

Projet Tutoré - Itération 1

Capture The Flag (CTF)

29 Novembre 2024

Damien JUNG
Evan JEAN-BAPTISTE
Tibère LE NALINEC
Adrien NAIGEON
Grégoire HIRTZ

Tuteur : Amine Boumaza



Sommaire

- Planning de l'itération 1
- Répartition des tâches
- Présentation de la simulation

Planning de l'itération 1

Itération 1 :

- Fenêtre pour visualiser une partie
- Charger une carte à partir d'un fichier
- Agent aléatoire
- Lancer une partie
- Modifier la vitesse de simulation
- Avancer la simulation d'un pas

Répartition des tâches : Grégoire

- Squelette projet
- config github
- implementation agent
- implementation base package IA (random)
- maj UML

Répartition des tâches : Adrien & Evan

- Gestion des collisions
- Création de la boucle moteur
- Gestion des captures de drapeaux
- Fin de partie
- Rendre le moteur de jeu paramétrable
- Gestion des points d'apparition et des morts

Répartition des tâches : Tibère

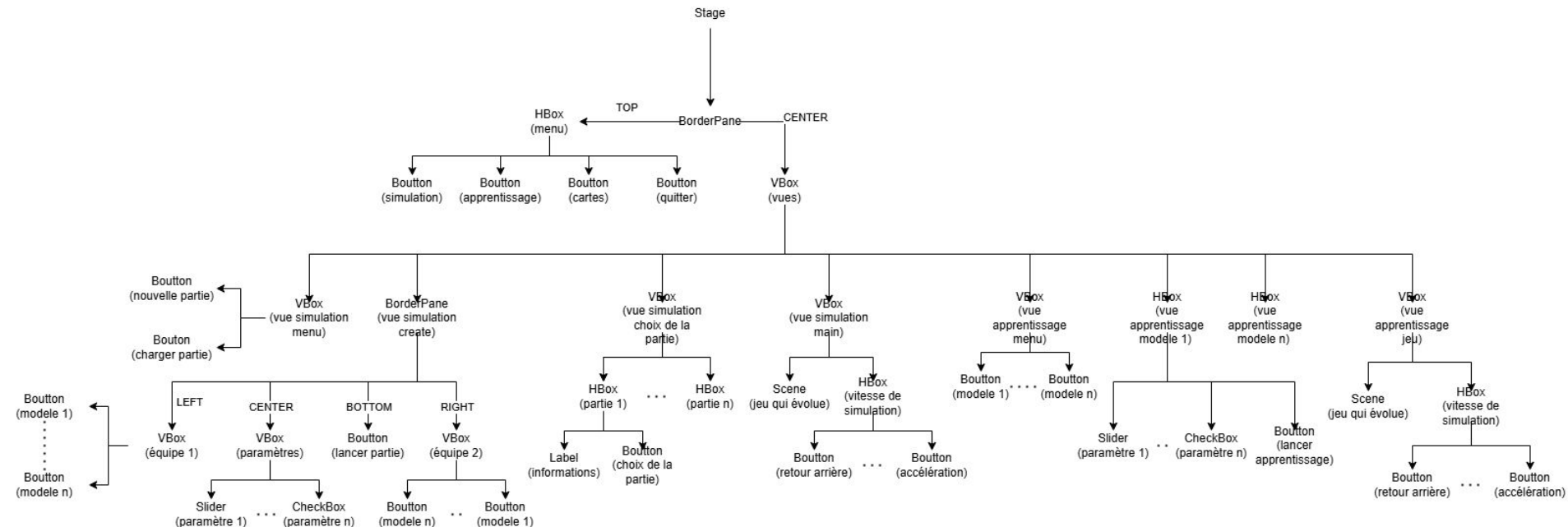
- Création de l'application JavaFX
- Implémentation MVC (Modèle, Vues, Contrôleurs)
- Affichage de la Partie (Carte, agents, objets)
- Paramétrage de la vitesse de simulation

Répartition des tâches : Damien

- Implémentation des classes cellules
- Lecture de la carte
- Création de la carte
- Écriture de tests

```
1      8; 16
2
3      #####
4      #.....00@#
5      #.....000#
6      #.....000#
7      #000.....#
8      #000.....#
9      #@00.....#
10     #####
11
12     1111111122222222
13     1111111122222222
14     1111111122222222
15     1111111122222222
16     1111111122222222
17     1111111122222222
18     1111111122222222
19     1111111122222222|
```

Graphe de scène



Présentation de la simulation

