



bunch of losers...

**WE** are the best !







- ▶ I Organisation
  - L'équipe
- ▶ II Phase de conception
  - Diagramme de classes
- ▶ III Réalisation
  - L'intelligence artificielle
  - Gestion de la physique & collisions
  - Modélisation & animations
  - Fonctionnalités implémentées
  - Problèmes rencontrés
- ▶ Conclusion

# I. Organisation :: L'équipe



Répartition des tâches

Des collaborateurs complémentaires

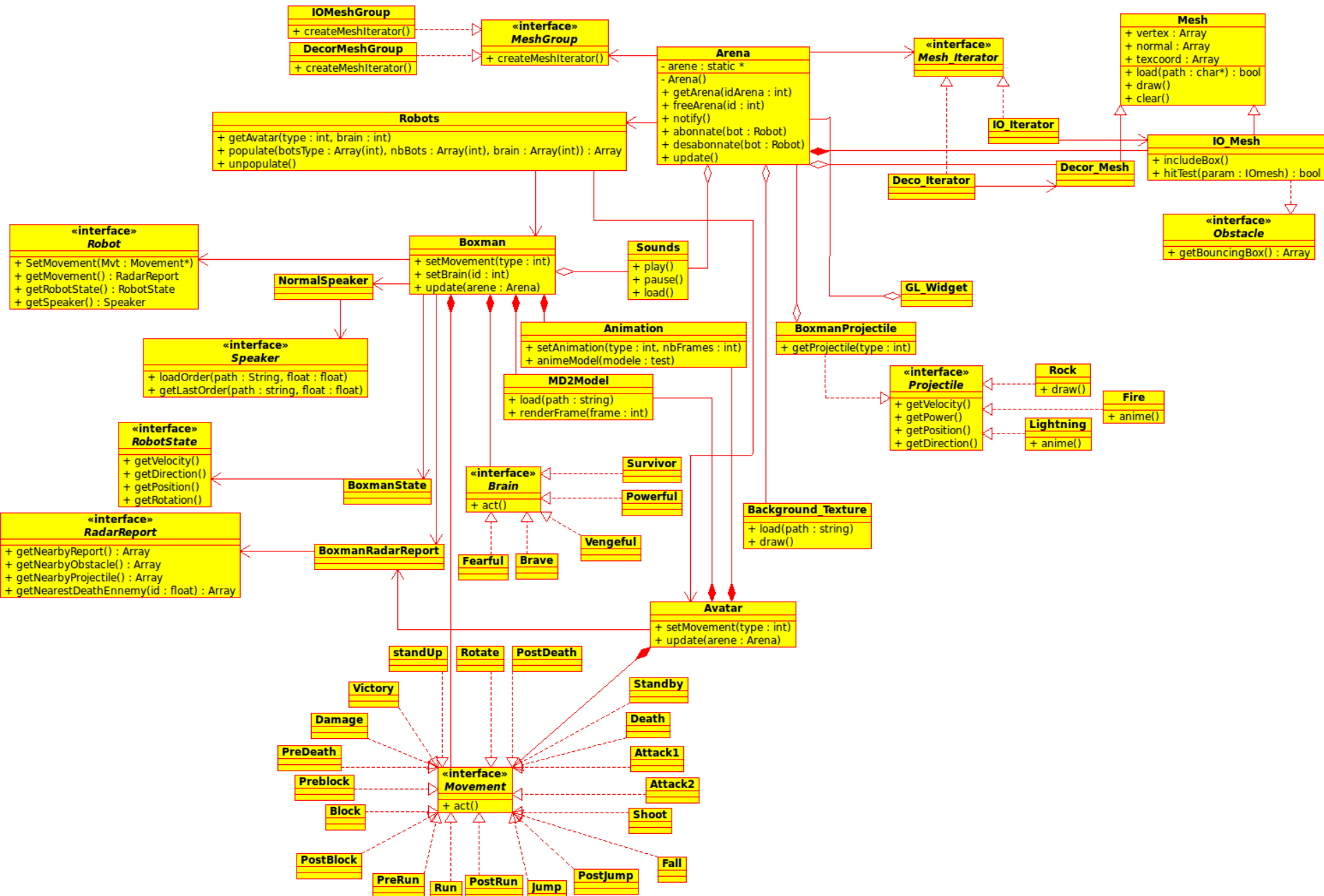
Utiliser les capacités de chacun pour améliorer le projet

Coco





## II. Phase de conception :: Diagramme de classes



# III. Réalisation :: L'intelligence artificielle



Processus de décision

Déplacement dans le graphe

Améliorations à venir

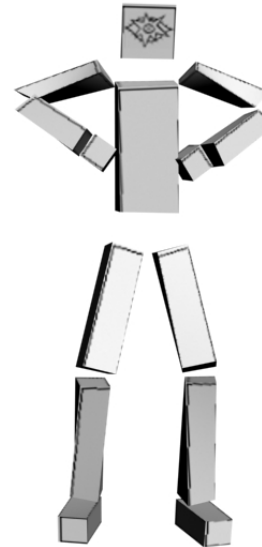
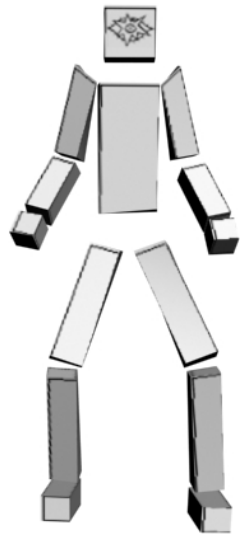


# III. Réalisation :: Gestion de la physique & collision



Physique de l'arène

Collision Personnages & objets

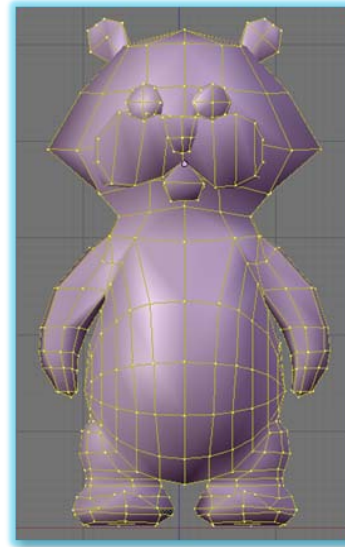


Boxman

### III. Réalisation :: Modélisation & animations



#### Création des personnages



Hector



### III. Réalisation :: Modélisation & animations



Création des personnages

Création des arènes



Rome



Momoshiro

### III. Réalisation :: Fonctionnalités implémentées



- Loaders (md2, obj, xml)
- Affichage des modèles 3d (animations/textures...)
- Utilisation des display lists
- Chargement, affichages et gestion des bots
- Mode multi-vue (avec IHM)
- Gestion des collisions & physique de l'arène (gravité...)
- OpenGL (billboard, particules, effets spéciaux...)
- Son (musique & bruitages)
- Gestion d'un avatar au clavier
- Gestion des projectiles

### III. Réalisation :: Problèmes rencontrés



- Utilisation du normal mapping (multitexturing)
- Optimisation des textures (ppm)
- *Fmod* et conflit d'utilisation de la carte son
- Utilisation d'une bibliothèque toute en template (*BoostGraph*)

#### Bugs connus

- Dans certains cas, les personnages traversent les décors
- Le personnage se bloque sur une animation sans raison
- Le personnage répète une animation en boucle

### III. Réalisation :: Conclusion



- Un résultat conforme à nos espérances compte tenue du temps disponible.
- Un projet très enrichissant
- Une mise en situation professionnelle

