# Compte rendu d'activité

## Répartition du travail :

## Guillaume :

J'ai codé le package entity, contenant les gardes (immobiles et mobiles) et le joueur.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 1 |  |  |
|  | 1 | 2 | 1 |  |
| 1 | 2 | 3 | 2 | 1 |
|  | 1 | 2 | 1 |  |
|  |  | 1 |  |  |

La partie la plus difficile fut celle du bruit et de le détection/du mouvement des gardes. En effet un joueur en se déplaçant produit du bruit comme cela :

Les gardes ont la même zone de détection que celle d'émission des bruits. Ils ne peuvent pas entendre au travers de murs, et les joueurs ne peuvent pas faire du bruit au travers des murs.

Le garde essaiera toujours de se déplacer dans la direction la plus bruyante, sinon son mouvement sera aléatoire.

La zone de vision du garde est les 4 salles adjacentes à la sienne, si le joueur est caché, il ne le voit pas, et si il le voit, il a une chance de se faire corrompre, qui est proportionnelle à l'argent du joueur.