

Projet League Of Dofus

Ludovic NOEL et Paul BUGUET



Figure 1 : Exemple du mapping du jeu League Of Dofus

Table des matières

Introduction-----	3
1 Présentation Générale-----	3
1.1 Archétype-----	3
1.2 Règles du jeu-----	3
1.3 Ressources-----	4
2 Description et conception des états-----	7
2.1 Description des états-----	7
2.1.1 Etat éléments fixes-----	7
2.1.2 Etat éléments mobiles-----	8
2.1.3 Etat général-----	9
2.2 Conception Logiciel-----	11
3. Rendu : Stratégie et conception.....	13
3.1 Stratégie de rendu d'un état	13
3.1.1 Les Textures	13
3.1.2 Affichage de la Map	13

Introduction

Ce rapport présente le projet « League of Dofus ». Il s'agit d'un jeu vidéo tour par tour développé dans un objectif d'apprentissage de la programmation logicielle. Plusieurs domaines rentrent en compte comme : la conception, la programmation, l'optimisation et le service réseau. Il sera la mise en œuvre de savoirs provenant de plusieurs matières enseignées telles que : le génie logiciel, l'algorithme, la programmation parallèle. Un total de 112 heures de travaux encadrés sera nécessaire pour produire un produit fini. Grâce à une bonne organisation, ce jeu sera ouvert à des mises à jour et d'éventuelles modifications.

1 Présentation Générale

1.1 Archétype

L'objectif de ce projet est de réaliser un jeu tour par tour en partant de certains jeux de bases. Les jeux choisis sont Dofus et League Of Legends. Dofus est un RPG en vue isométrique qui propose aux joueurs de se déplacer librement sur des cartes qui composent le monde entier. Sa particularité est de proposer des combats au tour par tour : chaque personnage (joueur ou monstre) a ainsi une quantité de point de mouvement pour se déplacer et de point d'action pour effectuer des attaques à chaque tour.

League Of Legends quant-à lui est un RTS dans lequel 2 équipes de joueurs s'affrontent pour détruire le QG adverse : ils sont accompagnés de sbires contrôlés par l'IA qui se déplacent automatiquement vers les positions adverses.

Dans le cadre de notre projet, les règles et décors seront simplifiés : cf. figure 1 (attention le fait que les personnages prennent 4 carreaux et les sbires seulement 1 est anecdotique. Cela a pour but de montrer l'importance des personnages et non pas la taille des personnages durant les combats).

1.2 Règles du jeu

Deux équipes de 5 héros s'affrontent pour la destruction du QG adverse. La première équipe qui détruit le QG adverse gagne. Les héros ont la possibilité de capturer des tours de commandement qui génèrent des sbires. A chaque tour, les héros peuvent se déplacer et effectuer des actions. Le QG crée automatiquement des sbires à chaque tour, qui avancent vers le QG adverse en attaquant toute cible hostile à portée.

1.3 Ressources

L'affichage global de ce jeu va reposer sur 4 textures de 128 par 128 pixels. Nous avons décidé de prendre des textures de vues de dessus afin de faciliter le jeu. L'utilisation de la 3D aurait été nécessaire pour créer le mouvement des personnages. Concernant les personnages, les tourelles et les petits monstres (sbires), nous avons récupérés les sprites suivants :



Figure 2 : différents types de tourelles (QG et tour de commandement) utilisées dans le jeu.

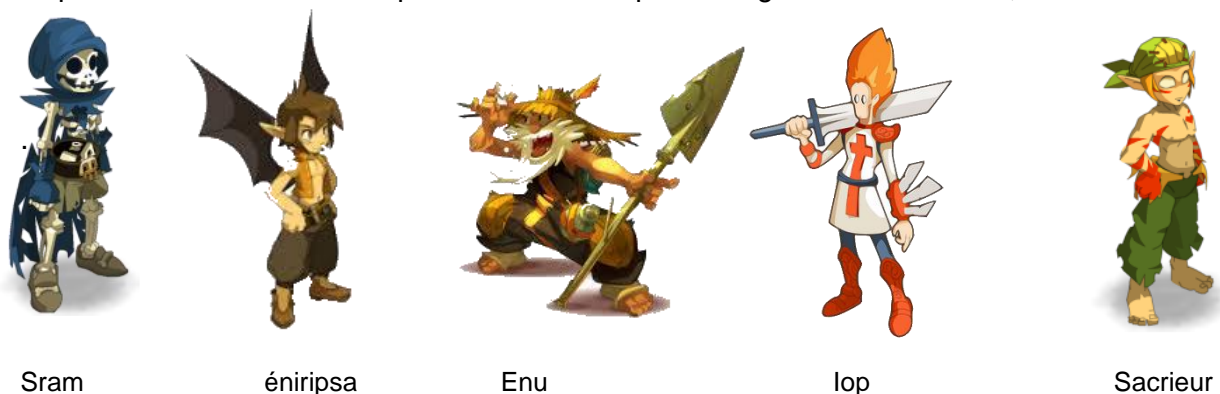


Figure 3 : Textures pour les personnages.

Chaque ligne correspond à un personnage, on a 16 textures par catégorie de personnage dont 8 pour le sexe masculin et 8 pour le sexe féminin. Pour commencer nous prenons 5 héros. Le nombre de héros sera augmenté assez facilement prochainement.

Les 5 types de personnages sont : Sram, Enu, Crâ, lop, Sacrieur.

Cependant d'autres textures pour les tests des personnages seront utilisées, les voici :



Remarques : ces sprites ne sont pas tous de la même taille. C'est pourquoi il y aura intervention d'une échelle pour chaque sprite.

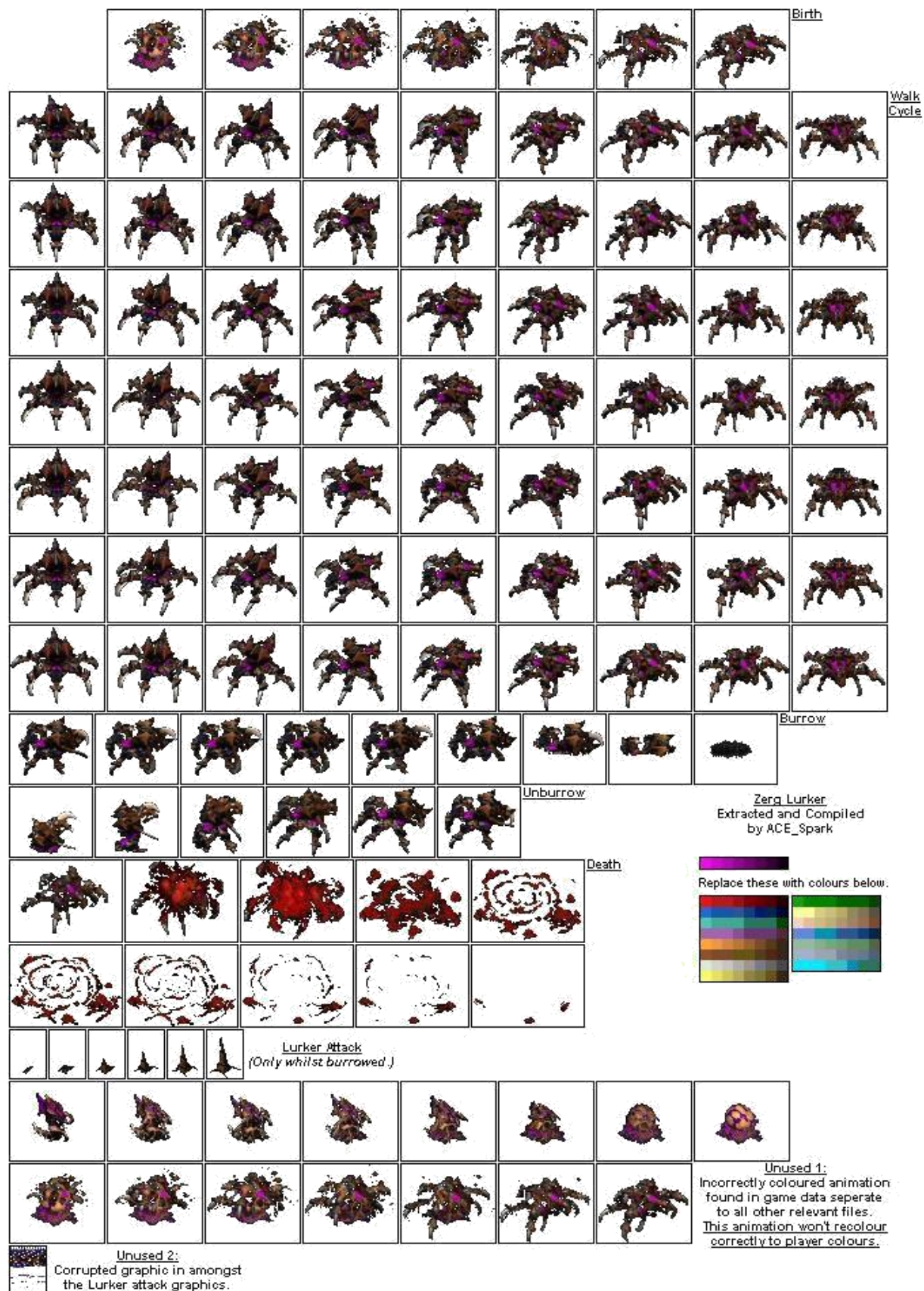


Figure 5 : Texture pour les monstres (sbires)

Possibilité de modifier la texture du sbire afin d'animer les combats.

2 Description et conception des états

2.1 Description des états

Le jeu est constitué par un seul état. Un état est formé par des éléments fixes et certains mobiles. Tous les éléments possèdent les propriétés suivantes :

- Coordonnées (x, y) dans la grille
- Identifiant de type d'élément : ce nombre indique la nature de l'élément.

2.1.1 Etat éléments fixes

La carte de combat est composée d'une grille d'éléments nommés « cases ». La taille de cette grille est fixée au démarrage de la partie (par défaut 30 cellules x 30 cellules). Cependant, il existe plusieurs types de « cases » :

Cases « Obstacles ». Les cases « obstacles » sont des éléments infranchissables pour les éléments mobiles. L'ensemble des cases « obstacles » seront représentés par :

- Le « rocher » qui recouvrent une case et qui bloquent également les lignes de vue. Il est donc impossible pour le joueur d'attaquer un adversaire situé derrière le rocher.
- Les « points d'eau », qui recouvrent également une ou plusieurs cases mais qui ne bloquent pas les lignes de vue. Contrairement aux rochers, les joueurs peuvent attaquer un adversaire situé derrière un point d'eau.

Cases « bâtiment ». Les cases « bâtiment » sont des éléments infranchissables pour les éléments mobiles qui seront représentés par :

- Les « Tours de Commandement » (TC). Ces tours sont de couleurs grises (neutre) au début de la partie. Une fois capturées, celles-ci deviennent de la couleur de l'équipe et génèrent alors des sbires pour cette dernière. Ces bâtiments ne peuvent pas être détruits.
- Les « QG » qui définissent la position du monument à détruire afin de remporter la partie. Chaque équipe a son propre « QG », de sa propre couleur (rouge ou bleu) qui génère ses propres sbires. Les QG attaquent les ennemis à portée.

Cases « déplacement ». Les cases « déplacement » sont les éléments franchissables par les éléments mobiles. Voici les différents types de cases « déplacement » :

- Les espaces « vide », où les éléments mobiles peuvent se déplacer librement et se positionner.
- Les espaces « capture », où les éléments mobiles doivent rester un tour pour capturer les Tour de Commandement.
- Les espaces « spawn » qui définissent la position initiale de chaque personnage en début de partie, des QG et des sbires ; ainsi que le lieu de réapparition après la mort.

2.1.2 Etat éléments mobiles

Les éléments mobiles possèdent une direction (aucune, gauche, droite, haut ou bas), un nombre de points de mouvements (PM), des points de vie, une attaque, une portée et une position. Les éléments sont bien positionnés si leurs coordonnées sont entières. Chaque élément mobile se déplace où il le souhaite en fonction du nombre de PM dont il dispose et à condition que l'espace soit accessible. Un PM permet de se déplacer d'une case entière. Chaque élément mobile est un obstacle infranchissable qui bloque les lignes de vues pour les éléments mobiles adverses. Le fait de passer à travers un allié est autorisé du moment que deux éléments mobiles ne terminent pas leur mouvement sur la même case. L'attaque, la portée et les points de vie dépendent du type de personnage. Tous les minions auront les même caractéristiques mais les 5 types de héros auront des statistiques différentes.

Élément mobile « Personnage ». Cet élément est dirigé par le joueur, qui commande la direction de son personnage, ou par l'IA. On a ensuite la propriété « status » qui prend les valeurs suivantes :

- Status « vivant » : le personnage se déplace normalement et peut attaquer.
- Status « mort » : le personnage est en période de résurrection pendant un certain nombre de tours puis réapparaît aléatoirement sur une case libre adjacente à son QG.

Les personnages sont représentés par des visages qui définissent leur classe (le sexe n'a pas d'importance).

Éléments mobiles « sbires ». Ces éléments sont commandés par IA et se dirige vers le QG adverse en attaquant tout ennemi à portée.

Ces éléments peuvent se déplacer comme les personnages et ont 2 status :

- Status « normal » : cas le plus courant où le sbire peut avancer et attaquer.
- Status « mort » : où le sbire a été tué. Il respawn au tour suivant à sa position initiale (QG ou TC).

Les sbires sont représentés par un modèle qui n'a pas d'importance autre qu'esthétique.

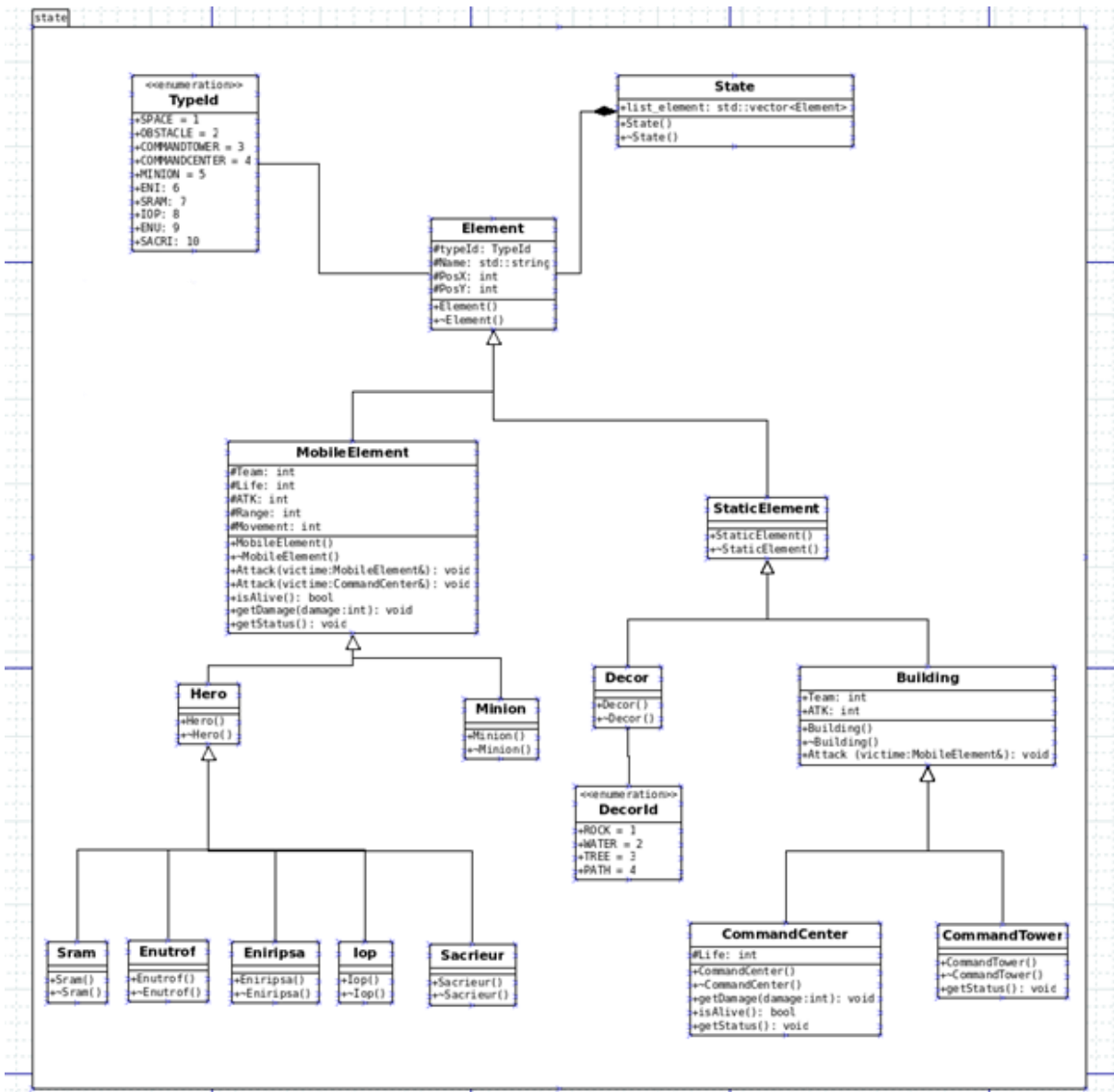
2.1.3 Etat général

A l'ensemble des éléments statiques et mobiles, nous rajoutons les propriétés suivantes :

- compteur résurrection : le nombre de tours restants avant la résurrection d'un personnage ou d'un sbire.
- Compteur de niveau : qui permet d'afficher le niveau de chaque personnage.
- Compteur de Point de vie: affiche la vie de chaque personnage et QG afin de connaître l'avancée du jeu.
- l'état « State » contient tous les éléments présent à l'instant t du jeu. Cette classe dépendra donc de l'avancement de la partie.

2.2 Conception Logiciel

Le diagramme des classes pour les états est le suivant :



peut aussi créer et détruire un état. Cette classe permet de savoir dans quel état du jeu, on se trouve.

- La classe Element contient les attributs de bases de chaque Element. Les éléments possèdent des Ids qui permettent de les différencier entre eux ainsi qu'une position et un nom. Elle possède également deux classes filles : les MobileElement et les StaticElement.
- Les MobileElement désignent les éléments mobiles, c'est-à-dire les héros et les minions. Elle possède les attributs communs à ces éléments ainsi que des méthodes leur permettant d'attaquer d'autres MobileElement et des CommandCenter (classe que nous détaillerons plus par la suite).
- Les Héros sont divisés en 5 sous-classes, qui correspondent aux différentes classes de héros qu'il est possible de jouer : chaque classe à un Id RaceId (rem : dans Dofus il n'y avait pas, au début, de classes à proprement parlé, mais uniquement 0 des races).
- Les StaticElements représentent les éléments qui ne peuvent pas se déplacer. Il s'agit du décor et des Building.

- La classe Decor contient les Id des différents type de décor (eau, rocher, arbre)
- La classe Building contient les CommandCenter (le bâtiment à abattre pour remporter la partie) et les CommandTower (les tours à capturer pour générer plus de minions). Ces 2 bâtiments peuvent attaquer les ennemis à portée, mais seuls les CommandCenter peuvent recevoir des dégâts.

3 Rendu : Stratégie et conception

3.1 Stratégie de rendu d'un état

Dans l'état du jeu, le joueur doit pouvoir être informé de l'ensemble des variables. Le rendu graphique permet d'afficher les variables de l'état faisant ainsi le lien entre les données et l'affichage. On vient donc charger un rendu graphique qui dépend entièrement de l'état. A chaque déplacement ou mort de personnage, on charge le rendu graphique correspond à ces actions.

Chaque personnage peut voir la totalité de la « carte » et l'emplacement des joueurs, des « Towers », des « minions » et des « Center ». Le joueur peut donc réfléchir à ses actions bien avant son tour.

3.1.1 Les Textures

Pour afficher les éléments, on vient tout d'abord charger leur texture via la classe Textures. C'est à cette étape qu'interviennent les sprites définis précédemment.

-Classe « Textures » : on vient charger la texture d'un élément en lui faisant correspondre un Sprite suivant son statut, sa position et son « TypeId ». On obtient alors le Sprite de l'élément. Un élément peut donc avoir jusqu'à 4 sprites. Les héros auront un sprite pour chacun de leur déplacements (haut, bas, droite, gauche).

Une fois que les textures sont chargées, il nous reste à pouvoir les afficher, ceci est réaliser dans la classe « View ».

3.1.2 Affichage de la Map

L'élément central du jeu est la carte, parce qu'elle permet aux joueurs de définir ses actions et sa stratégie. Pour créer la carte, nous utilisons le logiciel « Paint.net » qui nous permet d'éditer une image. L'image au format PNG est ensuite traitée par la classe Tile qui est ensuite utilisé par la classe TileMap (voir View.cpp) qui permet de dessiner la carte en tant que Background.

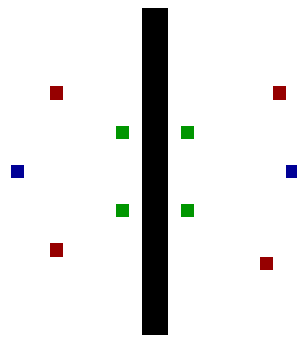
Notre map est définie sur 30 pixels de largeur et 30 pixels de hauteur.

-Classe « Tiles » : avec un argument `<<sf::Image>>`. Elle permet de créer un pointeur sur un tableau à deux dimensions. Ce tableau correspond aux numéros des tuiles associées à chaque pixel de l'image.

Les tuiles sont positionnées suivant le placement des frontières. Il nous faut des frontières de deux pixels soit deux tuiles pour créer celle-ci. Une autre fonction de Tiles renverra à partir de la même image, la position des nombres permettant d'afficher les héros, les Tours et les minions. Le fait d'utiliser une fonction traitant une image permet de modifier la carte sans avoir à modifier tout le code source. Cela permet une facilité et une rapidité d'exécution. On récupère par la même occasion les positions des tours et des héros. Des listes seront créés afin de choisir les tuiles nécessaires suivant le TypeID.

-classe « TileMap » (issu de View.cpp): est un élément généré à partir du tableau de Tiles (transmis précédemment). Cette fonction permet de spécifier la texture de la map. Cet élément est drawable afin de pouvoir l'afficher via la librairie SFML. On peut alors modifier la texture de la map avec facilité. Il suffit de créer une image png avec des bords et

un centre à nos souhaits et de l'intégrer à la fonction TileMap. La classe TileMap n'est pas sur l'UML mais elle a pu être testée et validée.



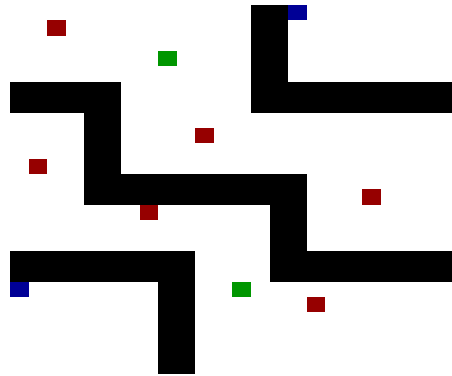
Carte du niveau envoyée par paint .net



Rendu du niveau crée sur Paint.

Test numéro 2 :

Carte du niveau 2 envoyée par paint .net



Rendu du niveau 2 crée sur Paint.

3.1.3 Les views

Les views permettent de diviser l'écran et donc de séparer un affichage. Elles sont générées à partir de la classe View. Elles correspondent à des couches qu'on superpose.

La méthode `add_sprite()` permet d'ajouter à l'affichage les sprites sélectionnés. Cela peut concerner tous les éléments mobiles et statiques.

La méthode `draw` permet « d'écrire » à l'écran pour avoir un rendu visuel des Sprite en question.

La méthode `init` permet d'initialiser la « couche ».

Cette classe a comme attributs : une liste de sprite, une liste de texture un type et un view.

Les listes permettent d'aller choisir le sprite correspondant à l'élément en question.

Dia du Package Render

