

# Présentation technique du projet

## Sommaire :

- Schéma des interactions entre les manageurs.
- Schéma des interactions entre les personnages du jeu et les manageurs.
- Le framework (SpiritList).
- Les technologies utilisées.



Schéma des  
différentes liaisons  
entre les manageurs :

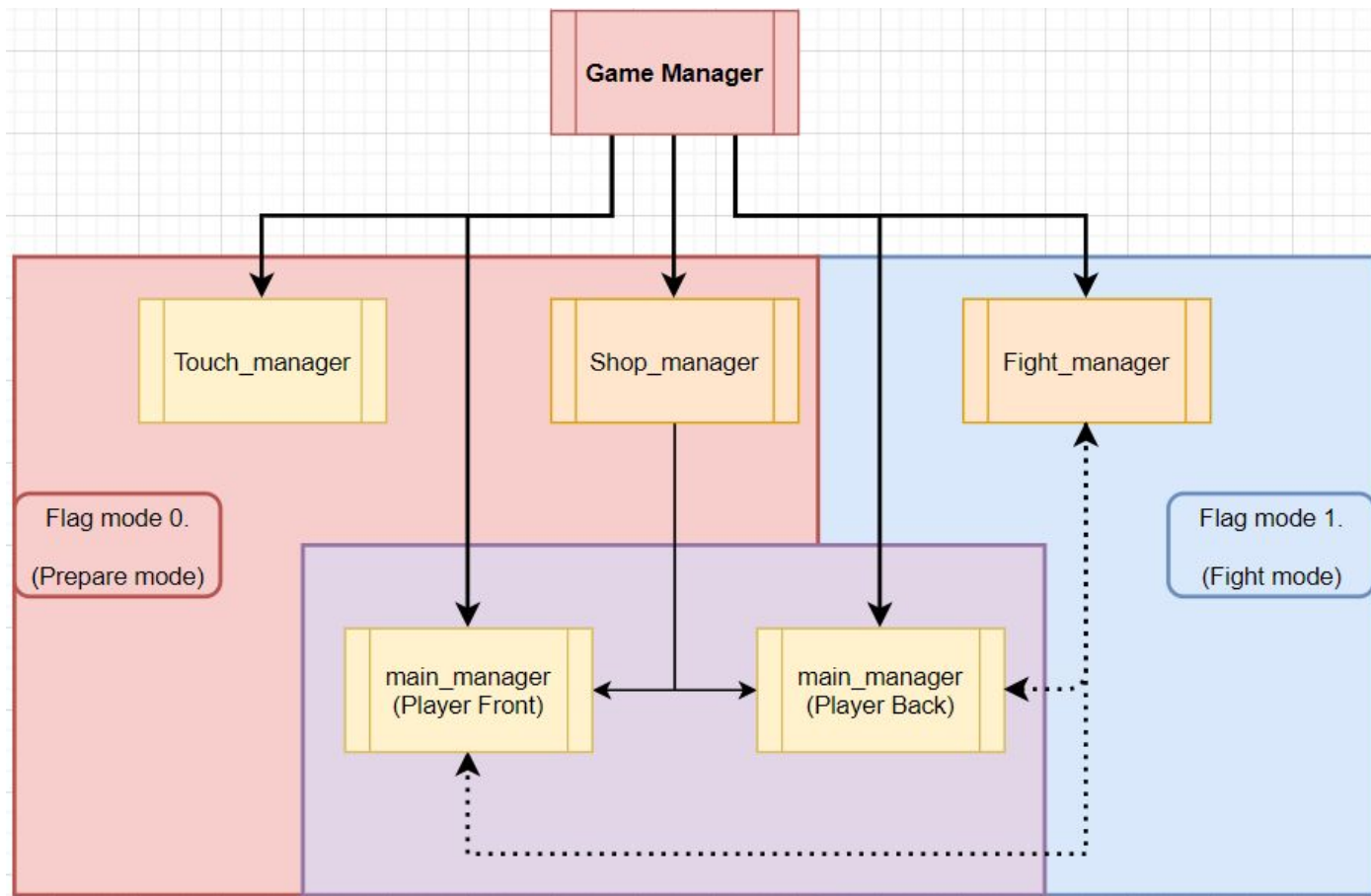


Schéma des interactions  
entre les personnages  
du jeu et les manageurs  
(1/2):

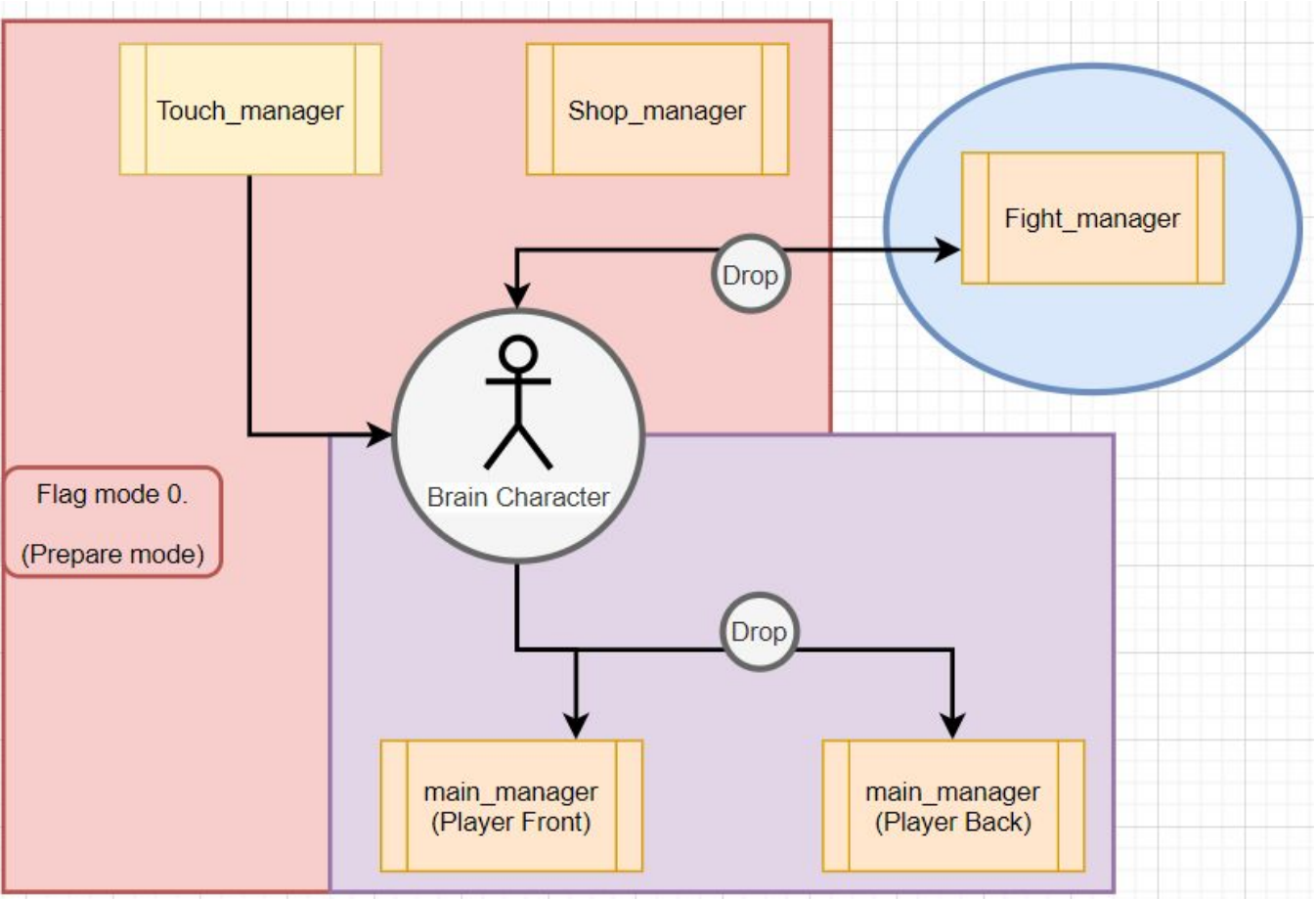
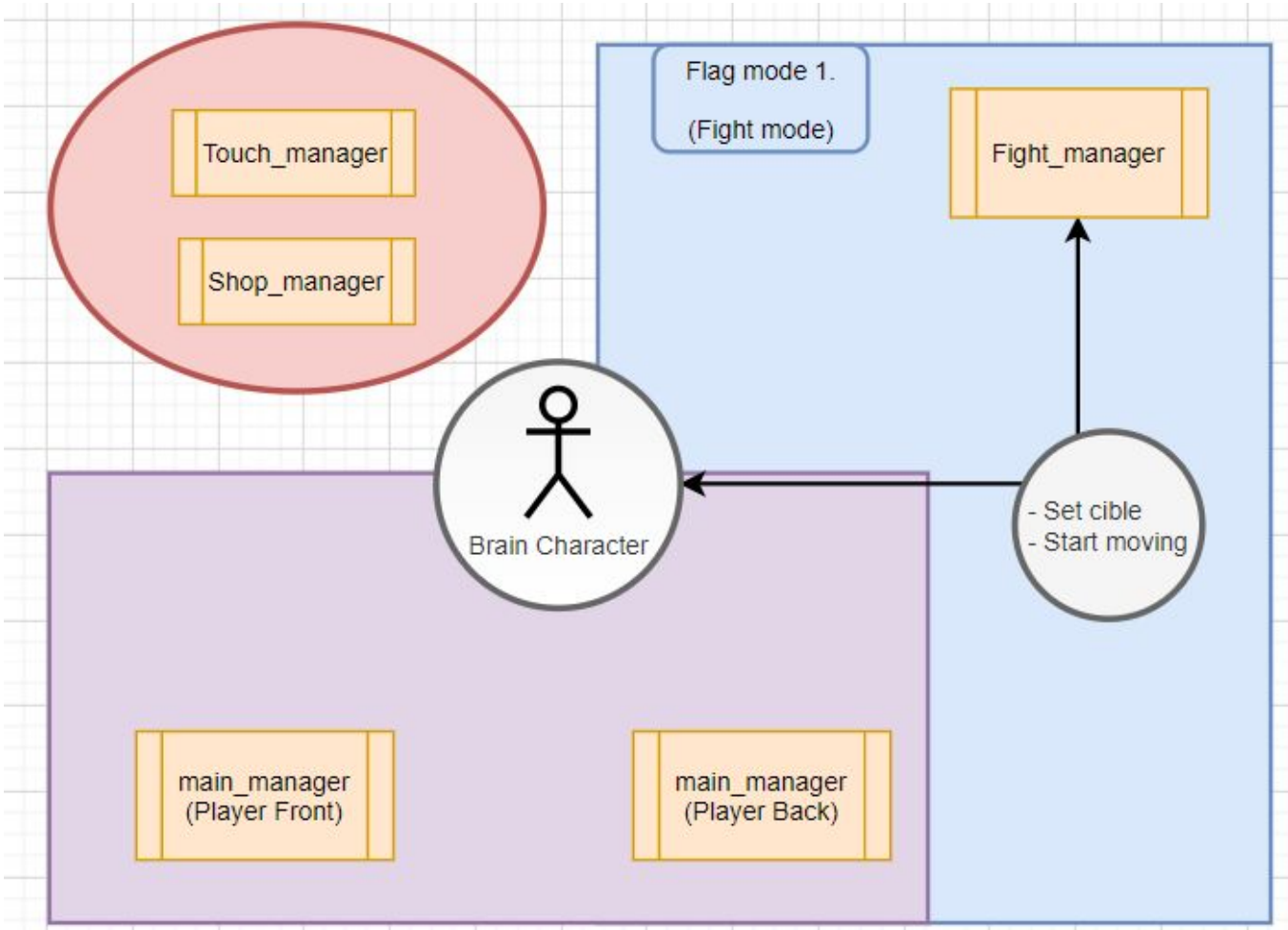
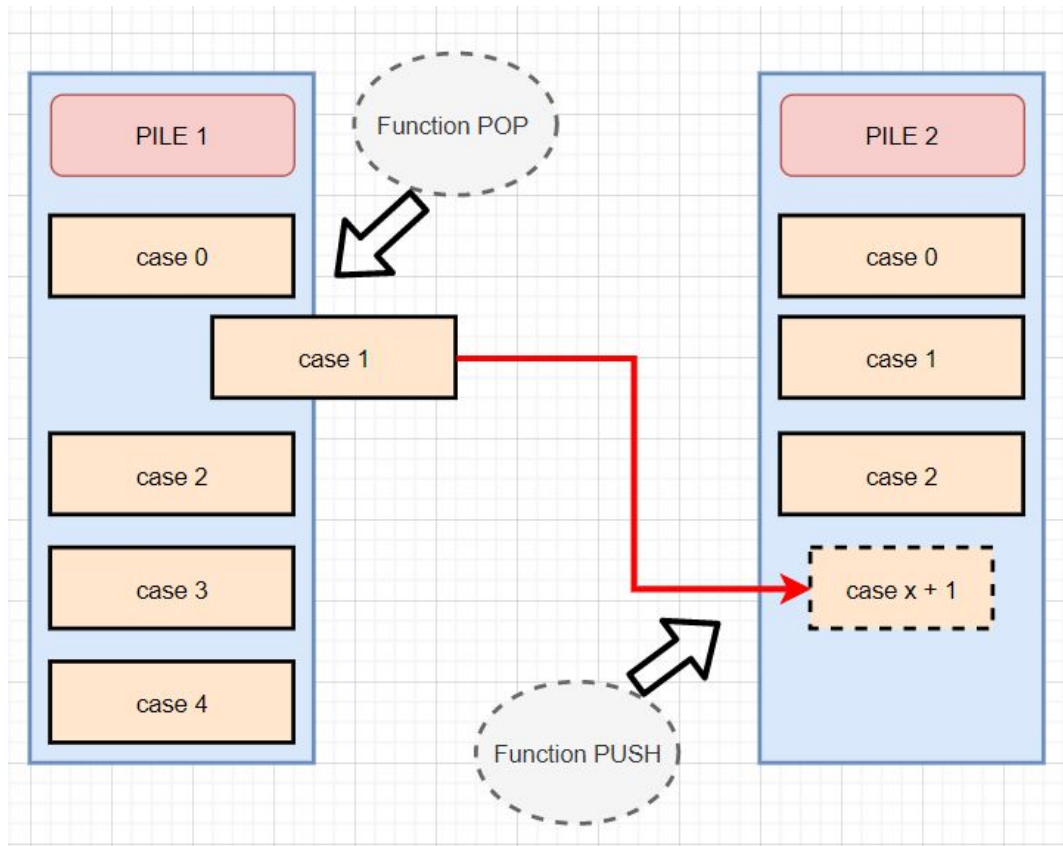


Schéma des interactions entre les personnages du jeu et les manageurs (2/2):



# Le Framework (SpiritList)

L'objectif de "SpiritList" est de faciliter et mieux contrôler les interactions entre les piles.



# Les technologies utilisées

- Les directives du préprocesseur du C#
- Le RayCast.
- Le Path Finding.
- Mixamo.



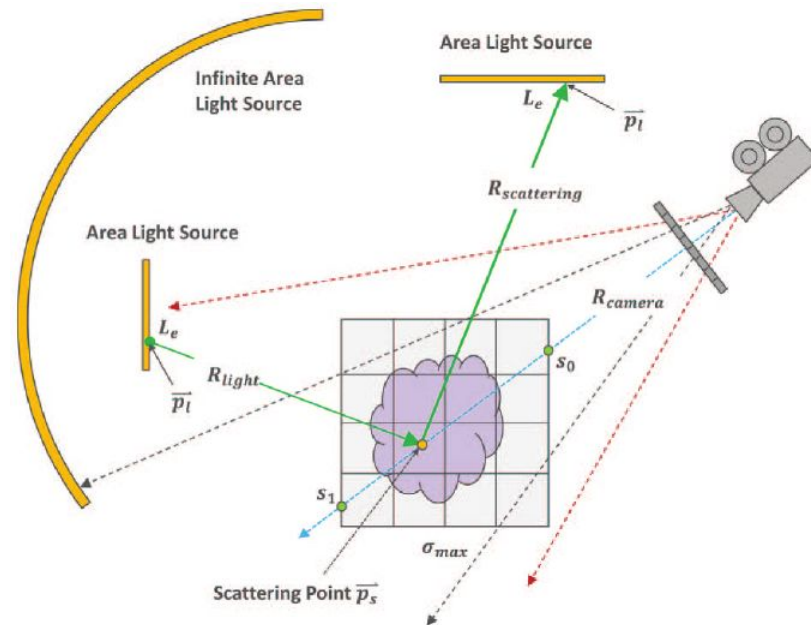
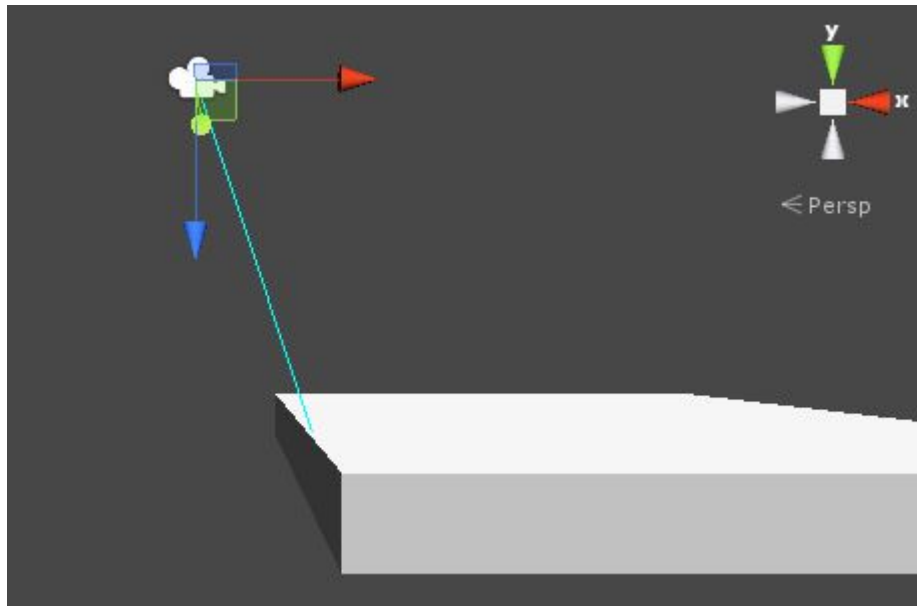
# Le préprocesseur C#

Les directives du préprocesseur du C# nous permettent de passer facilement d'un mode avec souris à un mode d'interaction tactile.

```
11
12 -define:UNITY_DEBUG_FIGHT_MANAGER1
13 -define:UNITY_DEBUG_FIGHT_MANAGER_DETAILS1
14
15 -define:UNITY_DEBUG_BRAIN1
16 -define:UNITY_DEBUG_BRAIN_DETAILS1
17
18 -define:UNITY_DEBUG_IA_MANAGER1
19
20 -define:UNITY_DEBUG_MANAGER
21
22
23 -define:UNITY_MOUSE_MODE
24 -define:UNITY_FINGER_MODE1
```

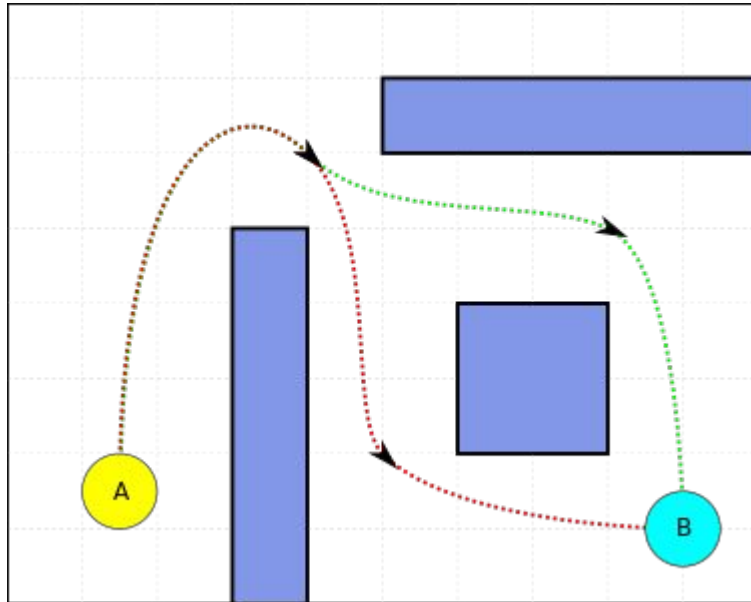
```
70
71 #if (UNITY_DEBUG_MANAGER)
72     if (this.GameIsReady)
73     {
74         Debug.Log("SUCCES GAME-MANAGER INIT");
75     }
76     else
77     {
78         Debug.Log("FAIL GAME-MANAGER INIT !!!");
79     }
80 #endif
81 }
82
83
```

# Le Ray Cast





# Le Path Finding



7	6	5	6	7	8	9	10	11		19	20	21	22
6	5	4	5	6	7	8	9	10		18	19	20	21
5	4	3	4	5	6	7	8	9		17	18	19	20
4	3	2	3	4	5	6	7	8		16	17	18	19
3	2	1	2	3	4	5	6	7		15	16	17	18
2	1	0	1	2	3	4	5	6		14	15	16	17
3	2	1	2	3	4	5	6	7		13	14	15	16
4	3	2	3	4	5	6	7	8		12	13	14	15
5	4	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
6	5	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15



**mixamo**

