

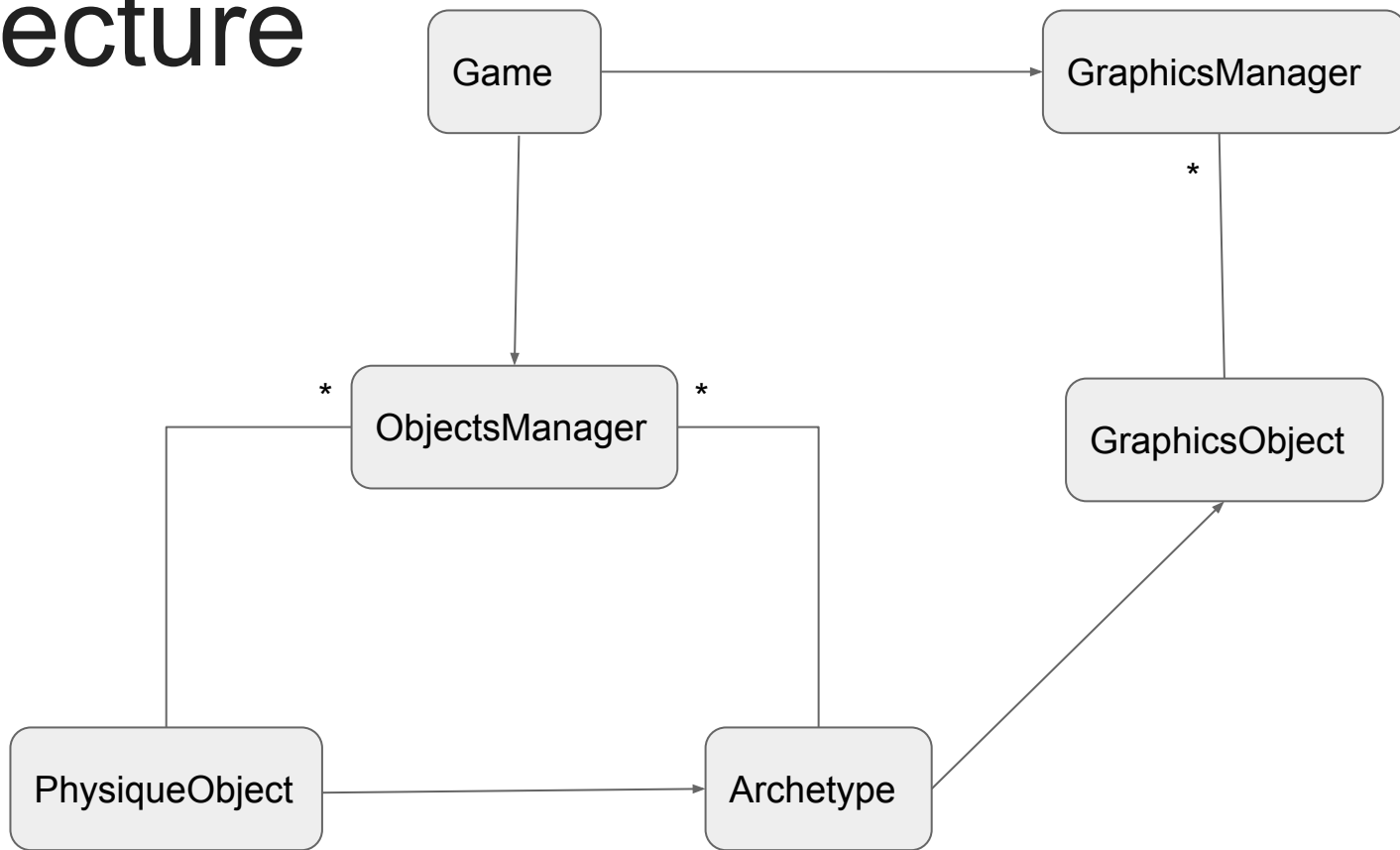
Jeu de stratégie temps réel

Alexandre Papegay, Nicolas Poelen

RTS : Introduction



Architecture



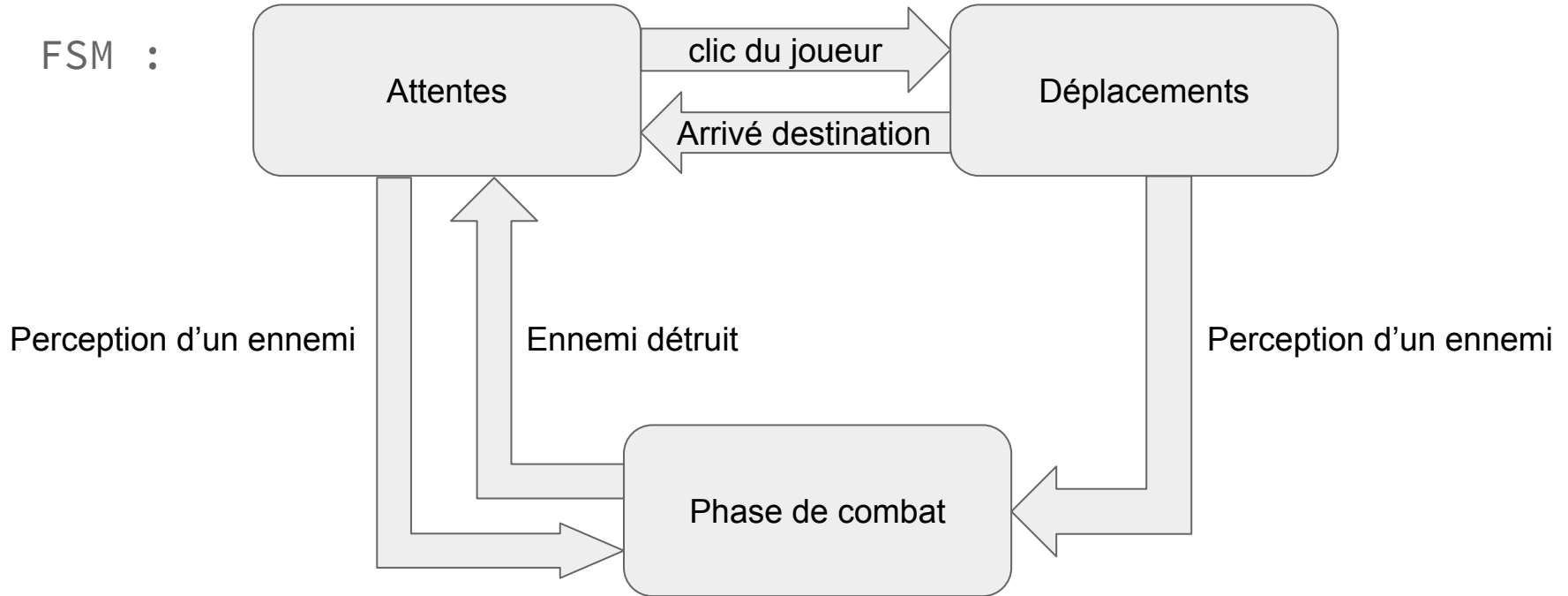
Bibliothèques

- Gamedev Framework
- CPython



Unités : IA

FSM :



Unités : IA

Déplacement : A*

- Déplacement en vectoriel
- A* retourne un chemin sous forme de tableau
- mise en place de capteur pour suivre le chemin

Démonstration

Perspective d'Évolution

- IA : unités et joueur adverse
- UI
- Caméra + MiniMap

Sources

<http://kenney.nl/assets/medieval-rtts>

<http://gamedevframework.github.io/v0.2.0/>

Conclusion