

Projet Logiciel Transversal

Anand Candassamy & Paul Estano

Table des matières

1	Présentation Générale	1
1.1	Archétype	1
1.2	Règles du jeu	1
1.3	Ressources	2
2	Description et conception des états	4
2.1	Description des états	4
2.2	Conception Logiciel	4
3	Rendu : Stratégie et Conception	5
3.1	Stratégie de rendu d'un état	5
3.2	Conception logiciel	5
4	Règles de changement d'états et moteur de jeu	6
4.1	Règles	6
4.2	Conception logiciel	7
5	Intelligence Artificielle	7
5.1	Stratégies	7
5.2	Conception logiciel	8
6	Modularisation	8
6.1	Organisation des modules	8
6.2	Conception logiciel	9

1 Présentation Générale

1.1 Archétype

Notre jeu s'inspirera principalement du jeu *Pokemon Donjon Mystère*. En effet, nous avons prévu de conserver le mécanisme des combats et de donjon de ce jeu.

Dans notre logiciel l'utilisateur incarnera un pokemon dans les salles d'un donjon qui contiennent chacune des pokemons qui peuvent l'"agresser".

Pour simplifier le jeu nous abandonnons également d'évolution des pokemons.

1.2 Règles du jeu

Le donjon contient un nombre fini de salle et le joueur gagne lorsqu'il sort de la dernière salle du donjon. Lorsque l'utilisateur est provoqué en duel automatiquement par les pokémons qui sont autour de lui.

Les combats fonctionnent en tour par tour. A chaque tour, l'utilisateur peut effectuer qu'une seule action.

- attaquer
- soigner le pokemon
- se déplacer

1.3 Ressources

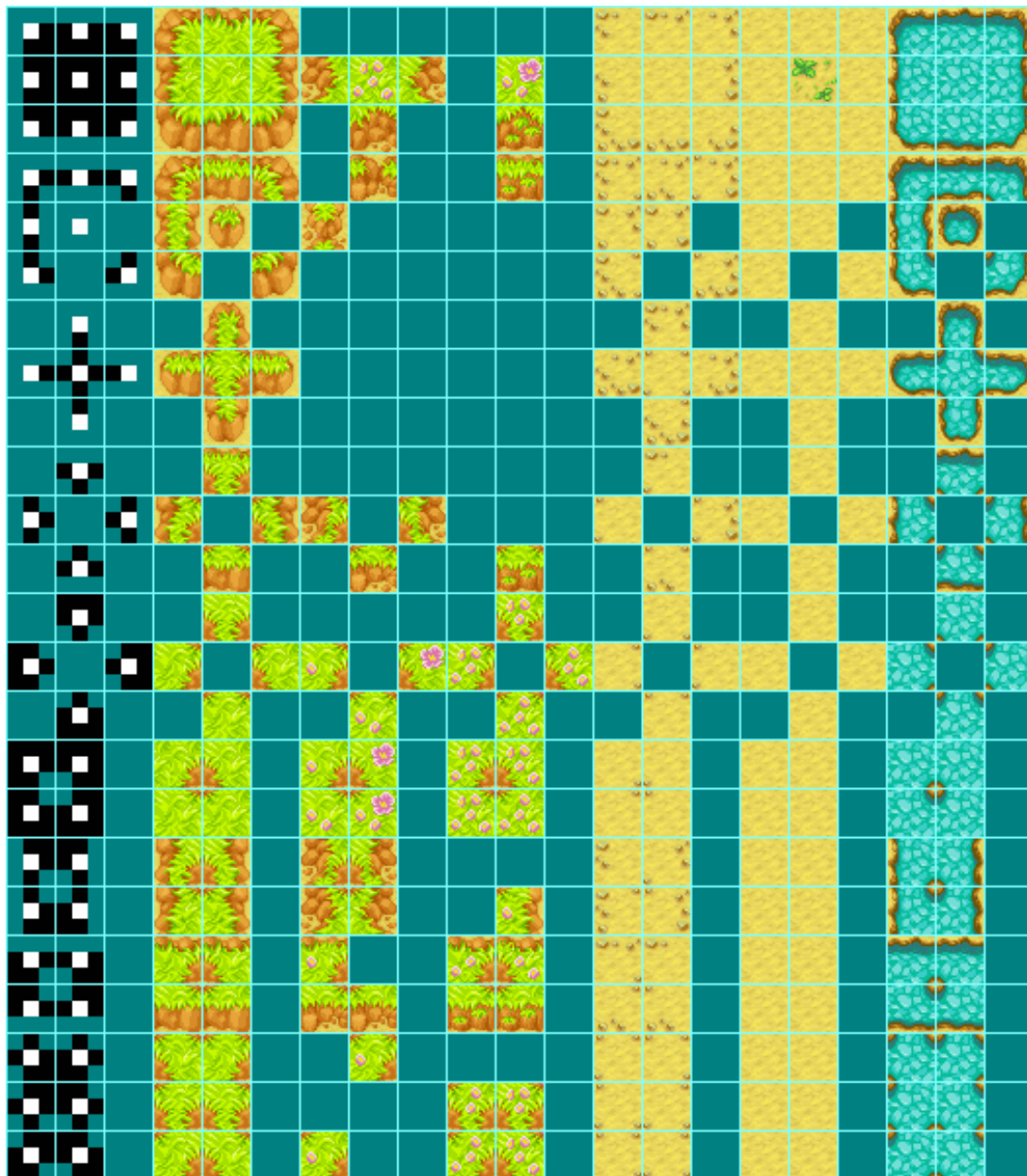


FIGURE 1 – Tileset utilisé pour construire un monde



FIGURE 2 – Tileset utilisé pour les pokémons

2 Description et conception des états

2.1 Description des états

2.2 Conception Logiciel

3 Rendu : Stratégie et Conception

3.1 Stratégie de rendu d'un état

3.2 Conception logiciel

4 Règles de changement d'états et moteur de jeu

4.1 Règles

4.2 Conception logiciel

5 Intelligence Artificielle

5.1 Stratégies

5.2 Conception logiciel

6 Modularisation

6.1 Organisation des modules

6.2 Conception logiciel