

Rapport de TER

19 mai 2018

Table des matières

I	Présentation du projet	3
1	Introduction	4
1.1	But du projet	4
1.2	Cahier des charges	4
1.3	Notion d'agent	5
1.3.1	Système multi-agents	5
1.3.2	Representation dans notre projet	5
2	WarBot : Le mode par défaut	6
2.1	Principe	6
II	Réalisation du projet	7
3	Partie "Moteur"	8
3.1	État de l'art de l'ancien projet.	8
3.2	Refonte du noyau.	9
3.3	Réalisation	9
3.3.1	Retour aux bases.	9
3.3.2	Integration dans le projet.	12
3.3.3	Améliorations des bases.	12
3.3.4	Fonctionnalités finales.	12
3.4	Amélioration possible	12
3.4.1	Gestion des unités.	12
3.4.2	Gestion des scènes.	13
3.4.3	Les différentes maps	14
3.5	Fonctionnalités	14
3.6	Amélioration possible	14
3.7	Phase de conception	14
4	Partie Interface Graphique	15
4.1	Présentation	15
4.2	Etude de l'ancienne interface	15
4.3	Nouvelle Interface	16

4.3.1	Menu Principal	16
4.3.2	Menu des Paramètres	17
4.3.3	Editeur de Comportement	18
4.3.4	Element dans le jeu	20
5	Partie "Interpreteur"	21
5.1	Présentation et Attente	21
5.2	Etude de l'ancien projet et récupération de ce qui est utile	21
5.3	Conception et implémentation	23
6	Partie "Game Design"	26
III	L'avenir du projet	27
7	Amélioration possible	28

Première partie

Présentation du projet

Chapitre 1

Introduction

1.1 But du projet

L'objectif de ce projet est la réalisation d'un jeu basé sur un modèle multi-agent. L'idée générale du projet est dans la continuité de celui de l'année dernière et sur le même thème. L'outil utilisé est Unity 3D, un moteur de jeu employé dans un grand nombre de réalisations de hautes qualités. Notre projet est opérationnel sur Windows et pourrait être porté sur Mac ou encore Android. Ce projet consiste de réaliser un jeu que l'on peut qualifier de programmeur et de permettre, notamment, à de jeunes personnes de se familiariser avec le monde de la programmation. L'utilisateur pourra donc créer un comportement pour des robots appelés "unité" afin de remplir des objectifs du jeu.

Metabot est un projet modeste réalisé à partir du logiciel Unity 3D par un groupe d'étudiants débutants dans l'utilisation de cet outil. Malgré le peu d'expérience dans la création pure de ce genre d'applications, le projet actuel est le fruit d'un travail important et d'une implication entière de toute l'équipe. Il a donc pour unique prétention de communiquer notre amour du jeu vidéo et de la programmation.

1.2 Cahier des charges

Notre but était de modifier le programme existant afin qu'il devienne plus générique. C'est à dire qu'il ne se limite plus au simple jeu Warbot mais qu'il permette l'implémentation de différents jeux orientés agents facilement. Pour cela il fallait donc généraliser la gestion des différentes unités et de leur comportement (action/perception/statistique). De plus, l'ajout d'actions et de moyens de perceptions doit se faire de façon intuitive de même pour les différentes exigences de jeu (règles/conditions de victoire).

1.3 Notion d'agent

1.3.1 Système multi-agents

1.3.2 Représentation dans notre projet

Chapitre 2

WarBot : Le mode par défaut

2.1 Principe

Dans WarBot, deux à quatre équipes se battent sur un terrain pour les ressources afin de survivre et d'éliminer les autres équipes et d'être la dernière ne vie. Des ressources apparaissent sur la carte et peuvent être converties en unités ou en soin.

Deuxième partie

Réalisation du projet

Chapitre 3

Partie ”Moteur”

3.1 État de l’art de l’ancien projet.

Pour commencer, attardons nous un moment sur l’ancien projet. L’an dernier, l’objectif premier était de réussir à implémenter le jeu Warbot sous Unity. Le constat que l’on peut faire de ce logiciel est que l’équipe précédente à montrer qu’il est possible de créer un jeu multi-agent en se servant de ce moteur de jeu. En effet, le Warbot Unity d’origine doté de son menu principal, son interface de paramétrage de partie et sa scène de jeu a déjà pas mal d’atout visuellement parlant. Mais il n’est pas exempt de bugs et reste assez limité. Dans cette version, il est donc possible de lancer une partie à deux joueurs uniquement, de régler le nombre de ressources créées par minutes ainsi que la quantité d’unités souhaitées de chacun des cinq types disponibles : WarBase, WarExplorer, WarHeavy, WarEngineer et Warturret. Une seule carte de jeu rectangulaire et sans obstacles est présente.

Durant une partie, le joueur peut effectuer plusieurs actions :

- Activer l’affichage d’un tableau indiquant le nombre de chaque unités détenue par les deux équipes.
- Modifier la vitesse du jeu (accélération / ralentissement / pause).
- Créer une unité pour l’une des deux équipes mais le nombre d’unités est mis à jour pour la mauvaise équipe.
- Supprimer une unité mais le nombre d’unités n’est pas mis à jour.
- Déplacer une unité.
- Activer l’affichage des stats d’une unité (vie,ressources détenues, type).
- Activer l’affichage du suivi visuel des envoies de message entre unités.
- Activer l’affichage du groupe auquel appartient une unité mais l’utilisation de groupe dans les comportements n’est pas fonctionnelle.
- Activer l’affichage de la barre de vie d’une unité.
- Activer l’affichage de la barre de ressource d’une unité.

A voir si a compléter

3.2 Refonte du noyau.

Après s'être penché en profondeur dans le code nécessaire au bon fonctionnement du jeu, on s'est très vite rendu compte de ses limites en terme de généralité. On a donc pris la décision en accord avec Mr Ferber et malgré quelques réticences de sa part, de reprendre le "moteur de jeu" from scratch.

3.3 Réalisation

La réalisation du projet a été effectuée en suivant une méthode agile. Mr Ferber avait pour cela le rôle à la fois de chef de projet et de client, le projet s'est donc découpé en plusieurs phases de rush entrecoupés par des réunions régulières avec lui. Il nous est donc paru plus judicieux de vous expliquer le déroulement de notre travail de manière chronologique. On reviendra plus en détail sur cette méthode et son application à notre situation dans la partie gestion de projet.

3.3.1 Retour aux bases.

Afin de mener à bien la création du moteur de jeu, et dans le but de ne pas gêner l'avancement de nos camarades des autres équipes de ce projet, on a choisi de ne pas toucher directement au jeu original mais plutôt de repartir à zéro en créant un nouveau projet sur Unity tout en étant conscient de la difficulté future que serait son intégration.

Suite à la décision de reprise du moteur de jeu from scratch, nous avons commencé à mettre en place les mécanismes de contrôle d'une unité. M. Ferber nous conseillant de repartir sur la base de la version Java de Warbot. Le premier pas a été de simplement faire bouger une unité. Pour cela, nous avons utilisé le composant NavMesh que nous avons attaché au GameObject Unit représentant l'unité. Grâce à cela l'unité était capable de parcourir un chemin jusqu'à arriver à sa destination en évitant les différents obstacles avec lesquelles elle pourrait rentrer en collision, cette dernière étant détectée grâce au composant Collider. M. Ferber nous avait demandé d'étudier la possibilité de créer des zones restrictives, sur lesquelles certaines unités ne seraient pas capables d'aller ou se déplaceraient à une vitesse différente. Cette opération fut simple à mettre en place avec le composant NavMesh, il suffisait d'indiquer à l'unité que si sa destination se trouvait à un emplacement interdit par exemple elle ne pouvait pas s'y rendre. Mais l'utilisation du NavMesh ne convenait pas au jeu Warbot. En effet, dans le jeu l'utilisateur est libre du choix du comportement de l'unité mais doit aussi faire avec les allées du terrain, il doit prendre en compte la possibilité que l'unité soit bloquée et doit donc changer de direction. Or, avec l'utilisation du NavMesh cette opération était faite de manière automatique, le NavMesh embarque un algorithme calculant automatiquement un chemin permettant rejoindre le but

demandé, son utilisation a donc été rapidement abandonnée. Les zones restrictives ont elles aussi été annulées, leur conception sans NavMesh nous ayant paru bien trop complexe et chronophage à ce niveau du projet pour un élément non primordial.

A partir de ce moment, nous avons donc simplement modifié la position du composant Transform (composant déterminant la position, rotation et l'échelle de chaque objet dans la scène), du GameObject Unit en fonction du vecteur de mouvement voulu afin de déplacer l'unité.

Une fois ces premiers mouvements rendus possibles, nous nous sommes attardés sur la conception des instructions de l'unité. Celles-ci étant constituées d'une suite de conditions (les percepts) et d'une action terminant le tour de l'unité. La valeur d'un percept était donc calculée à partir d'une fonction booléenne vérifiant les conditions à remplir. Par exemple, le percept de ressource, devant vérifier si une ressource était à proximité. Nous avons commencé par créer la gestion de l'action de la manière suivante : pour créer une action il fallait hériter de la classe Action et surcharger sa méthode do() en créant l'action voulue.

Avant de passer à un exemple concret de la gestion d'une instruction, on va expliquer comment fonctionnait le champ de vision d'une unité et le calcul des objets "vus" par celle-ci à ce moment du projet. Le GameObject Unit a un composant Collider sphérique, une sphère tout autour de lui. Ce Collider a son booléen IsTriggered actif, ce qui signifie que la sphère n'est pas un objet physique auquel on peut se heurter, mais que l'on peut détecter tout GameObject à l'intérieur de celle-ci. Dans cette sphère, on décide d'un angle fixe qui sera l'angle de champ de vision de l'unité.

AJOUTER LE CODE!

Voici comment ce mets à jour la liste des objets "vus" par l'unité :

- On récupère la liste des objets présents dans la sphère.
- Pour tous les objets présents dans la sphère.
- Si celui-ci a son centre de gravité dans l'angle de champ de vision de l'unité, on l'ajoute à la liste des objets vus.

Voici un exemple concret d'exécution d'une instruction "Si l'agent voit une ressource, il la récupère", symbolisée par les classes PerceptRessource et Action-Pick :

AJOUTER LE CODE!

Pour cette instruction on a donc accès à son percept et son action, la vérification des percepts se fait de la manière suivante :

- On récupère la liste des percepts nécessaires à l'instruction.
- On récupère la liste des percepts de l'unité.
- On récupère la valeur de chaque percepts demandés.
- Si toutes leurs valeurs sont vrai on exécute l'action demandée.

AJOUTER LE CODE!

La valeur de chaque percept de l'unité est mise à jour à chaque unité de temps, pour PerceptRessource cela se passe comme suit :

- Pour tous les objets présents dans la liste des objets vus de l'unité.
- On cherche s'il en existe un qui a un composant "ItemHandler" (ItemHandler est propre aux Prefab de type Ressource cela nous permet de vérifier que l'objet trouvé est bien une ressource).
- Si c'est le cas on modifie la valeur de la "target" de l'unité (la cible de l'unité pour ce tour de jeu) pour qu'elle soit égale à l'objet trouvé.

AJOUTER LE CODE!

L'action de récupération d'un objet par une unité se déroule comme ceci :

- On récupère le composant Objet de la "target" de l'unité (ce composant est la valeur de l'objet à récupérer).
- On ajoute cet objet dans le composant inventaire de l'unité.
- On détruit le GameObjet "target" (on détruit la représentation physique de l'objet sur la scène).

Notre objectif était de simplifier l'ajout de percepts et d'actions à une unité. La définition d'une classe par action et par percept nous semblait donc assez coûteuse nous avons donc étudié l'une des spécificités du C#. Les type "delegate" propre au C# dont la déclaration est semblable à une signature de méthode. Elle a une valeur de retour et un nombre quelconque de paramètres de type quelconque. Nous l'avons donc utilisé afin d'encapsuler les méthodes correspondant aux actions et aux percepts et ce afin d'éviter la création de multiple classes. A la suite de ce changement, la classe Percept s'est dotée d'un attribut dictionnaire[String,Listener], un percept étant défini par son nom et son Listener associé. Le Listener est un delegate représentant la fonction de calcul de valeur du percept. Le même mécanisme est mis en place pour les actions et est toujours d'actualité aujourd'hui.

delegate
percept aggressive percept common actionUnit Cette phase a duré
retour aux bases
fonctionnalités finales
creation d'un jeu
amélioration possibles avec maxime

3.3.2 Integration dans le projet.

La phase d'intégration.

Problèmes liés à l'intégration.

Résolution des problèmes.

3.3.3 Améliorations des bases.

3.3.4 Fonctionnalités finales.

3.4 Amélioration possible

3.4.1 Gestion des unités.

La gestion des unités de manière générique nous a poussé à réfléchir aux éléments minimum définissant celle-ci. Elles nécessitent donc 6 scripts de base :

- Brain
- Stats
- Percept
- Actions
- ActionNonTerminales
- Messages

Le corps

Le corps de l'unité correspond à son modèle 3D, et son GameObejct Collider associé.

Pour le jeu warbot nous avons réaliser plusieurs modèles 3D.

- Base [Photo] [Descriptif]
- Explorer [Photo] [Descriptif]
- Light [Photo] [Descriptif]
- Heavy [Photo] [Descriptif]

L'esprit

Afin de pouvoir fonctionner, les unités possèdent 3 parties distinctes :

- La gestion des actions possibles.
- La gestion des perceptions.
- L'identité propre de l'unité.

Perceptions. Concept de percept : qu'est ce qu'un percept ?

Un percept est condition nécessaire, dans l'architecture de subsomption, pour effectuer une action.

Création d'un percept

Gestion du percept de son appel à sa réalisation.

Prenons par exemple le percept "PerceptAlly", pour celui-ci nous

Actions.

Non terminales. Une action non terminale est une composante d'une action terminale, par exemple "se tourner vers un ennemi", celle-ci ne termine pas le tour de l'unité,

Création d'une action non terminale.

Gestion de l'action non terminale de son appel à sa réalisation.

Prenons par exemple l'action non terminale "ActionTurnEast", pour celle-ci nous

Terminales. Une action terminale est considérée comme un ordre donné à l'unité à chaque unité de temps, à la différence de l'action non terminale, celle-ci termine le tour de l'unité,

Création d'une action terminale.

Gestion de l'action de son appel à sa réalisation.

Prenons par exemple l'action "Fire", pour celle-ci nous

3.4.2 Gestion des scènes.

Une scène, comme l'unité, détient elle aussi des composants minimums, ceux-ci ont été regroupés dans un GameObject appelé "MetabotNecessary". Ils se résument en 8 scripts :

- MainCamera : la caméra principale.
- TurnManager : s'occupe de la gestion des tours.
- RessourceGenerator : un générateur de ressource.
- MinimapCamera : caméra permettant l'affichage de la minimap.
- ItemManager : gère le comportement des objets.
- HUD : canvas d'affichage tête haute.
- UnitManager : gestionnaire d'unité qui comporte les 4 équipes.

3.4.3 Les différentes maps

Nous avons réaliser un ensemble de cinq maps chacune ayant son thème et ses particularités :

- Mountain [Photo] [Descriptif]
- Plain [Photo] [Descriptif]
- Desolate [Photo] [Descriptif]
- Garden [Photo] [Descriptif]
- Simple [Photo] [Descriptif]

3.5 Fonctionnalités

3.6 Amélioration possible

Malgré tous nos efforts, il persiste toujours un soucis d'optimisation

3.7 Phase de conception

Notre conception est basée sur notre savoir en matiere de programation orientée agent tout en gardant à l'esprit la notion de généricité qui est au coeur de notre projet. Le but de notre moteur de jeu est de permettre à des développeurs de pouvoir réaliser un mode de jeu orienté agent, de facon simple.

Chapitre 4

Partie Interface Graphique

4.1 Présentation

La partie Interface Graphique comprend principalement l’habillage visuel des éléments avec lequel l’utilisateur va interagir pour jouer au jeu. MetaBot étant un jeu pour ”programmeur”, le joueur interagi surtout avec le menu principal et l’éditeur de comportement afin de créer des équipes pour pouvoir les faire s’affronter.

L’interface graphique que nous avons créé se décompose en quatre parties, le menu principal, le menu de paramètre, l’éditeur de comportement et des fonctionnalités directement en jeu.

4.2 Etude de l’ancienne interface

L’ancienne interface nous est tout de suite apparu comme plutôt vide et les actions y étaient très limitées, pour l’éditeur on pouvait seulement choisir une équipe, une unité et les Contrôle/Condition/Action basiques (Il y avait aussi plusieurs bugs présents mais on ne parle ici que de l’interface).

Le menu principal contenait un bouton de nouvelle partie, un bouton vers l’éditeur, un bouton pour quitter la partie et une case à cocher pour arrêter le son.

Le premier choix a donc été de revoir totalement l’interface, ce que nous pouvions faire grâce aux nouveaux éléments apportés. En effet il fallait rajouter de nouvelles fonctionnalités basiques à cette interface qui en avait finalement très peu et ajouter un peu de couleurs à tout ça.

4.3 Nouvelle Interface

4.3.1 Menu Principal

Lancer une Partie

Ce bouton permet de lancer une partie du jeu MetaBot. Le lancement de la partie prend en compte les équipes choisies, le nombre de chaque unités en début de partie, le nombre de ressources maximum (nombre de ressource présentes en jeu au même moment), et la carte de jeu.

Bouton Editeur de Comportement

Ce bouton permet d'accéder à l'éditeur de comportement.

Bouton Paramètre

Ce bouton ouvre (révèle) le menu des Paramètres.

Choisir les équipes

Dans le carré de chaque équipe il y a un menu déroulant avec les noms de toutes les équipes présentes dans les fichiers du jeu. On peut donc en sélectionner une pour qu'elle participe à la prochaine bataille. De plus à coté du nom de l'équipe on retrouve aussi son score (ELO).

Choisir le nombre d'équipe

Au dessus de toute les équipes on peut choisir le nombre d'équipe participant à la partie. Les valeurs sont dans un menu déroulant et vont de 2 à 4.

Bouton "Reload Team"

Ce bouton permet de recharger les équipes.

Bouton des Scores

Le bouton en forme de couronne ouvre l'écran des scores. Chaque équipe a un score (ELO) qui indique son "niveau" et donc qu'elle est plus apte à gagner que les équipes avec un score plus faible.

Bouton pour quitter le jeu

Ce bouton ouvre une boîte de dialogue demandant à l'utilisateur si il veut vraiment quitter le jeu. Il peut ainsi choisir de revenir sur le menu principal ou de fermer le jeu.

Choisir carte de jeu

On peut directement choisir le lieu de la partie en cliquant sur les flèches de part et d'autre de l'aperçu de la carte. Il existe pour le moment cinq cartes, Moutain, Plain, Simple, Desolate et Garden.

Choisir nombre de départ de chaque unités

En dessous de l'aperçu de la carte, il y a les noms des unités présente dans le jeu. Sous ces noms, le chiffre, indique le nombre de ce type d'unité présent au lancement de la partie. On peut incrémenter ou décrémenter ce chiffre à l'aide des boutons "+" et "-" à coté de celui-ci.

Barre de Chargement

Quand on lance une partie, une barre de chargement apparaît et indique l'avancement du chargement de la partie.

4.3.2 Menu des Paramètres

Changer le Volume de la musique

Ce slider indique le niveau sonore de la musique, on peut le changer en cliquant dessus et en déplaçant la valeur de 0 jusqu'à 100. 0 correspond à un arrêt de la musique et 100 au volume maximal. De plus le volume sonore dans le menu est le même dans l'éditeur de comportement et dans le jeu lui même.

Activer/Désactiver le tir allié

Ce bouton permet d'activer ou désactiver le fait que les unités d'une équipe peuvent infliger des dégâts aux autre unités de la même équipe en jeu.

Choisir nombre de ressource maximum dans le jeu

Dans cette case on peut entrer un chiffre entier qui indiquera le nombre maximum de ressource présente, en même temps, à l'écran en jeu.

Choisir le mode de jeu

Ce menu déroulant permet de choisir le mode de jeu de la prochaine partie. Il y a actuellement deux modes, le mode TestBot et le mode RessourceRace. Si le mode choisi est RessourceRace alors deux autres paramètres apparaissent, le temps avant que la partie ne s'arrête et la limite de ressource à atteindre pour gagner.

Choisir la langue

Les boutons en forme de drapeau indiquent les langues disponibles pour le jeu. Pour changer de langue il suffit d'appuyer sur le drapeau voulu et de faire Valider les paramètres.

Bouton Retour

Ce bouton permet de retourner à l'écran du menu principal.

Bouton Valider

Ce bouton valide les paramètres définis au dessus et revient au menu principal en ayant appliqué ces paramètres.

4.3.3 Editeur de Comportement

Bouton Nouveau Comportement

Ce bouton permet de vider le comportement de l'unité de l'équipe courante. Si on veut tout effacer sur l'unité où on est on appuie dessus au lieu de tout supprimer à la main.

Bouton Chargement Comportement

Ce bouton permet de charger un comportement pour l'unité de l'équipe courante.

Bouton Sauvegarde du Comportement

Ce bouton sauvegarde le comportement de l'unité de l'équipe courante. Si on change d'unité dans la même équipe mais sans sauvegarder, alors le comportement de l'unité précédente sera perdu.

Bouton "Undo"

Ce bouton permet de ramener la dernière pièce supprimée là où elle était. C'est le bouton d'annulation de changement.

Bouton "Redo"

Ce bouton permet d'annuler le dernier "Undo" en annulant son action et ramenant l'état du comportement.

Bouton de retour au menu principal

Ce bouton ramène l'utilisateur au menu principal. Avant de cliquer dessus il faut penser à bien sauvegarder le comportement en cours pour ne pas le perdre.

Choix de l'équipe

Ce menu déroulant permet de choisir l'équipe sur laquelle on veut travailler.

Choix de l'unité

Ce menu déroulant permet de choisir l'unité de l'équipe sur laquelle on va opérer les changements de son comportement.

Bouton Création d'équipe

Juste à droite des équipes se trouve un bouton en forme de croix, il permet de créer une nouvelle équipe. Si on appuie une boîte de dialogue s'ouvre et nous demande le nom de la nouvelle équipe. Après avoir validé le nom, la boîte de dialogue se ferme et la nouvelle équipe est présente dans le menu déroulant des équipes.

Bouton Suppression d'équipe

Ce bouton permet de supprimer définitivement l'équipe courante. Une boîte de dialogue demandera confirmation.

Affichage des statistiques de l'unité courante

Quand on choisit une unité, sur sa droite apparaît ses valeurs dans le cadre "Propriétés", cela correspond à ses statistiques.

Affichage du modèle 3D de l'unité courante

Dans le même cadre "Propriétés" apparaît aussi le modèle 3D de l'unité courante. C'est l'apparence qu'aura l'unité en jeu.

Boutons de choix de la catégorie de la pièce

Sur la gauche, de manière verticale, se trouve cinq noms de catégories qui sont les Contrôles, les Conditions, les Actions, les Messages et les Actions non terminale. En cliquant sur une de ses catégories on affiche la liste des éléments de cette catégorie dans la zone directement à droite.

Zone de sélection de la pièce suivant la catégorie

C'est dans cette zone qu'apparaît la liste des éléments des catégories de pièces de l'éditeur. Les éléments sont présents sous forme de case avec leur nom à l'intérieur (certains possèdent même des menus déroulants pour choisir la valeur voulue une fois dans la zone d'édition). La couleur des éléments dépend de leur catégorie. Les éléments peuvent être sélectionnés et déplacés dans la zone d'édition du comportement grâce au glissé/déposé (Drag & Drop).

Zone éditeur de comportement de l'unité et de l'équipe courante

Dans cette zone arrivent les pièces venant de la zone de sélection. Elles se placent à l'aide du curseur de la souris sur une grille invisible. Si une pièce est valide alors elle est colorée sinon elle est grise. Les pièces "IF" possèdent un cadenas dans le coin supérieur droit, il permet de déplacer, en plus de la pièce IF, tous les éléments valides qui lui sont rattachés (hors IF). Les pièces de contrôle sont valides en dessous d'une autre pièce du même type ou en dessous de la pièce "Start". Les autres pièces doivent se rattacher à des pièces de contrôle, en haut à droite pour les pièces Condition et en bas à droite pour les autres. Les pièces hors Contrôle sont ainsi valides lorsqu'elles sont au bon endroit, sur leur ligne collée au contrôle ou collée à une autre pièce valide.

4.3.4 Élément dans le jeu

Réglage du volume du son

En bas à droite de la fenêtre de jeu il y a un icône de son et un slider. Le slider permet, comme dans le menu des paramètres, de changer le volume du son. L'icône lui sert de bouton, si on le presse le son passe à 0 et l'icône devient barré. Si on appuie de nouveau il devient normal et le son revient comme avant.

Chapitre 5

Partie ”Interpreteur”

repasser sur le texte pour ajouter exemples et illustrations !

5.1 Présentation et Attente

La partie ”Interpreteur” est la partie la moins visible du projet MetaBot, mais il s’agit de la partie du projet servant de clé de voute du jeu. Comme dit plus tôt, la particularité de MetaBot est que le joueur, qui pourra être considéré comme le programmeur, va préparer en amont une cohésion d’équipe à travers le comportement et va pouvoir lancer un match contre une autre équipe, afin d’évaluer quel comportement sera le meilleur. L’interpreteur permet de faire la liaison entre l’éditeur du comportement ou l’utilisateur va développer son comportement, en utilisant un ensemble de d’instructions que nous avons prédéfinies et la partie moteur, ou le fonctionnement des unités est inscrit, ainsi que les différents modes de jeux.

Le langage et l’ensemble des instructions nécessaires est alimenté par l’équipe Game Design qui nous a donné des exemples de messages ou de spécificités du langage qui pourrait être nécessaire. On pouvait ensuite tous en discuter en pesant le pour et le contre, afin de définir si la fonctionnalité allait être mise en place , et de quelle façon.

5.2 Etude de l’ancien projet et récupération de ce qui est utile

Au départ, il a été nécessaire de remettre en place un outil permettant de récupérer un comportement, qui était uniquement graphique, dans l’éditeur afin de pouvoir le renvoyer à la partie Moteur, pour que l’ensemble des unités puissent l’exécuter. Nous avons pris connaissance de ce que l’ancien groupe avait mis en place et avons trié ce qui nous semblait correspondre à notre version du projet. Il

était obligatoire d'écrire le comportement récupéré de l'éditeur dans un fichier, afin de le récupérer , pouvoir le modifier , le déplacer , et le conserver pour plusieurs parties. La solution mise en place par l'ancien groupe pour le stockage, qui était d'utiliser un fichier XML correspondait parfaitement à notre besoin, car la syntaxe et l'organisation en nœuds de ce genre de fichiers, permettait une récupération simple et claire des instructions. Nous avons ainsi pu récupérer une bonne partie de leur système d'écriture et de lecture de leur projet, tout en adaptant l'autre partie à nos besoins.

La partie organisant les instructions à été complètement supprimée, et nous avons repensé un système plus générique et plus compréhensible pour les groupes qui vont récupérer ce projet plus tard.

5.3 Conception et implémentation

La construction des Instructions des unités dans la partie Interpréteur a grandement été facilitée et la liaison des instructions avec leur exécution a été décalée dans le moteur. Ainsi on ne manipule que des chaînes de caractères lors de l'accès dans le fichier, et le moteur effectue la liaison avec une structure de "Delegate" comme expliqué plus haut, rajoutant beaucoup de généricité au projet. D'un point de vue de la sécurité, celle-ci a été décalée dans l'éditeur du comportement, afin de ne pas traiter des comportements erronés , mais prévenir a l'avance et même empêcher les erreurs d'apparaître.

Le but de l'interpréteur était de traiter des fichiers de ce type :

```
<behavior>
  <teamName>Default Team</teamName>
  <unit name="Explorer">
    <instruction>
    </instruction>
  </unit>
  <unit name="Base">
  </unit>
  <unit name="Light">
  </unit>
  <unit name="Heavy">
  </unit>
</behavior>
```

Ainsi nous avons 1 fichier par équipe écrite par l'utilisateur, chacun détaillant le comportement de chaque unité sous la même forme :

```
<behavior>
  <teamName>Default Team</teamName>
  <unit name="Explorer">
    <instruction>
      <parameters>
        <PERCEPT_ENEMY />
      </parameters>
      <message>
        <ACTN_MESSAGE_HELP>
          <Light />
        </ACTN_MESSAGE_HELP>
      </message>
      <actions>
        <ACTION_MOVE />
      </actions>
    </instruction>
    <instruction>
      <parameters>
        <PERCEPT_BLOCKED />
      </parameters>
      <actions>
        <ACTION_MOVE_UNTIL_UNBLOCKED />
      </actions>
    </instruction>
  </unit>
</behavior>
```



```
</actions>
</instruction>
</unit>
</behavior>
```

Le comportement d'une unité est une suite d'instructions, dont l'ordre est très important. La hiérarchie va déterminer la priorité qu'aura l'action sur le tick. Ainsi l'action la plus prioritaire dont les conditions sont acceptées sera l'action effectuée sur ce tick. Chaque instruction est toujours organisée de la même façon : - Une liste de conditions à remplir pour que l'instruction soit considérée comme acceptée - Une liste d'actions qui ne terminent pas l'action, appelées Actions non terminales, mais qui peuvent être les messages partagés entre les unités par exemple. Ces actions non terminales seront exécutées avant : - L'action terminale, qui va être exécutée à la fin du tick pour l'ensemble des unités et va être l'action qui va être "physiquement" fait par l'unité, par exemple : Avancer, Tirer, Récupérer ou donner une ressource, Se soigner , ...

Comme dit précédemment, l'interpréteur relie les 2 parties majeures du projet. Ainsi, une fonction permet de transformer un fichier ".wbt" (format des équipes WarBot) vers un comportement d'équipe utilisable par l'équipe moteur, et une fonction permettant la transformation d'un comportement récupéré de l'éditeur graphique vers un fichier XML, pour sa sauvegarde.

Un nouveau travail d'interprétation a vite été ressenti dans le projet. En effet, le jeu étant destiné à aider les jeunes à appréhender la programmation, une traduction française était nécessaire. Toujours dans l'idée de rester générique, un traducteur a été mis en place et attaché à l'ensemble des textes qui seront affichés à l'utilisateur.

//pas clair a changer La traduction fonctionne ainsi : Un premier script s'occupe de vérifier la langue qui doit être utilisée dans le fichier de configuration du jeu et va charger en mémoire un fichier de traductions :

Le fichier va être parcouru, et un ensemble de couples clé,valeurs vont être récupérés , la clé correspondant à la valeur initiale d'un bouton/ texte affiché, la valeur étant la traduction qu'il faudra affiché à la place de la clé.

Ce script est ainsi rattaché au "GameManager" , un objet Unity qui n'est pas détruit lorsque l'on change de scène. Ainsi les traductions sont conservées lorsqu'on passe de l'éditeur au menu principal , du menu principal aux cartes de jeu, ...

Un second script est lui attaché à tous les Objets du jeu qui vont devoir être traduits. Celui-ci va , à la création de l'objet auquel il est rattaché, chercher la langue actuellement affichée, récupérer comme clé le texte original de l'objet auquel le script est affilié, et va stocker la traduction, et l'afficher à l'utilisateur.

En Runtime, si la langue est changée dans les paramètres du jeu, les script de traduction des objets vont mettre à jour leur langue, et récupérer la nouvelle traduction dans le "GameManager".

Chapitre 6

Partie "Game Design"

Troisième partie

L'avenir du projet

Chapitre 7

Amélioration possible