

Fiche d'utilisation Python

Ce fichier détaille les fonctions à utiliser pour la réalisation de l'IA en Java.

- Le fichier Client.py est le fichier que vous avez à modifier. En l'exécutant, vous ajouter une IA au serveur, à partir de 2 IA sur le serveur le combat démarre automatiquement.
- La fonction principale sera la 'play(game)', elle sera exécutée à chaque tour de jeu.
- Chaque composant peut avoir au plus 10 points de puissance.
- Pour vous aider, des attributs et fonctions qui ont été implémentés:

`game[0]`

Elle contient la liste des autres joueurs.

`game[1]`

Elle contient la liste des missiles.

`stay()`

Cette fonction est à utiliser pour passer son tour.

`shoot()`

Cette fonction permet de tirer un missile.

`turn(angle)`

Cette fonction prend en argument un angle, elle permet de gérer la direction de votre vaisseau, cet angle est compris entre 5 et -5 degrés par tour.

`addPowerEngine(energie)`

Ajoute de la puissance au moteur pour augmenter sa vitesse.

`addPowerShield(energie)`

Ajoute de la puissance au bouclier pour le renforcer.

addPowerShootSpeed(energie)

Augmente la vitesse des tirs du moteur.

addEnergyShootPower(energie)

Augmente la puissance des missiles de votre vaisseau.

Pour rappel, votre total de points mis dans vos composants ne peut pas excéder 15 points

Note: Pour les fonctions 'add', lorsque l'on veut réduire un capital de points, il suffit de lui envoyer un nombre négatif.*

Have fun les amis ! :)