

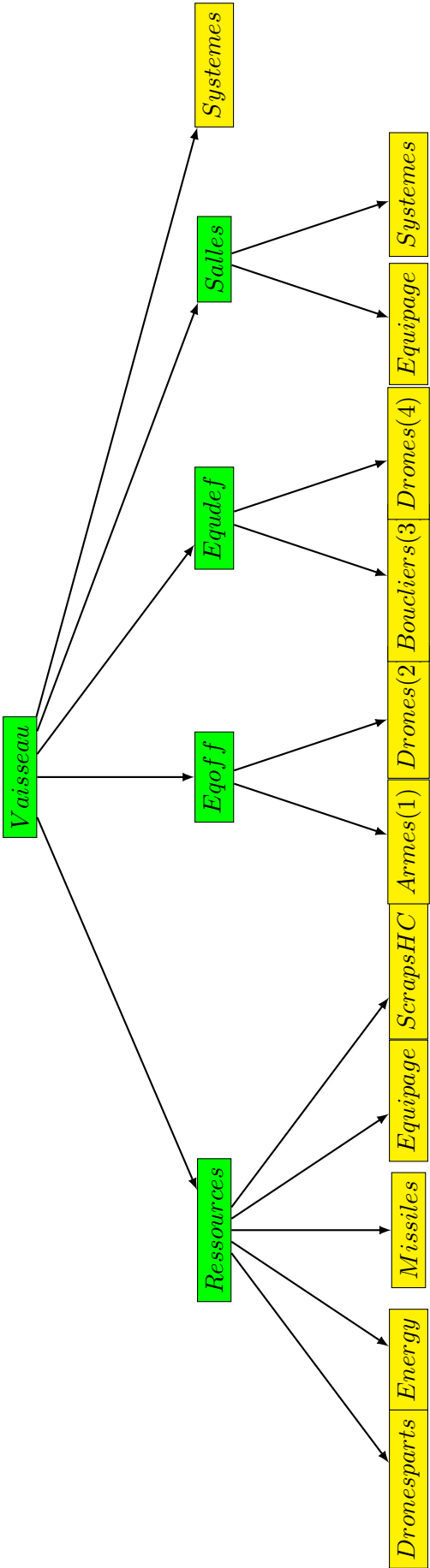
FTL : Fit the fittest©

Sébastien GAMBLIN Simon BIHEL Julien PEZANT
Paul LEMÉNAGER Josselin GUENERON

Table des matières

1	Constitution d'un vaisseau (table)	2
2	Un bon lien	3
3	Constitution d'un vaisseau (Liste)	3
4	Quelques informations	3
4.1	Types de vaisseaux	3
4.2	Noms des armes	3
5	Quelques questionnements	4
6	Quelques pistes à suivre, étapes de conception	4

1 Constitution d'un vaisseau (table)



- (1) Energie + Missiles, Nécessite salle des armes
- (2) Drones + énergie, nécessaire salle des drones
- (3) Energie, Nécessite salle des boucliers
- (4) Drones + énergie, nécessaire salle des drones

2 Un bon lien

Un bon site avec plein d'informations : http://ftl.wikia.com/wiki/FTL:_Faster_Than_Light_Wiki

3 Constitution d'un vaisseau (Liste)

- ressources
 - drones parts
 - energy
 - missiles
 - equipage
 - (scraps hors combat)
- equipements offensifs
 - armes (utilise de l'energie et eventuellement des missiles) (requiert salle des armes)
 - drones (utilise des drones parts et de l'energie) (requiert salle des drones)
- equipements deffensifs
 - boucliers (utilise de l'energie) (requiert salle des boucliers)
 - drones (utilise peut-etre des drones parts et de l'energie) (requiert salle des drones)
- salles
 - equipage
 - systemes
- systemes

4 Quelques informations

4.1 Types de vaisseaux

- Kestrel
- Engi
- Federation
- Zoltan
- Mantis
- Slug
- Rock
- Stealth
- Lanius
- Crystal

4.2 Noms des armes

- Missiles
- Lasers
- Ions
- Beams
- Bombs
- Flak
- Crystal

5 Quelques questionnements

- Doit-on gérer l'extension ? (option finale ?)
- Comment gérer l'équipage, faire une IA aléatoire ?
- Faire des fichiers txt pour récupérer la liste des armes et les stats ?
- Comment matérialiser les salles d'un vaisseau ? Dico, matrice ?

6 Quelques pistes à suivre, étapes de conception

- Modélisation d'un vaisseau basique
- Génération aléatoire d'un vaisseau
- Générer les choix aléatoires d'armes avec une somme d'argent
- Générer les combats virtuels
- Faire des tournois de vaisseaux afin de sélectionner le meilleur