



BATAILLE NAVALE

PROJET ZZ1

MAXIME ESCOURBIAC & GUILLAUME PAUGAM

INTRODUCTION

CAHIER DES CHARGES

- Règles :
règles standard (Wikipédia).
- Jeu multi-plateformes
Linux 32bit, Windows 32bit, Mac OSX 10.5
- IA viable en mode 1 joueur.
- Jeu jouable en multi-joueurs en réseau local.
- Interface graphique avec prise en main à la souris.

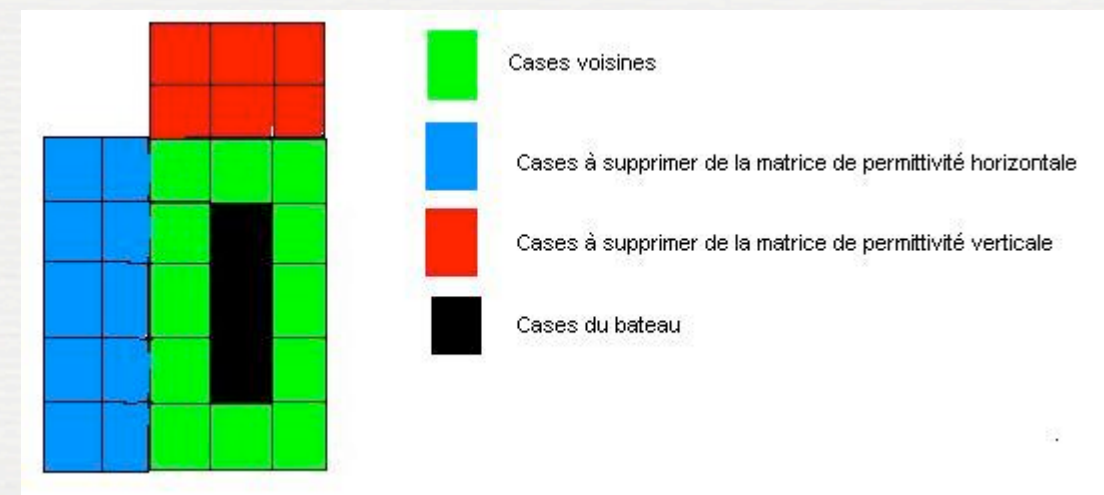
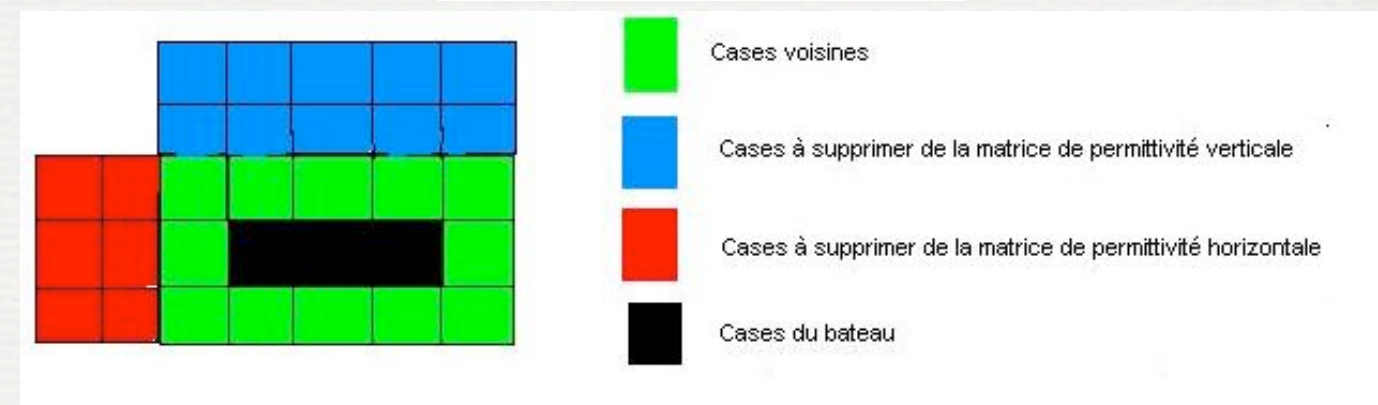
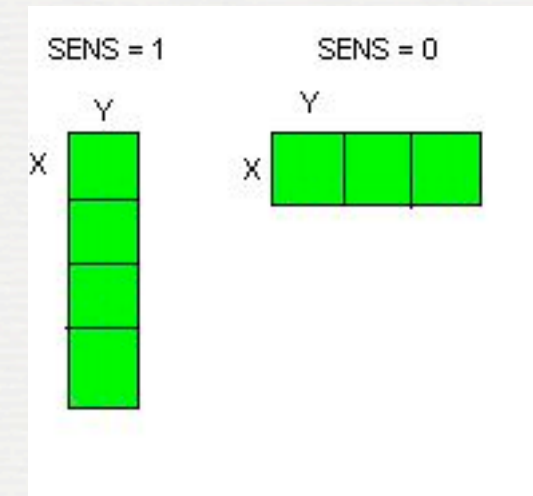
PLAN

- I Algorithmes
 - Placement des bateaux du CPU
 - Tir
- II Réseau
 - Protocole d'initialisation de la partie
 - Protocole d'échange de données
- III Interface Graphique & sonore
 - Interface générale
 - Placement des bateaux

I ALGORITHMES

PLACEMENT DES BATEAUX CPU

- Aléatoire sur le sens
- Matrices de permittivité Verticale et horizontale
- Mise à jour des matrices à chaque placement
- Placements des bateaux selon la taille croissante

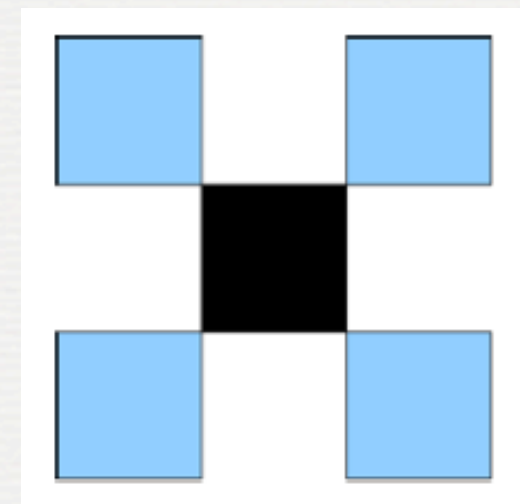


I ALGORITHMES

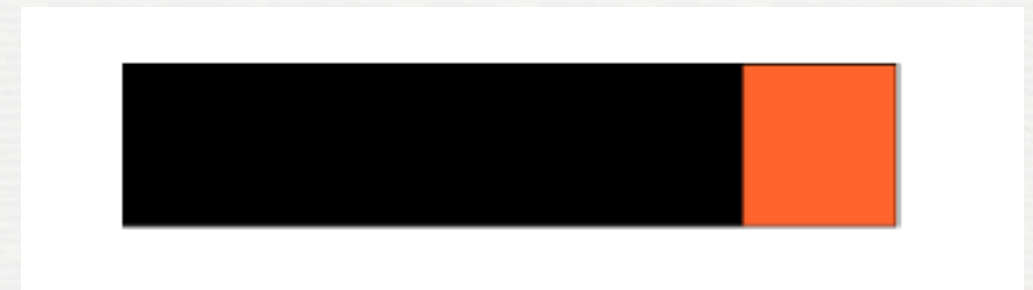
TIR DU JOUEUR CPU

- Matrice de permittivité
- Phase 1:
Aléatoire complet
- Phase 2:
Recherche du sens
- Phase 3:
Pilonnage sur la ligne
- Phase 4:
Pilonnage dans le sens inverse

cas touché



Suppression en bout

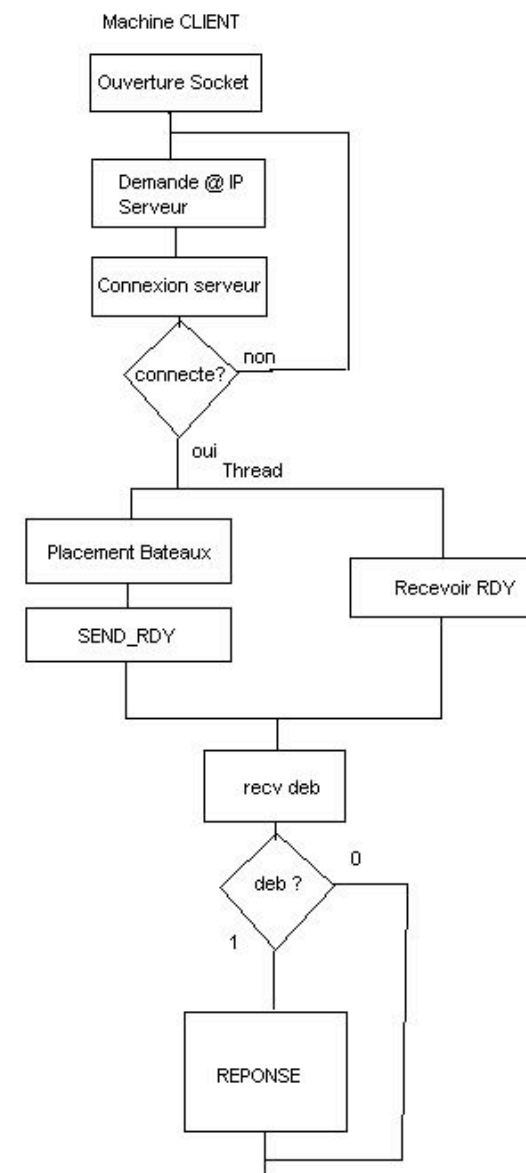
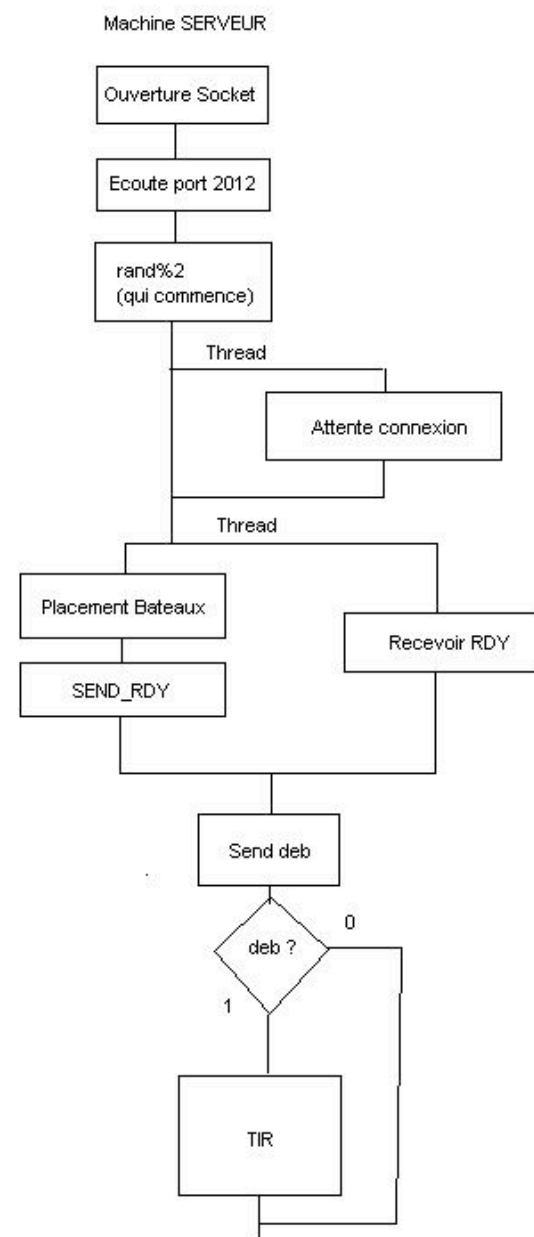


II RÉSEAU

INITIALISATION

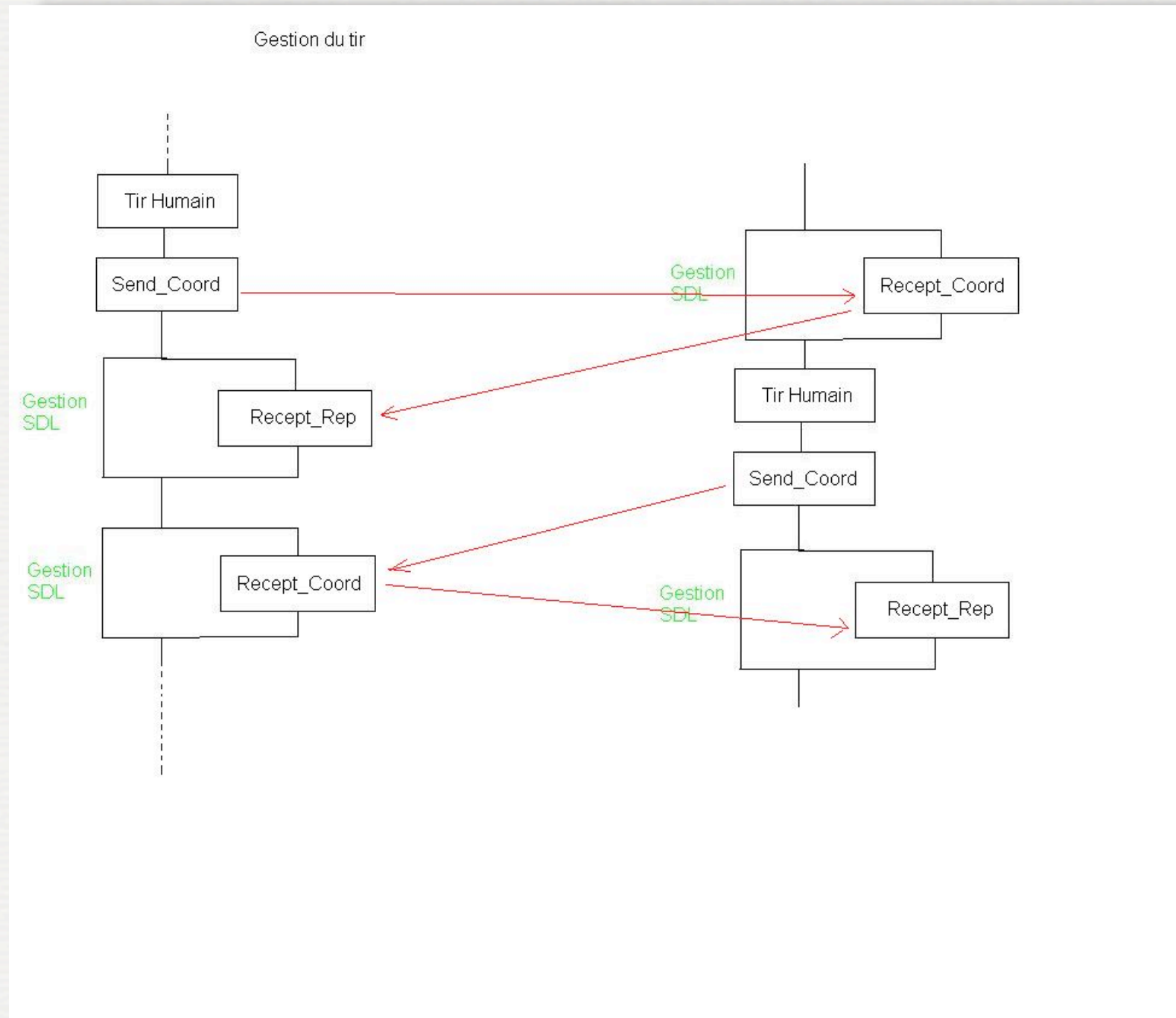
Principe de communication.

Init connexions



II RÉSEAU

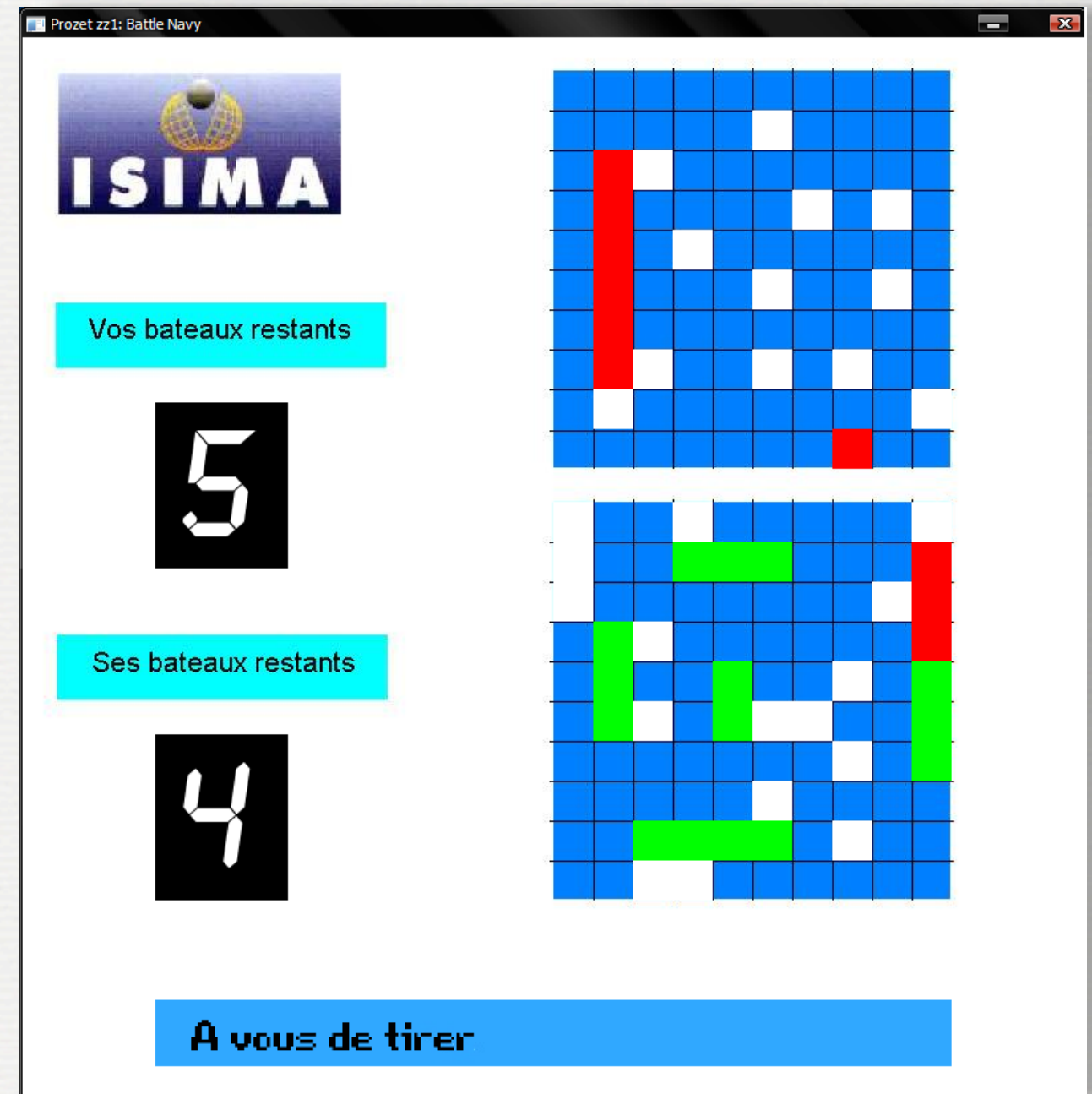
JEU



III INTERFACE GRAPHIQUE

INTERFACE GÉNÉRALE

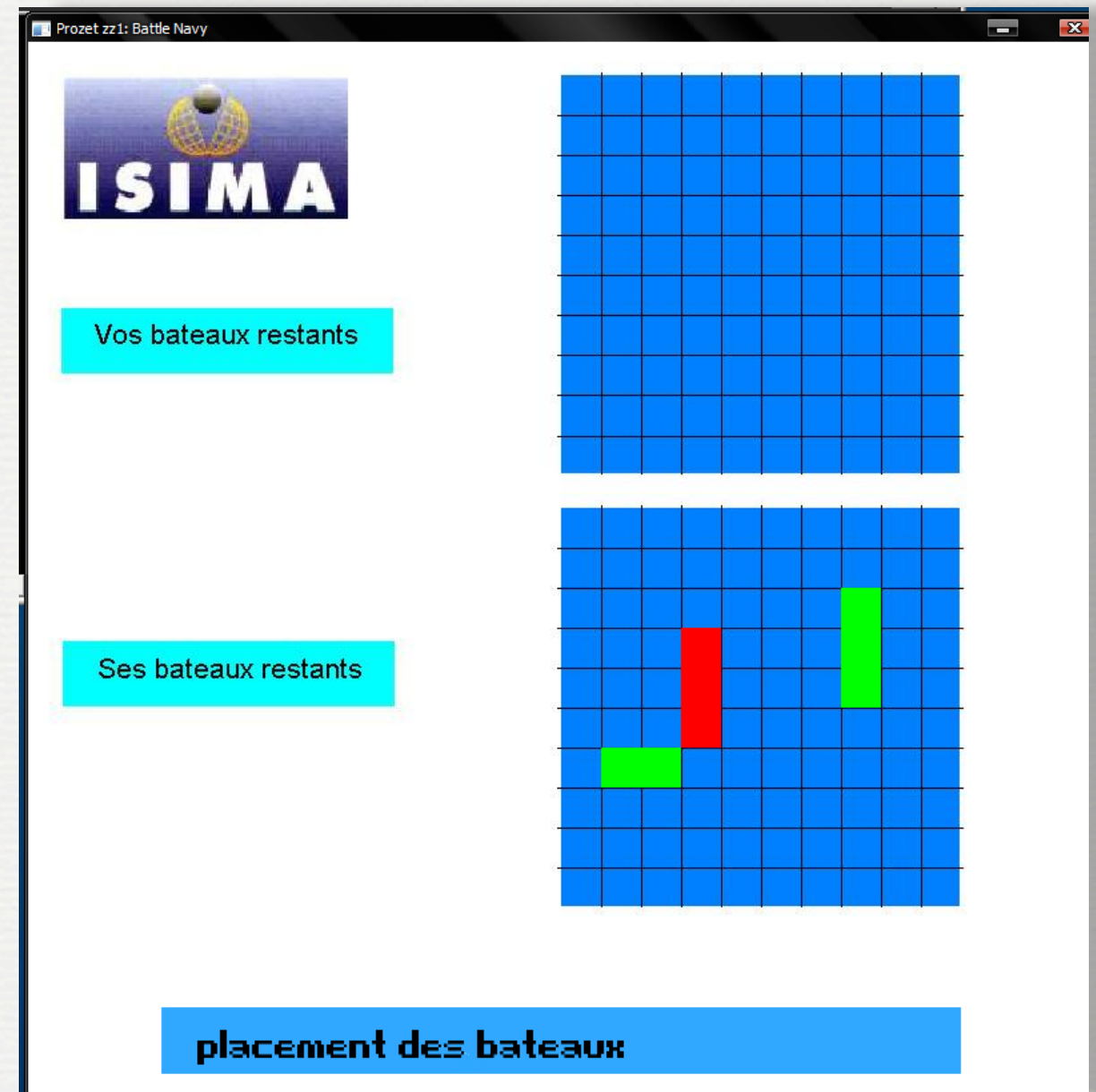
- Résolution:
800x800
- Affichage du score en
cours
- Partie réservé aux
messages utilisateur
- Événement sonore



III INTERFACE GRAPHIQUE

INTERFACE PLACEMENT

- Aide utilisateur
- Gestion temps réel
- Changement de sens avec le clic droit.
- Gestion des couleurs



CONCLUSION

- Modifications possibles:
 - Passage en 64 bit
 - Refonte graphique (utilisation d'images)
 - Insertion des fonctions mute / unmute
 - Fenêtres à dimensions variables
- Publications sous licence libre.
- Utilisations du code source pour un portage sur iPhone (Projet 1er année)