



# The Silent Hunt

## Itération I

---



Noah Laghlali  
Emma Klingler  
Hugo Rochedreux

# Introduction

## Objectifs

- Chasseur, BT
- GamePlay jouable
- Lapin, vie, faim, mouvement
- Carotte

# Architecture

Joueur	->	Classe rabbit
PlayerManager	->	Dictionnaire lapin
Chasseur	->	Classe hunter + BT
BT	->	Selector, Sequencer
Sauvegarde	->	ProfileService
HUD	->	Client



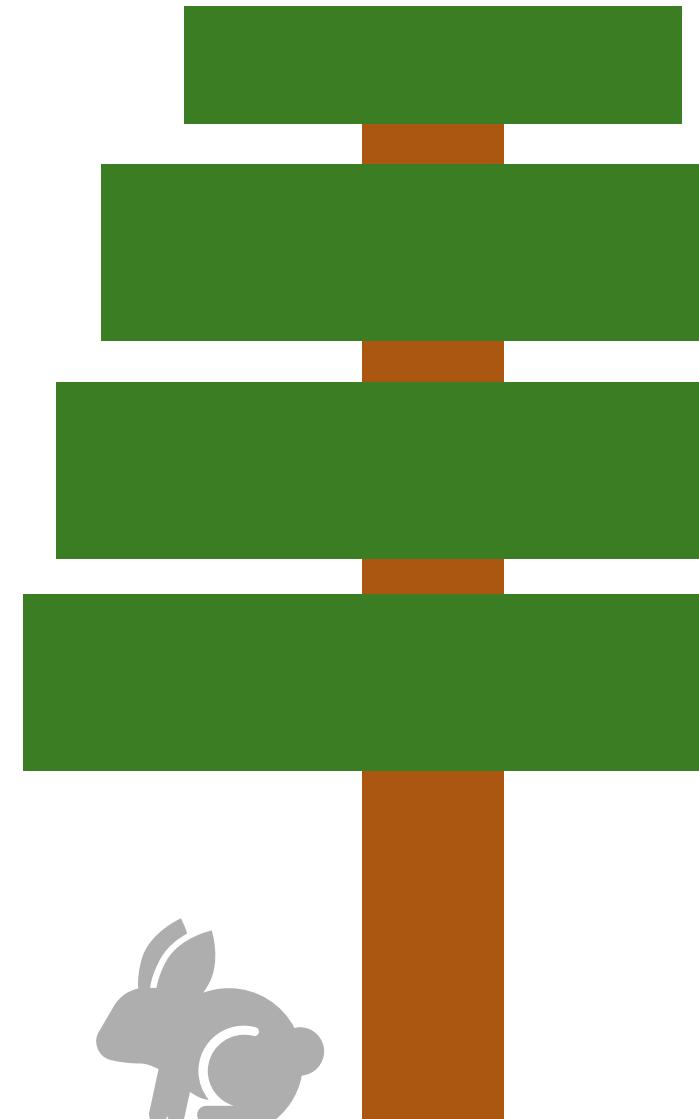
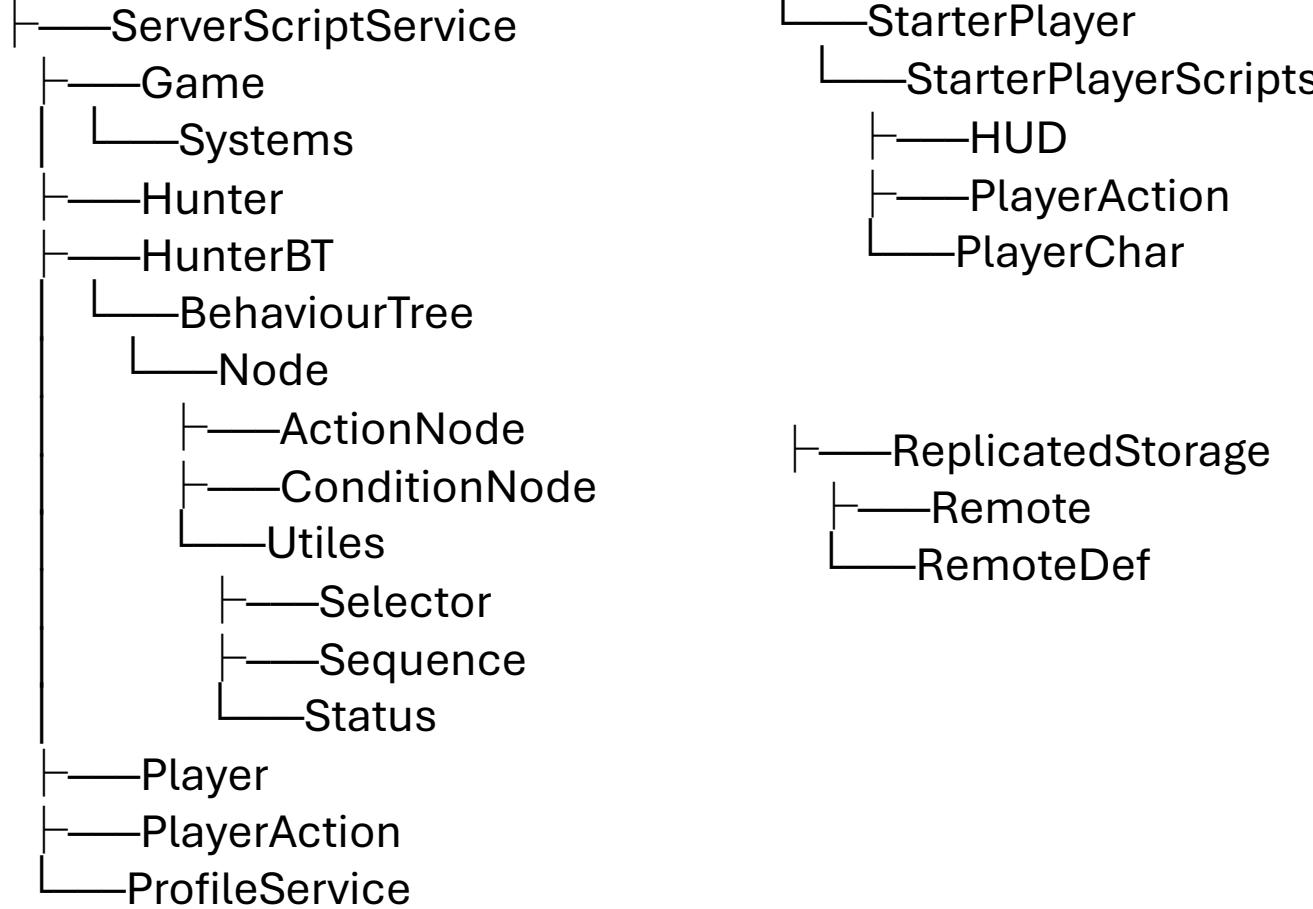
Server

Replicated  
Storage



Client

# Architecture



# Système de jeu

- Données répliquées
- Animations

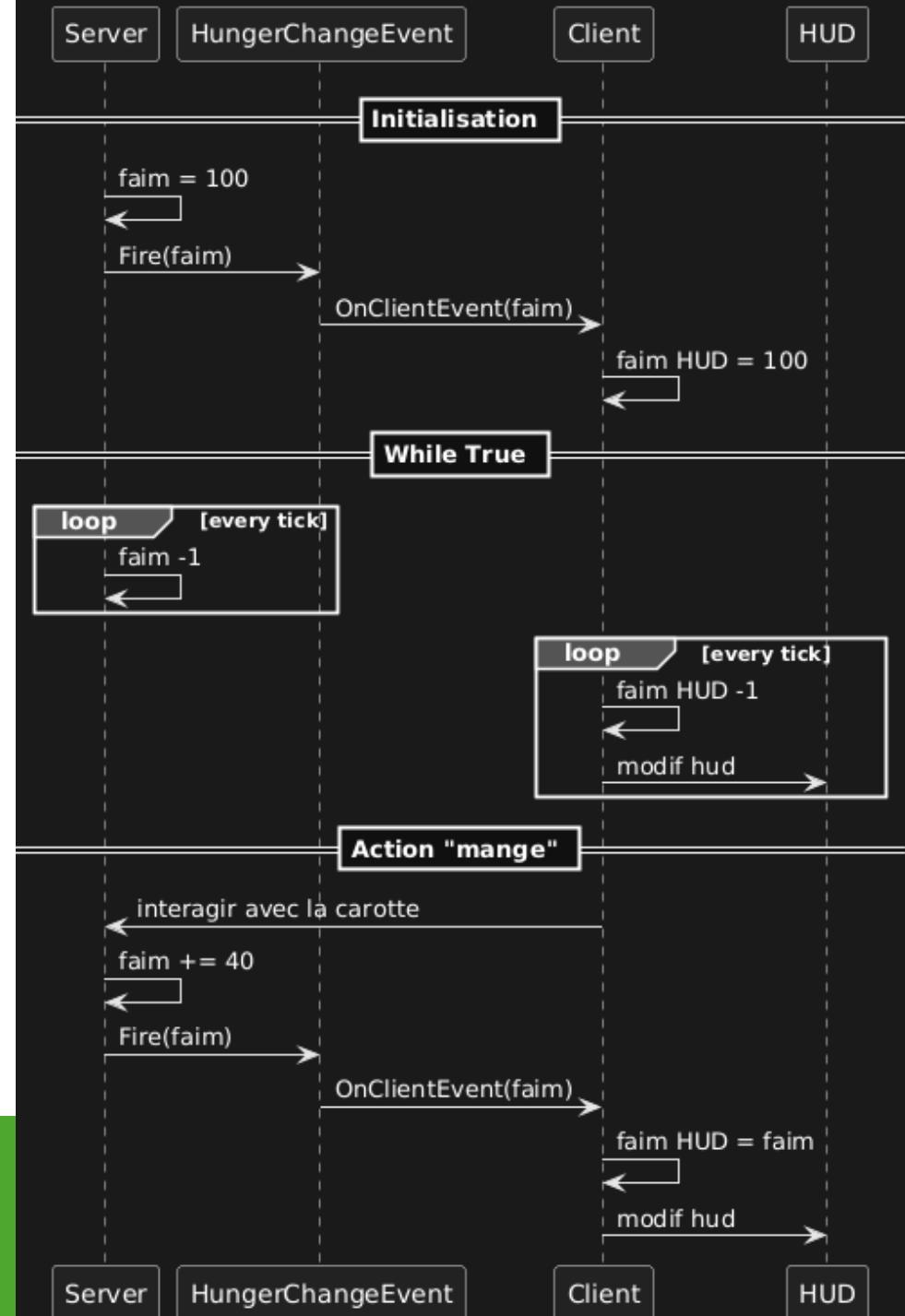


Server

Replicated  
Storage



Client



# Lapin

- Classe
- Mouvement
- Saut
- Vie/Faim



# Chasseur

- Patrouille
- Détection lapin
- Attaque



# Map / UI

- Terrain, routes
- Bar Faim/Vie
- Map Temporaire



# Répartition des tâches

Emma	Hugo	Noah
Chasseur	Lapin	Barre Vie/Faim
Behaviour Tree	Mouvement, Animation	Map
	Initialisation Jeu	Carotte

# Planning

Dates de Rendez-vous avec le tuteur

- Lundi 20/10/2025
- Mercredi 05/11/2025
- Mercredi 17/12/2025
- Vendredi 19/12/2025

+ Ajouter une carte

Itération\_1 FAIT

- Primaire Code ✓ Mouvement Chasseur Simple EK
- Primaire Code ✓ Classe Chasseur EK
- Primaire Code ✓ BT Chasseur EK
- Secondaire Bonus Build ✓ Map
- Primaire Code ✓ Vie / Hunger système
- Primaire Bonus Code ✓ Nourriture Lapin
- Primaire Code

+ Ajouter une carte

Tâches

- BT Lapin
- Primaire Code Machine Learning Chasseur
- Modèle3D Code UI XP
- Modèle3D Code UI Quêtes
- Modèle3D Bonus UI Skin
- Primaire Code Pathfinding Complexe
- Tests
- Modèle3D UI Clignement yeux
- Modèle3D Bonus Chasseur finish kill
- Modèle3D Bonus Cadavre de lapin

+ Ajouter une carte

Etude préalable FAIT

**CIBLE DU PRODUIT**  
The Silent Hunt est un jeu de tir à l'arc dans un univers de chasse et de survie. Le jeu propose des niveaux de difficulté croissante et diverses zones de jeu. Des bonus sont disponibles pour améliorer les performances.

**RESDOIS DU PUBLIC**  
Le jeu a été bien accueilli par les joueurs qui ont apprécié la qualité graphique et l'ambiance de chasse.

**FONCTIONNALITÉS CLÉS**  
Le jeu offre plusieurs fonctionnalités clés : un système de chasseur intelligent avec une intelligence artificielle basée sur le comportement animal, un système de chasseur intelligent avec une intelligence artificielle basée sur le comportement animal, un système de chasseur intelligent avec une intelligence artificielle basée sur le comportement animal.

**POSITIONNEMENT**  
Le jeu est disponible sur PC et mobile. Il propose également une version en ligne pour jouer avec d'autres joueurs.

**Primaire Etude**  
✓ Vision du produit

0 1 EK

**Hunter Behavior Tree**

```
graph TD; Hunter[Hunter] --> Marker[Marker]; Hunter --> BehaviorTree[BehaviorTree]; Hunter --> Status[Status]; Hunter --> Lapin[Lapin]; Hunter --> A[A]; Hunter --> B[B]; Hunter --> C[C]; Hunter --> D[D]; Hunter --> E[E]; Hunter --> F[F]; Hunter --> G[G]; Hunter --> H[H]; Hunter --> I[I]; Hunter --> J[J]; Hunter --> K[K]; Hunter --> L[L]; Hunter --> M[M]; Hunter --> N[N]; Hunter --> O[O]; Hunter --> P[P]; Hunter --> Q[Q]; Hunter --> R[R]; Hunter --> S[S]; Hunter --> T[T]; Hunter --> U[U]; Hunter --> V[V]; Hunter --> W[W]; Hunter --> X[X]; Hunter --> Y[Y]; Hunter --> Z[Z];
```

**Primaire Etude**  
✓ Réflexion BT + Diagramme de classe

0 1 EK

**FSM simplifiée - Hunter**

```
graph TD; AT[AtStateMachine] --> UpdateIdentity[UpdateIdentity]; UpdateIdentity --> UpdateTable[UpdateTable]; UpdateTable --> AT;
```

+ Ajouter une carte

Itération\_2

- Primaire Code Pathfinding Simple
- Primaire Code Attaque chasseur
- Primaire Bonus Model Chasseur
- Primaire Code UI Menu Lancement Partie
- Secondaire UI UI Menu
- Primaire Code BT amélioré
- Primaire Code FOV dynamique
- Primaire Bonus Code

+ Ajouter une carte

# Bilan

- Lapin / Chasseur
- Jeu simple fonctionnel
- Bugs et améliorations

