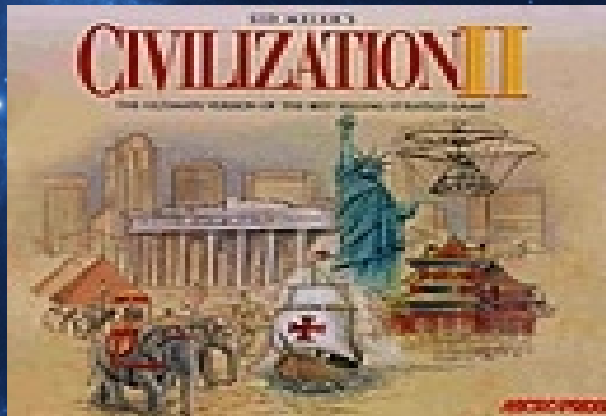


Présentation PT4

Projet 4X

Qu'est-ce qu'un 4X ?

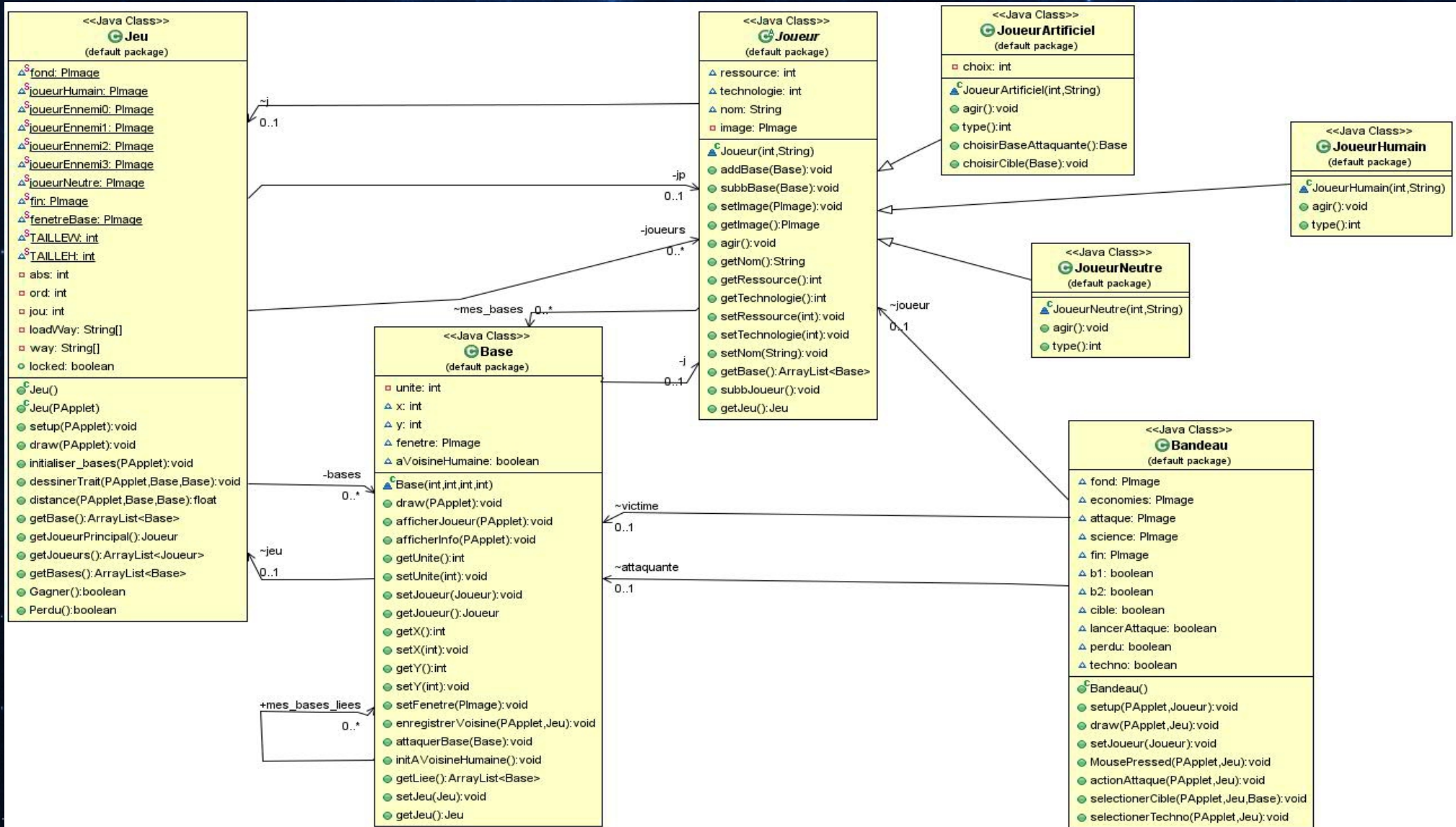
- Genre apparu dans les années 1990
- Vient de eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate
- Exemple : série des Sid Meier's Civilization



Sommaire

- I) Organisation du code
 - Présentation des classes
 - Description d'un algorithme
- II) Le projet
 - Fonctionnalités implémentées
 - Aperçu en jeu
 - Difficultés rencontrées

I. Présentation des classes



I. Présentation d'un algorithme

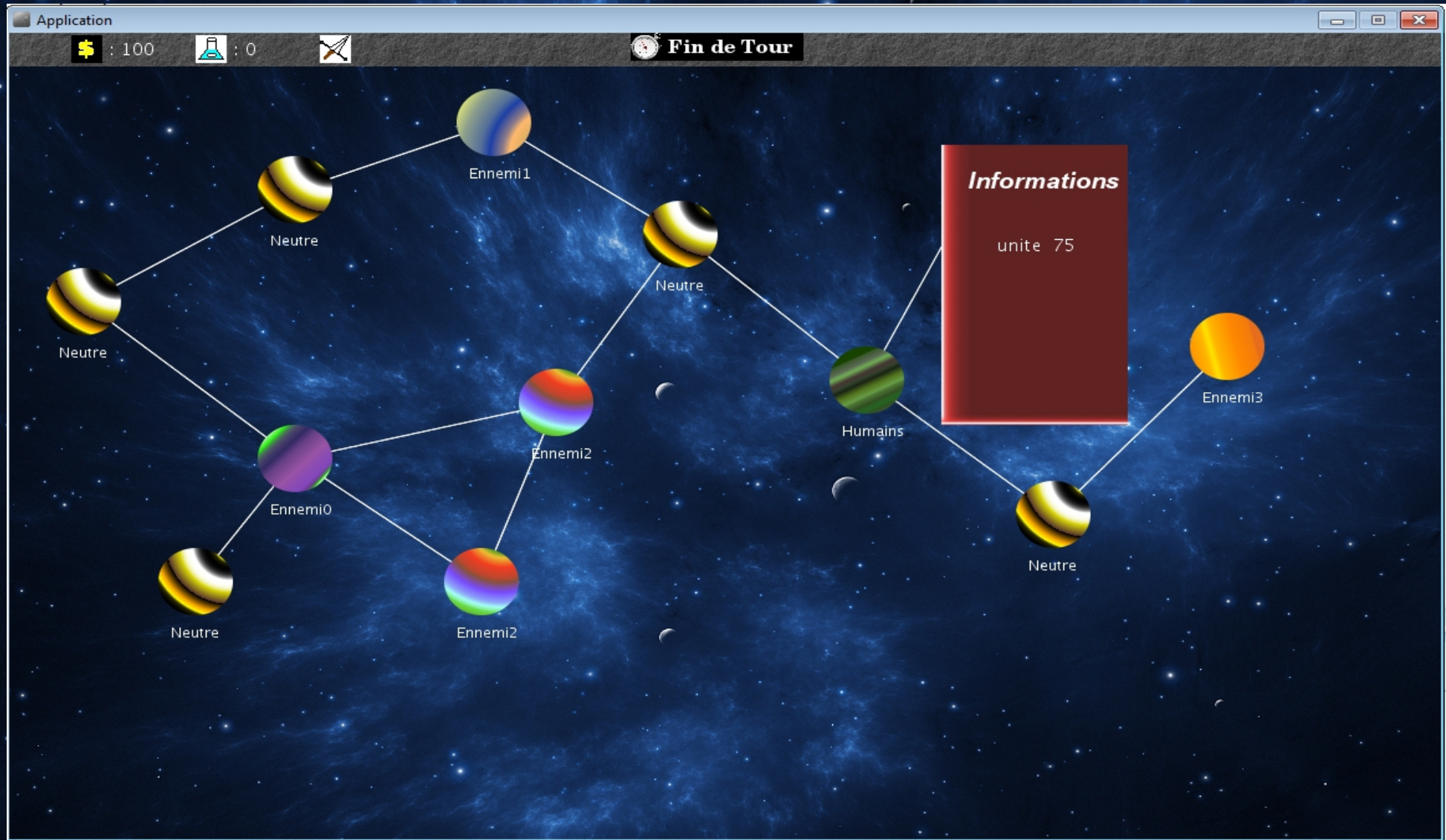
```
public void initialiser_bases(PApplet p){
    int i;
    Base b;
    Joueur j;
    for (i=0; i<loadWay.length; i++){
        way = PApplet.split(loadWay[i], ' ');
        abs = Integer.parseInt(way[0]);
        ord = Integer.parseInt(way[1]);
        jou = Integer.parseInt(way[2]);
        b=new Base(100,abs,ord,1);
        b.setFenetre(fenetreBase);
        b.setJeu(this);
        Joueur jn=new JoueurNeutre(0,"Neutre");
        joueurs.add(jn);
        jn.setImage(joueurNeutre);
        switch (jou){
            case 1:
                j=new JoueurHumain(100,"JoueurHumain");
                joueurs.add(j);
                jp=j;
                j.setImage(joueurHumain);
                b.setJoueur(j);
                j.addBase(b);
                break;
            case 2:
                b.setJoueur(jn);
                jn.addBase(b);
                b.setUnite(0);
                break;
```

```
        case 3:
            j=new JoueurArtificiel(100,"Ennemi"+i);
            joueurs.add(j);
            if(i==0)
                j.setImage(joueurEnnemi0);
            else if(i==1)
                j.setImage(joueurEnnemi1);
            else if(i==2)
                j.setImage(joueurEnnemi2);
            else
                j.setImage(joueurEnnemi3);
            b.setJoueur(j);
            j.addBase(b);
            break;
        }
    }
    bases.add(b);
    for(Base s:bases)
        s.enregistrerVoisine(p,this);
    for(Base s:bases)
        s.initAVoisineHumaine();
}
```


II. Fonctionnalités implémentées

- Attaquer des ennemis
- Développer sa technologie
- Les ennemis agissent tout seul
- Deux types de victoires possibles

II. Aperçu en jeu



II. Difficultés rencontrées

- Définition de certaines classes
- Mise en commun des travaux respectifs
- Problèmes de navigation dans le Menu

Conclusion

- Application fonctionnelle
- Meilleure maîtrise de Java
- Peu de grosses difficultés