



The Silent Hunt

Itération II



Noah Laghlali
Emma Klingler
Hugo Rochedreux

Sommaire

Objectifs de l'itération

Données partagées

Réalisations

Pathfinding

Perception



Noeuds

Behaviour Tree

Répartition des tâches

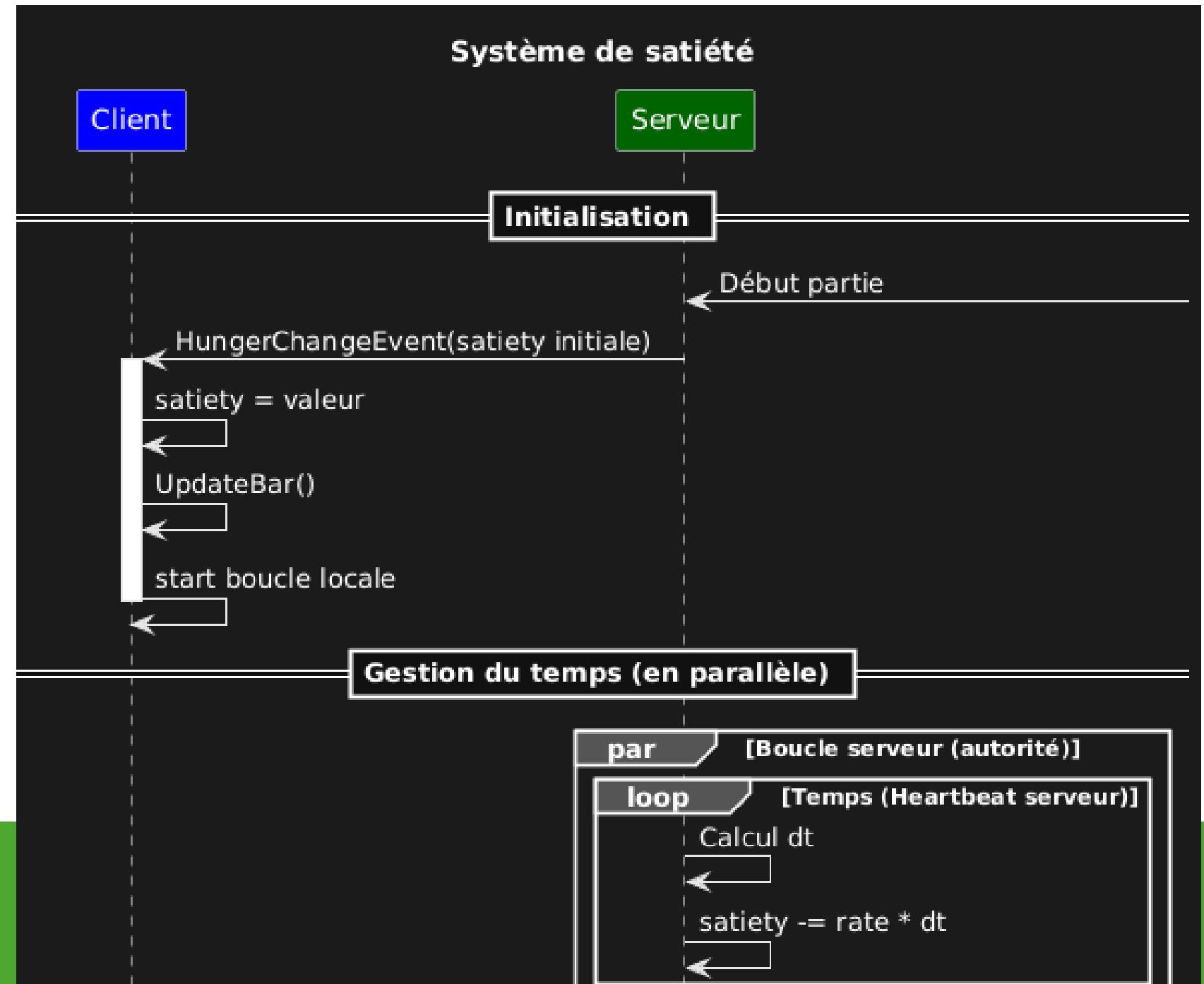
Bilan

Itération III

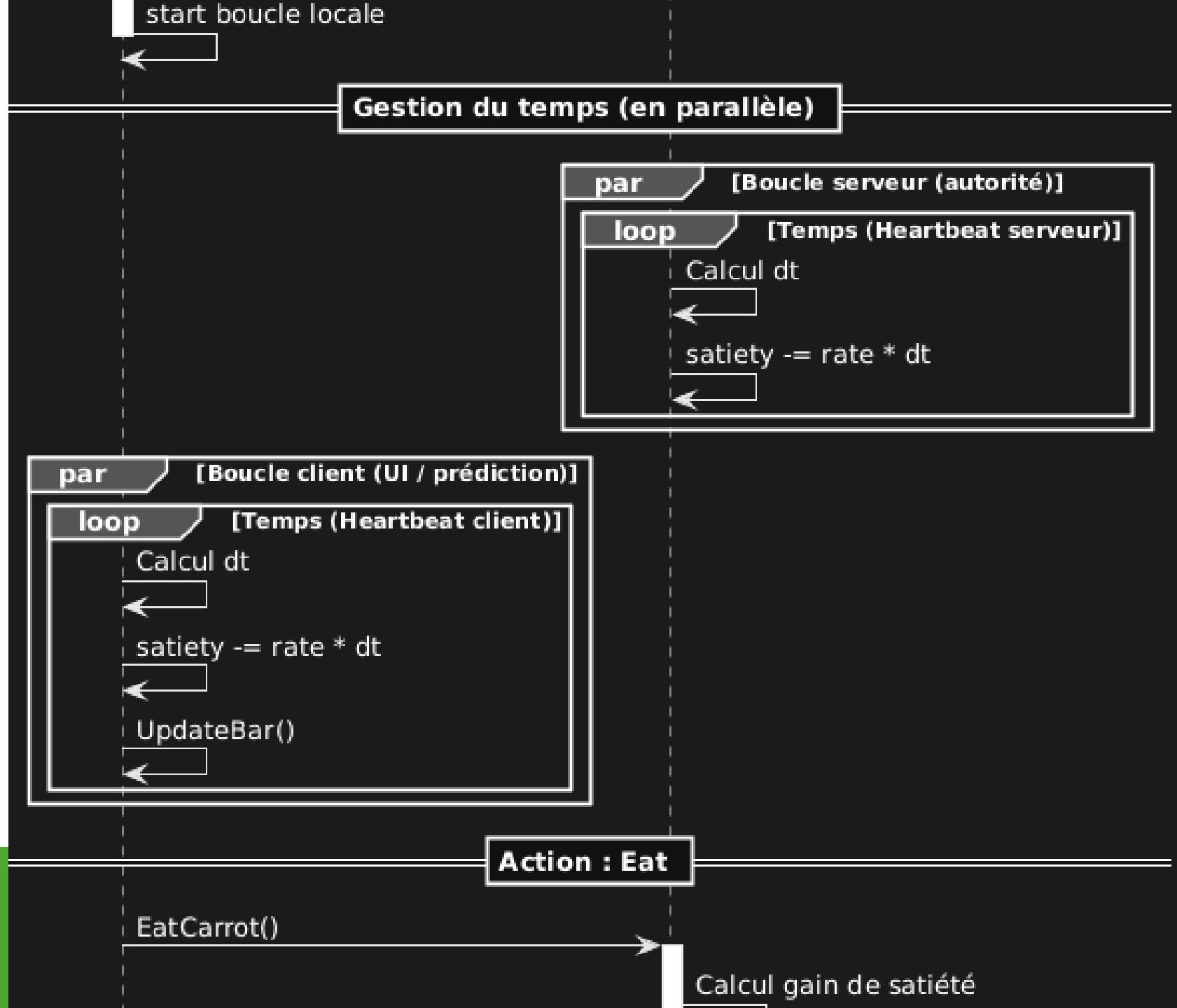
Objectifs de l'itération

Générale	Technologie	Behaviour Tree
Multijoueur	Pathfinding	Sélecteur avec poids
Animation chasseur	Raycasting	Détection vision
Apparition carottes		Attaque distance
Mort lapin		Recharger munitions
Buisson		Aller chercher munitions
Son		Pièges

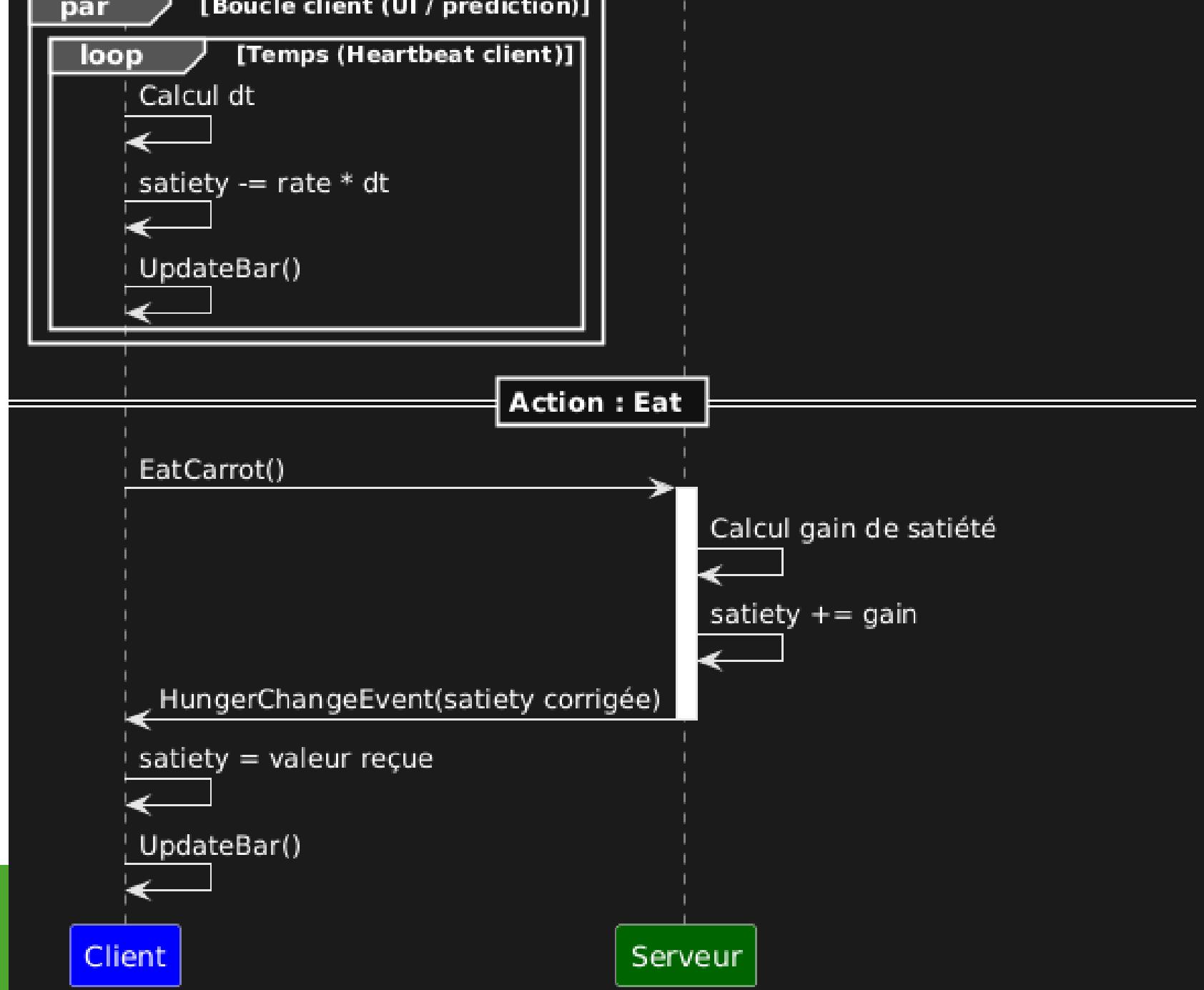
Données partagées



Données partagées

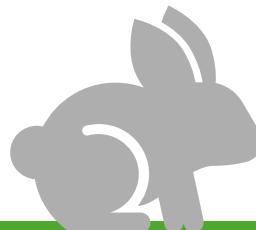


Données partagées



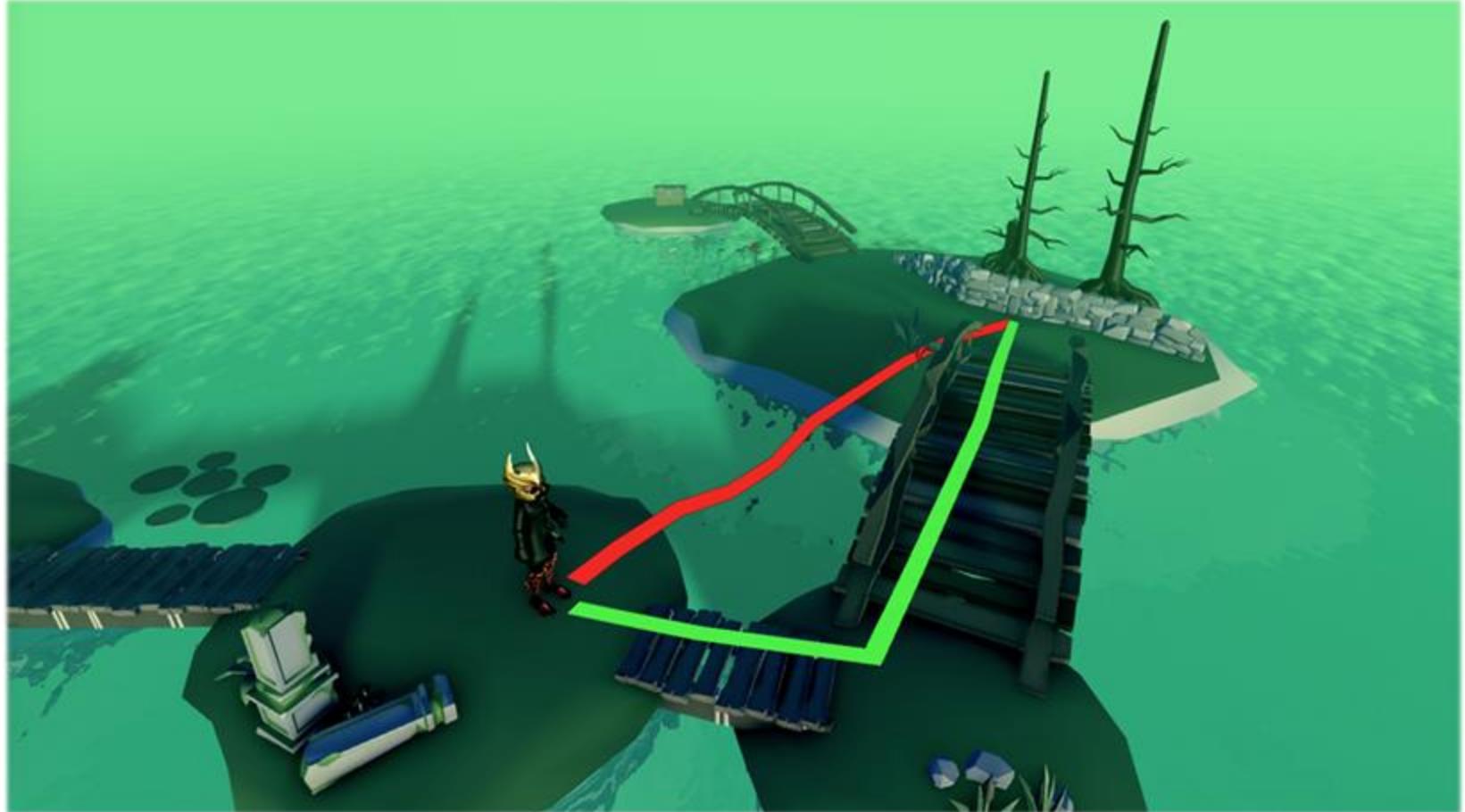
Réalisations

- Multijoueur simple
(Pas d'impacte fort car préparé depuis le début)
- Apparition carottes
- Mort lapin



Pathfinding

- Déplacement
- Patrouille



Pathfinding

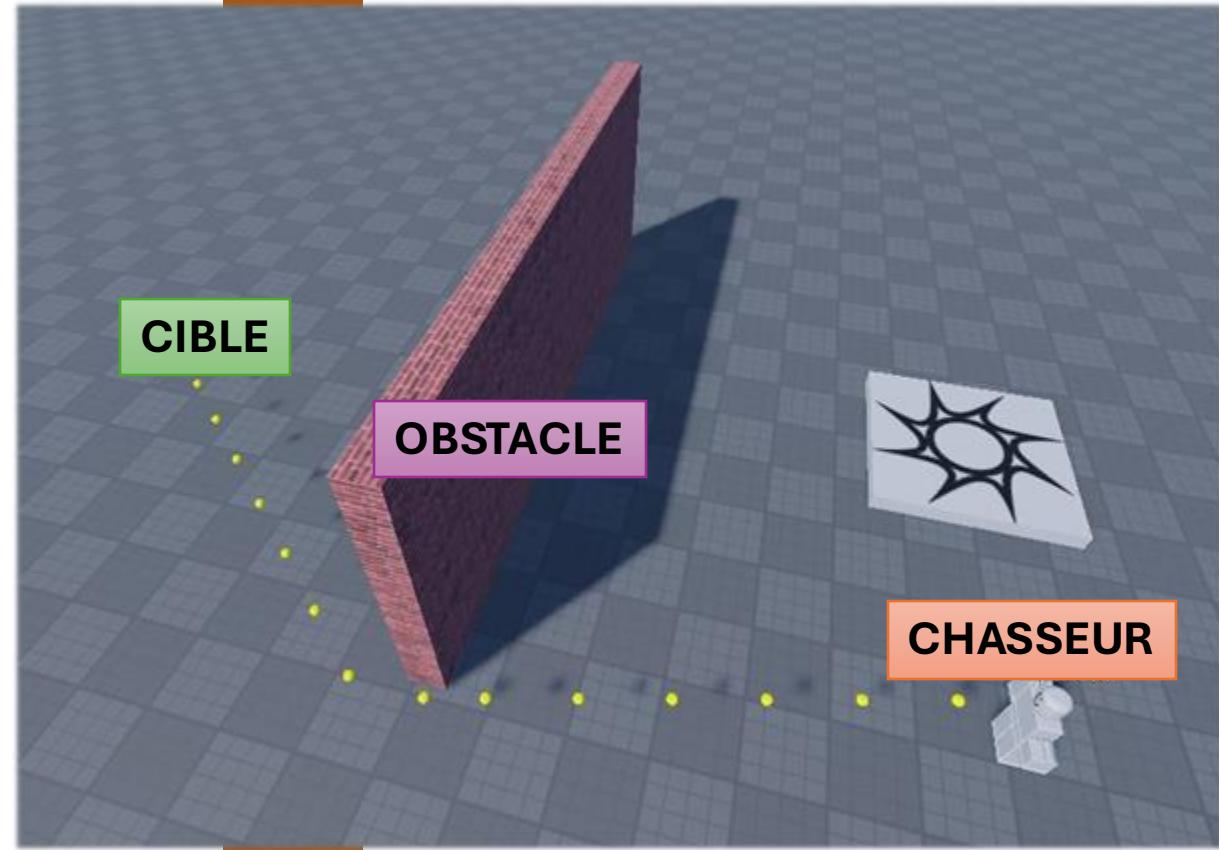


Comment ça marche ?

- Cible
- Créer des points de cheminements
- Se déplace point par point

Paramètres

- Taille
- Distance entre points
- Coûts



Perception

Détection Visuelle



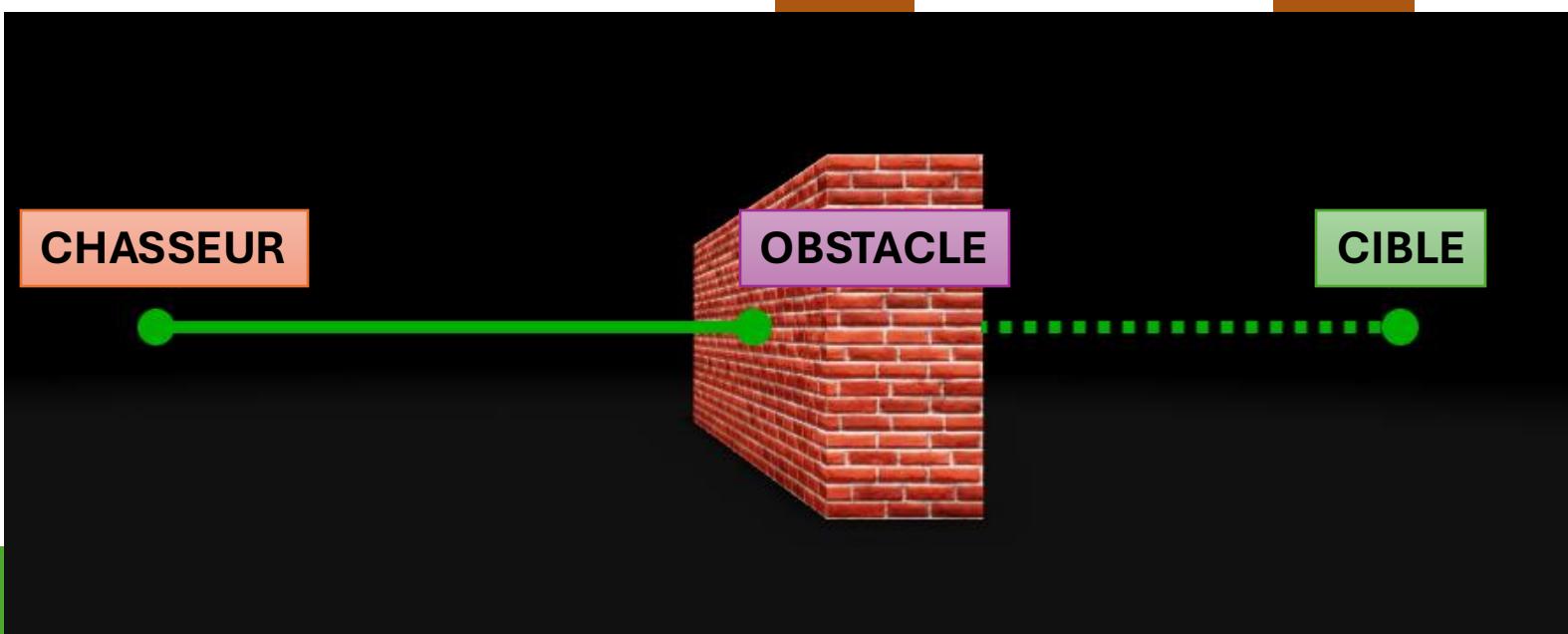
Raycasting

Cible + Position

Garde la position en mémoire

Futur :

Détection bruits/traces

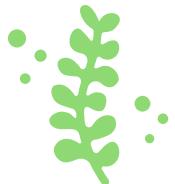


Noeud Action : Recharger Munition



Objectif

Recharger l'arme du chasseur lorsque le chargeur est vide.



Conditions

- Le chasseur possède encore des munitions
- Le chargeur est vide



Déroulement

- Rechargement
- Pendant ce temps, impossible d'attaquer
- À la fin, chargeur chargé, la réserve est vidée
- Le chasseur peut à nouveau tirer



Noeud Action : Aller chercher Munition



Objectif

Le chasseur peut se ravitailler quand il n'a plus de munition.



Déroulement

- Le chasseur identifie la cabane de ravitaillement
- Il y va automatiquement
- Il y récupère des munitions
- Ce déplacement peut être interrompu pour attaquer en corps à corps



Effets en jeu

- La réserve et le chargeur sont rechargés
- Le chasseur peut reprendre la chasse



Intérêt gameplay

- Le lapin bénéficie d'un temps pour s'échapper ou manger



Noeud Action : Attaque à distance



Conditions

- Le chasseur ne peut pas tirer pendant qu'il recharge
- Temps minimum entre deux tirs
- Arme chargée
- Une cible visible, sans obstacle entre les deux



Déroulement

- Le chasseur vérifie que le tir est possible
- Il y a un temps pour viser
- Il tire, utilise une balle et inflige des dégâts



Retour visuel

- Le chasseur passe par des états visibles : visée, tir, puis repos



Noeud Action : Piège (en cours)



Objectif (temporaire)

- Piéger la zone où le lapin a été vu pour la dernière fois

Principe

- Le chasseur mémorise la position du lapin
- Quand il le perd, il se rend à cette position
- Il y pose un piège



Règles actuelles

- 5 pièges maximum sur toute la carte
- Le piège déclenché est récupéré
- Il doit " choisir " où et quand poser ses pièges

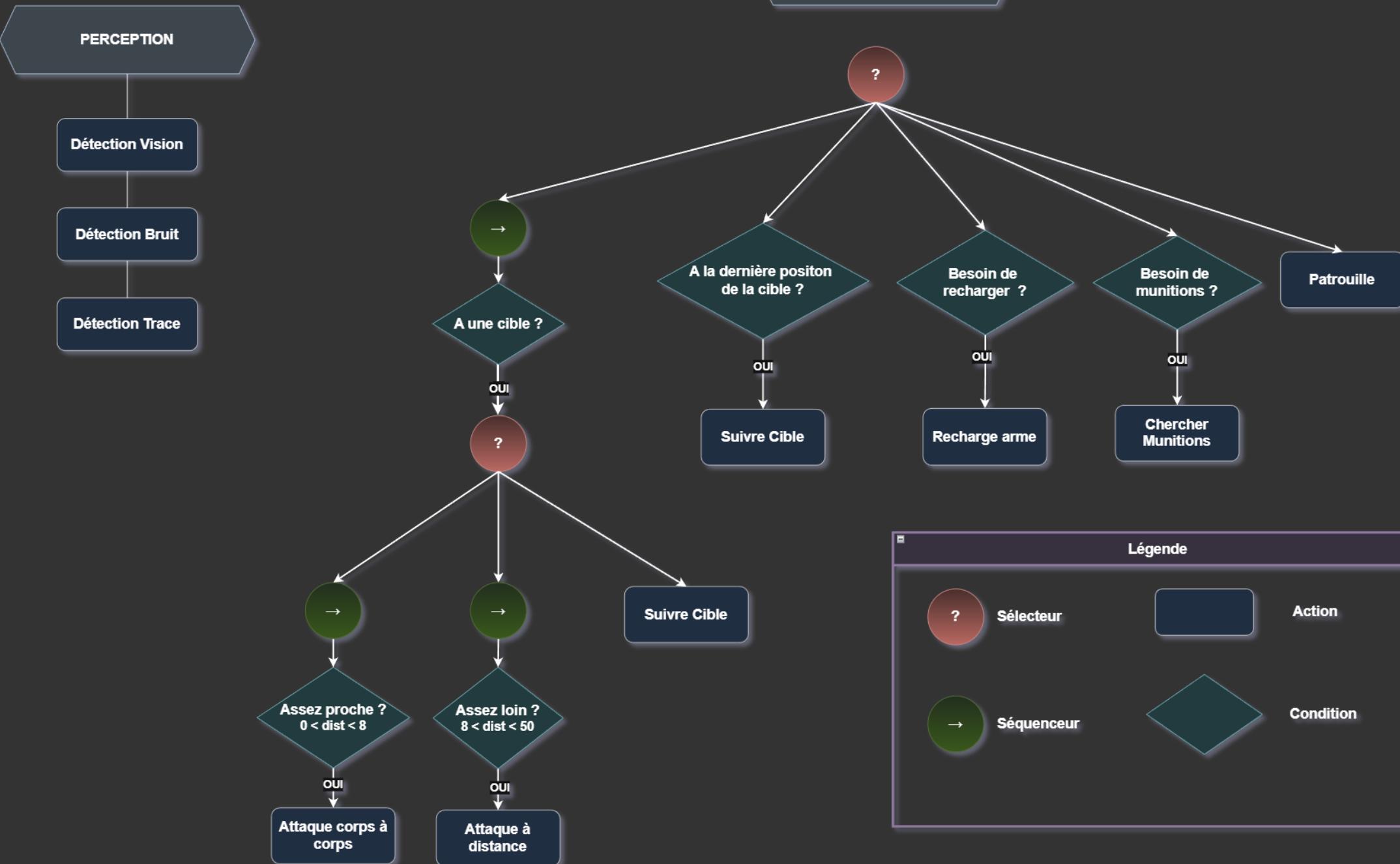


Effet

- Le piège détecte les entités dans une zone
- Si le lapin passe dessus → il subit des dégâts



BEHAVIOUR TREE



Répartition des tâches

Emma	Hugo	Noah
Raycast	Pathfinding	Animation chasseur
Attaque à distance	Multijoueur	Début buisson cachette
Recharger munitions	Synchronisation client/serveur	
Aller chercher munitions	Déboguer mouvement lapin	
Début piège	Mort Lapin	
	Apparition carottes	
	Son carotte/lapin	

Bilan

En cours :

- Pièges
- Animations
- Buissons pour se cacher

Problèmes :

- Noah malade
- Parfaire le BT



Itération III



Behaviour Tree

- Pièges finis
- Détection bruit
- Détection traces
- Polir le tout
- Poids
- IA "Utility AI"

Autres

- Menu lancement partie
- Animations chasseur
- Terriers
- Limite de la carte

Utility AI

C'est quoi ?

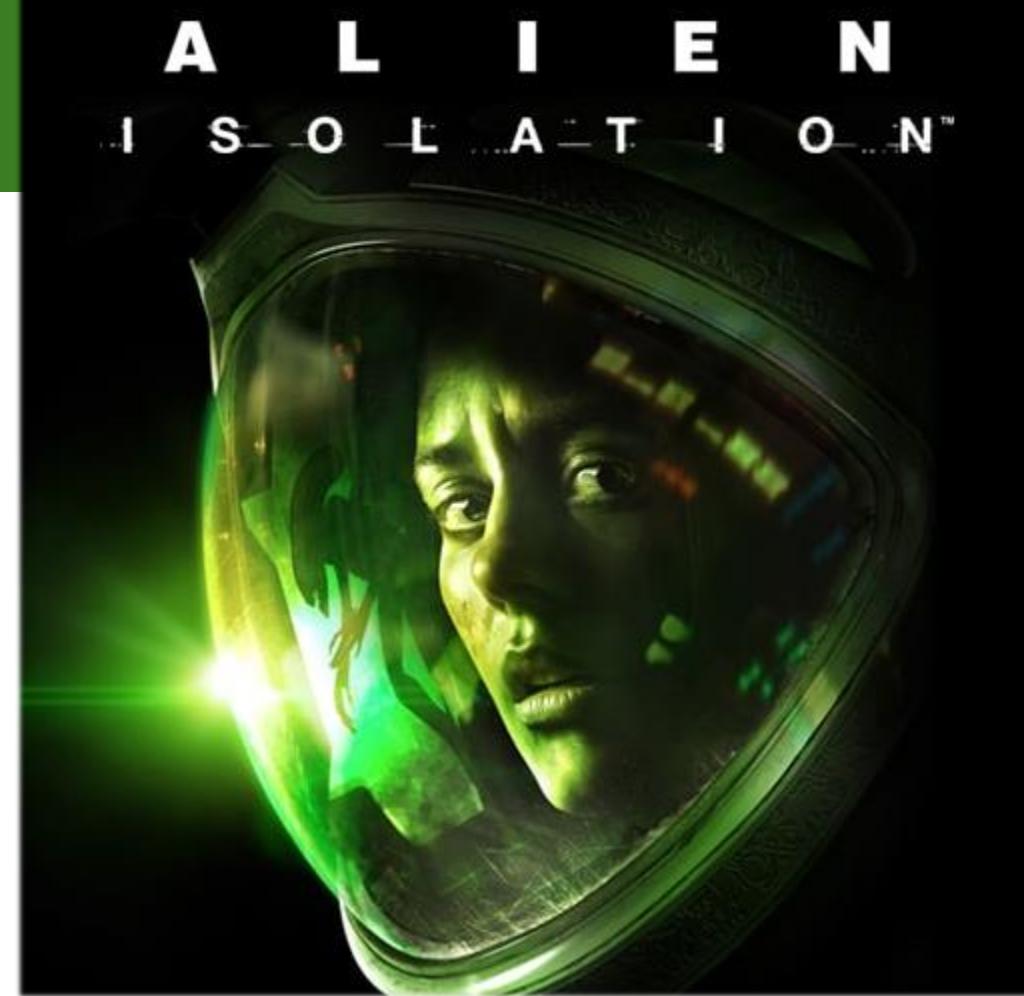
Créer un score en fonction
de l'état du jeu

Pourquoi ?

Plus réaliste

Plus forte

IA pseudo non-déterministe



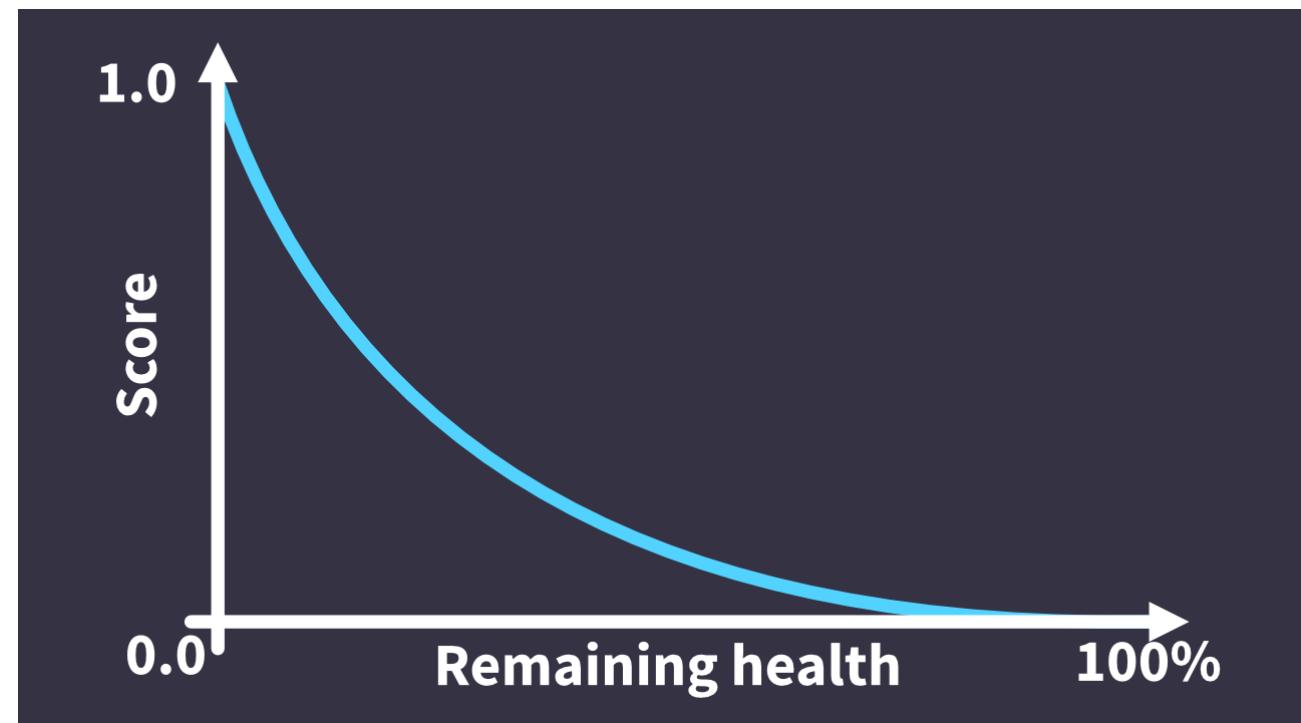
Utility AI

Comment ?

Chaque action -> score

En fonction de l'état du jeu

Modifie poids sélecteur



Données sauvegarder

- Positions lapins
- Réussite
- Informations pièges
- ...

