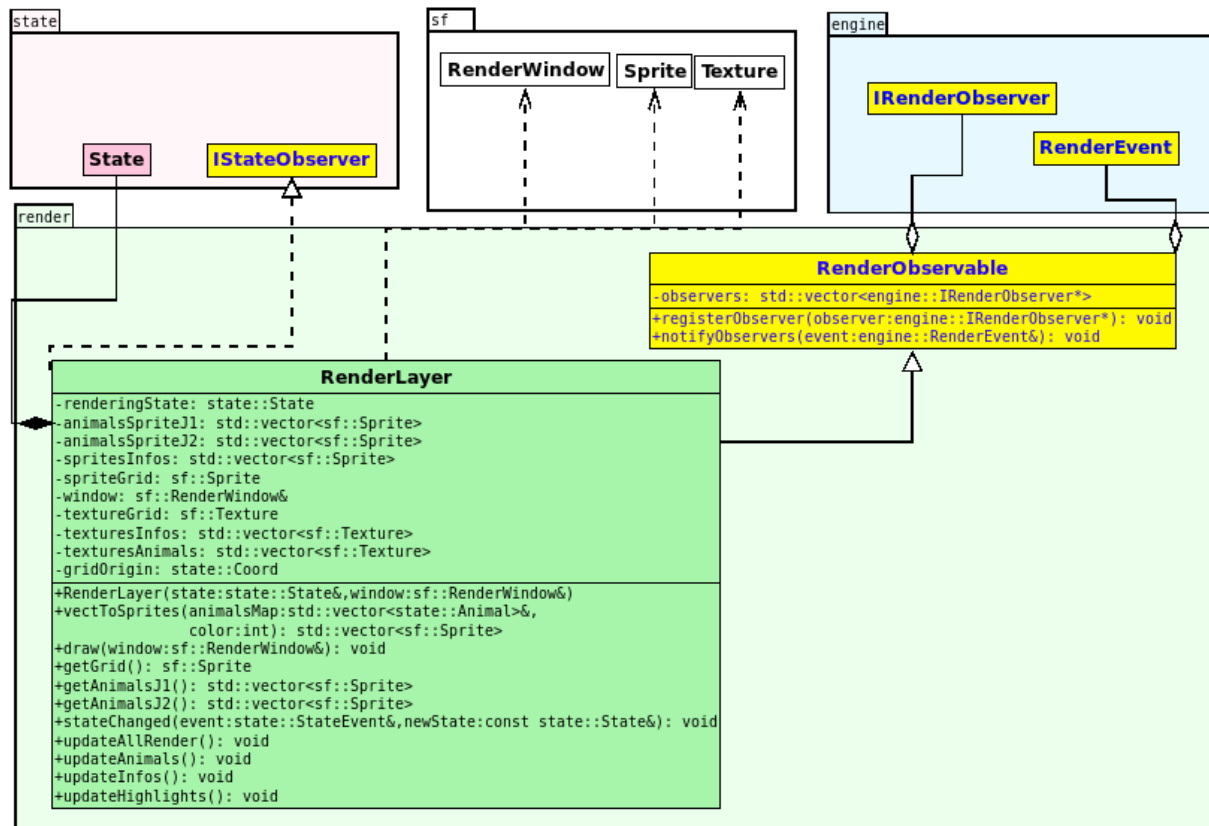


Figure 5 : Diagramme de classe de rendu

Règle de changement d'états et moteur de jeu

Suite à un événement provenant du rendu tel qu'un clic de souris, le moteur de jeu interprète la commande et effectue une modification de state. Une fois le state modifié, le rendu est notifié et l'affichage est actualisé.

En début de tour, le joueur peut sélectionner une pièce et puis la déplacer. La pièce peut se déplacer en fonction des règles.

Un animal ne peut être déplacé que d'une case par une case, en fonction de ses caractéristiques.

Un personnage ne peut attaquer un autre personnage que lorsque celui ci respecte les contraintes cités dans la description des règles et appartient au camp adverse (les attaques alliées ne sont pas autorisées).

Le tour de jeu d'un joueur est terminé lorsque qu'il a effectué un déplacement ou une attaque. C'est alors le tour du joueur adverse.

Lorsqu'un animal est attaqué par un ennemi, si l'animal a une valeur plus petite ou égale, il est passé dans le statut DEAD.

Si tous les animaux d'un joueur meurent, la partie est terminée et le joueur adverse gagne.

Description des classes

Classe Engine : Elle permet de stocker les commandes dans une `std::map` avec clef entière (avec « `addOrder` »). Ce mode de stockage permet d'introduire une notion de priorité en anticipation à la version du jeu en lien avec un serveur : on traite les commandes dans l'ordre de leur clef (de la plus petite à la plus grande). Lorsque la méthode « `update` » est appelée, le moteur appelle la méthode « `execute` » de chaque commande puis supprime toutes les commandes (Order) une fois exécutées.

Classe Order : La classe Move, héritant de la classe Order, possèdent chacune une méthode « `execute` » qui fait effectuer à la pièce un déplacement.

Diagramme de classe du moteur de jeu

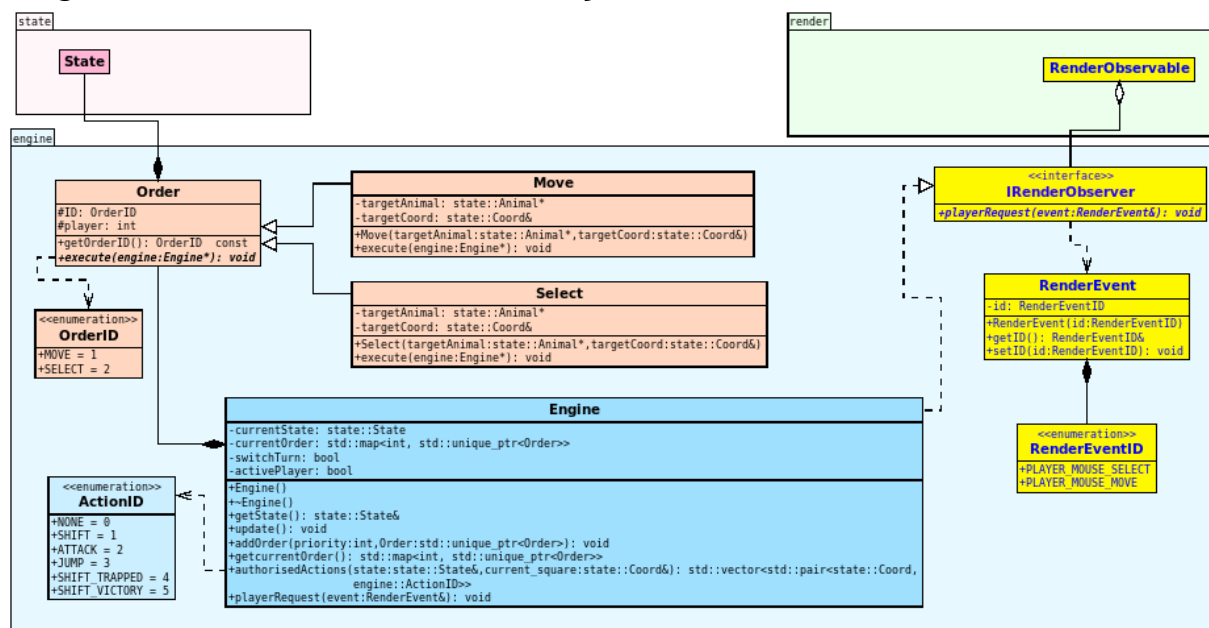


Figure 6 : Diagramme de classe de engine

Le diagramme des classes pour le moteur de jeu (« **engine.dia** ») est présenté ci-dessus. Le moteur de jeu repose sur le Design Pattern Command.

Gestion des règles du jeu

Lorsque que c'est son tour, un joueur peut cliquer sur une pièce pour afficher les déplacements possibles. Suite à cela, le joueur clique sur la case pour choisir son action parmi MOVE et ATTACK qui sont des **ActionID**. Il est donc nécessaire de définir un algorithme évaluant les coups autorisés pour un animal donné. Dans un soucis d'efficacité, nous avons choisis de tester les cases adjacentes à l'animal et d'en déterminer les actions possibles, plutôt que d'évaluer chaque case du plateau indépendamment.

L'algorithme est différents en fonction des pièces sélectionnées. Il a trois schémas, un pour le RAT, un pour les pièces CAT DOG WOLF ELEPHANT et un pour les pièces LEOPARD TIGER LION.

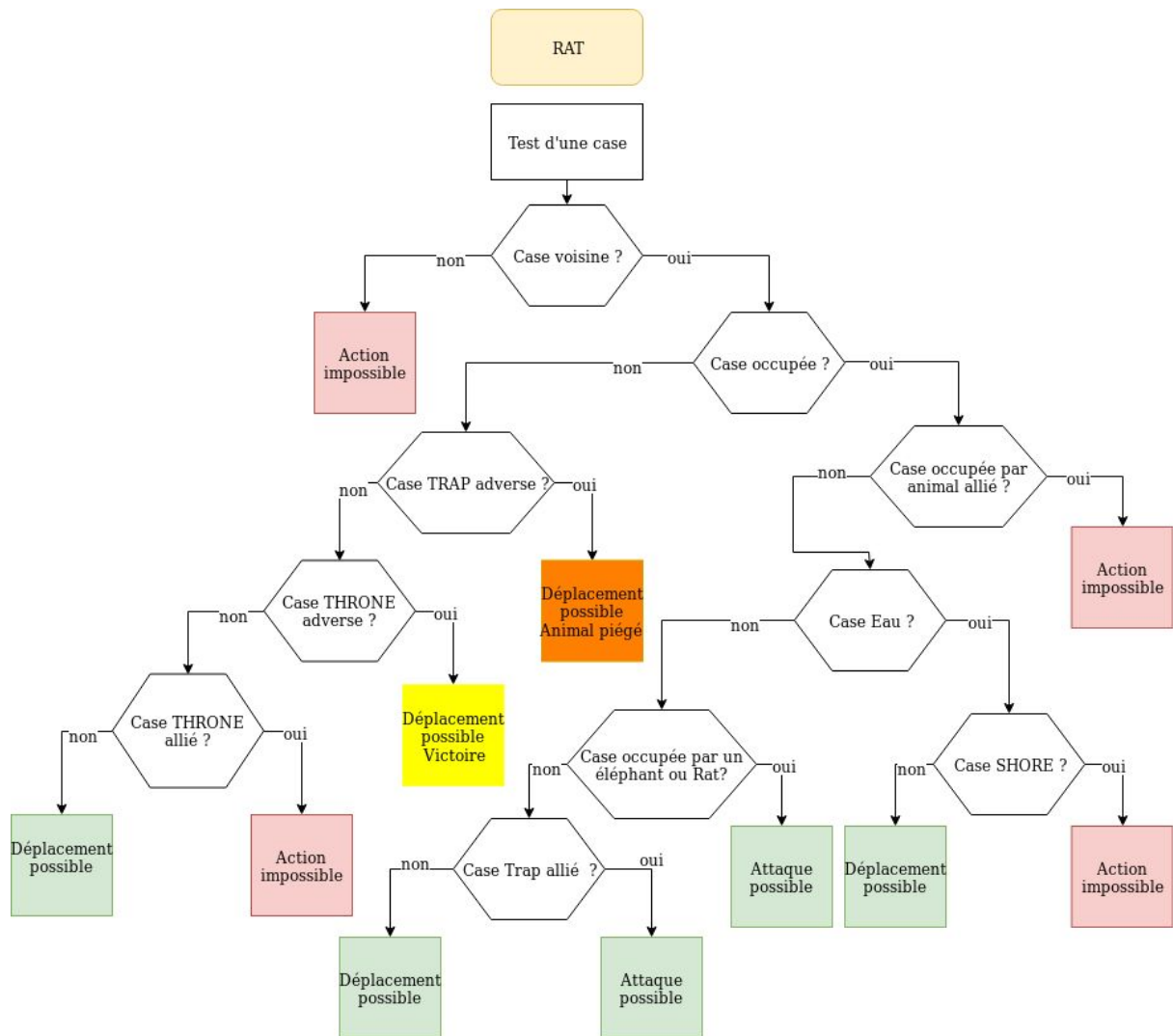


Figure 7 : Diagramme d'état de la méthode d'évaluation des coups possible authorisedActions, dans le cas d'un déplacement de RAT

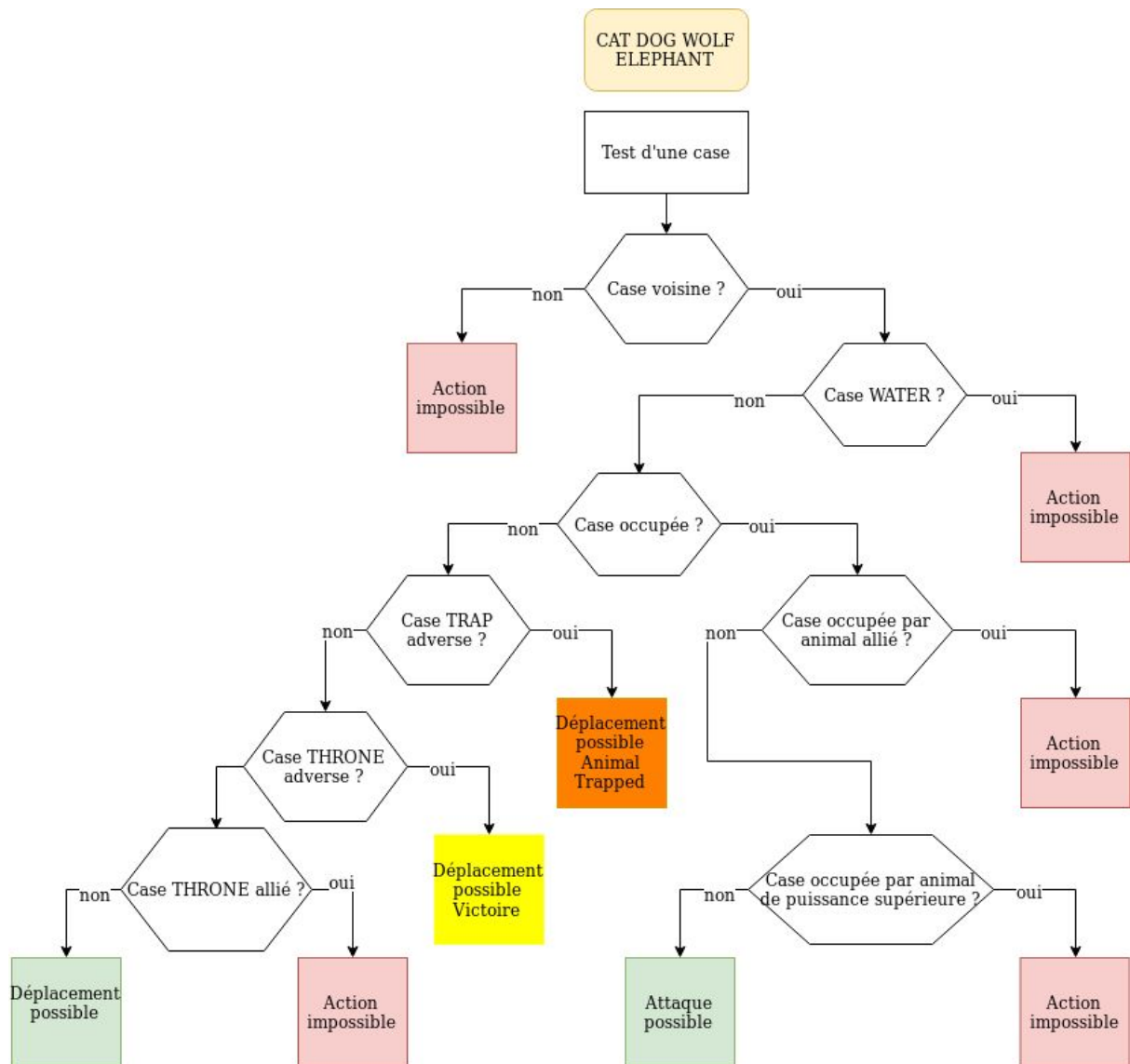


Figure 8 : Diagramme d'état de la méthode d'évaluation des coups possible authorisedActions, dans le cas d'un déplacement de CAT, DOG, WOLF ou ELEPHANT



5 Intelligence Artificielle

5.1 Stratégies

5.1.1 Intelligence aléatoire

L'IA contrôle une liste de pion. Il peut en déplacer un par tour. Il choisi un pion au hasard et choisi au hasard parmi les actions proposés par le moteur du jeu. Le tour se termine lorsque le pion du l'IA a fait son action

5.2 Conception Logicielle

Le diagramme des classes pour l'intelligence artificielle est présenté ci-dessous.

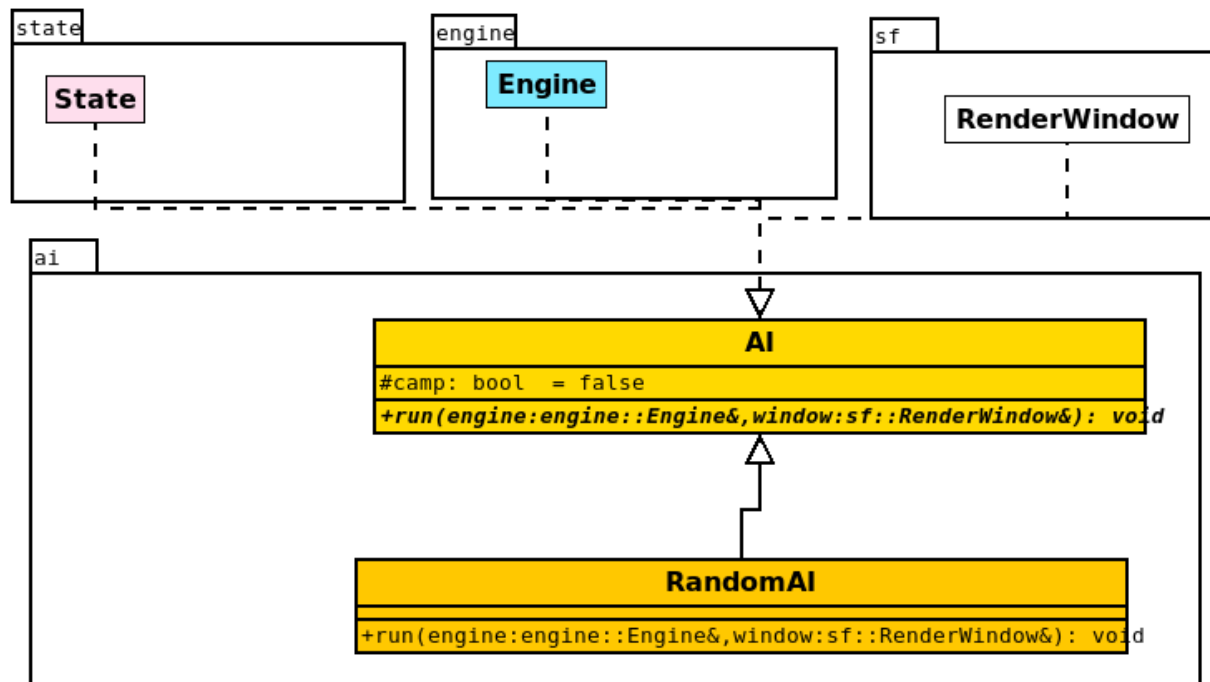


Figure 10 : Diagramme de classes de AI

Classe IA : Les classes filles de la classe IA implémentent différentes stratégies d'IA. Elle possèdent un camp et une fonction « run ».

Classe RandomIA : Classe qui implémente l'IA aléatoire.

Sources

Description stratego :

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Stratego>

Description jeu des animaux :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_du_combat_des_animaux

Elephant logo libre de droits :

<https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Elephant-silhouette-clip-art/79178.html>

Plateau libre de droits :

<https://www.drivethrurpg.com/product/273176/Jungle-Delta-Jungle-Map>