|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Une image contenant Police, Graphique, capture d’écran, graphisme  Description générée automatiquement | Engine | | |
| Night Dungeon | | |
| Projet de Thibault Le Normand et Martin Glauser | | Document publié le | 09.09.2024 |

|  |  |
| --- | --- |
| Introduction au moteur | |
| Rôle du Moteur | Le Moteur du jeu Night Dungeon à comme rôle de gérer la partie logique non graphique. Il gère la physique et certains éléments complexe du jeu. Les domaines dans gérer par le moteur sont les suivants :   * Gestion des collisions * Gestion des mouvements |
| Justification et choix | Le fait de créer un moteur séparé de l’interface graphique est en effet plus complexe car les fichiers sont séparés et la partie graphique est indépendant. Cependant, la séparation de ces éléments a des avantages avec un moteur séparé, la gestion des entités et plus simple, le développement peut se faire en parallèle du GUI, les fichiers graphiques ne sons pas surchargés et surtout le jeu est modulable, ce qui permet l’implémentation de serveur ou même de mode multijoueur.  Ce fichier étant à part de l’interface graphique, il est aussi plus léger et n’a pas besoins d’importer des modules comme pygame qui doivent être importés dans d’autres fichiers. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Dépendances | | | |
| Nom | Présence sur Windows | Description | Utilité |
| copy | Par défaut | Permet d’effectuer des copies plus complexes | Effectuer des copies profondes |