Sommaire:

0/ GitHub

0) Lien :

- <https://github.com/Jackhein/Pyzza>

1) branches:

-algorithme : tlloany

-graphisme:croy&nd-heyge

-network:tbalea

I/ Partie graphique -> N&C

0) Choix techno/langage -> N&C

1) Affichage basique rapide -> N&C

-Affichage basique d'un plateau de jeu en vue de dessus

-> simple quadrillage (a la Dwarf Fortress)

-> monde rond (le haut est le bas et la droite et la gauche)

-Structure de donnee a :

-> sauvegarder seulement :

-> visibilite

-> sens

-> sauvegarder ET traiter :

-> position du joueur

-> position de ressources de nourritures

2) Fog and Thunder -> C

-Affiche d'un nuage de guerre

-> sauvegarde des cases vue

-Vision

-> utilisation du sens et de la visibilite

-> retour des valeurs visible

-Son

-> emission d'un son en cercle de la part des joueurs

-> affichage du son entendu selon la source

3) God of Land -> N

-Algo de generation de la carte

-> Ajout de la ressource de constructions

-> Generation aleatoire d'un terrain de type plaine avec gros cailloux

4) Dessin et Animation -> N&C

-Implementation de l'arriere-plan

-Animation selon deplacement de l'unite uniquement

5) Raffinage -> N&C

A Definir une fois les precedents points valides

-Ajout a l'envie d'environneent different (lac, collines)

(ralentissement de terrain)

-Ajout d'une vision obstruee par les obstacles

-Animation diverse (manger, rituel, affame)

II/ Partie algorthime -> T

0) Choix langage (je rigole, ca sera en C), Ah non tu peux. Mais pas moi

1) Theorie et simple reflexion

- Reflexion et comparaison sur les algorithmes de recherches de chemins

->algo A\* / Djikstra / etc

- Simple deplacement du personnage avec resultat visible par le joueur et monde rond

-> avancement en continue dans un monde "rond"

2) Hunger Games

- Recherche de chemin vers une case nourriture

-> Esquive des obstacles

-> Recherche de chemin evolutif

- Impact du sens de vision selon la direction du joueur

3) Aveugle et Affame

-Ouie

- Essploration de la carte

-> Jusqu'a decouverte de ressources strategique

- Trappeur

-> Retracage du chemin cache dans le brouillard de guerre

4) Evolution

- Sedentarisme

-> utilisation des ressources pour l'elevation

-> cycle survivalisme / elevation

-> travail d'equipe

5) Raffinage

A Definir une fois les precedents points valides

- Ajout d'un PvP ?

II/ Partie reseau -> A

0) Choix du lan....\*slam\* (Les blagues les plus courtes sont les moins longues !)

1) Couple Serveur/Client

- Mise en place d'un serveur

-> IPv4 et IPv6

-> mono-threat

- Mise en place d'un interpreteur de commande Serveur/Client

2) LEs X Commandements

- Interpreteur complet des commandes

- Gestion des envois non bloquant des clients

-> Recueil et sauvegardes des 10 premieres commandes seulement cote serveur

-> Recueil d'information reguliere cote client

3) Raffinage

A Definir une fois les precedents points valides

III/ Test

1) Tests hebdomadaire par tout les membres