

Soutenance du TPA

Rapport

Simon Bihel, Sebastien Gamblin, Josselin Gueneron, Julien Pezant,
Paul Lemenager

UCBN L2 Informatique Semestre 1

18 décembre 2014

Plan

- 1 Présentation du jeu
- 2 Présentation du projet
- 3 But du premier semestre
- 4 Les modules
- 5 Représentation d'un vaisseau
- 6 Le combat
 - Les cooldowns
 - L'attaque
- 7 Un petit test
- 8 Conclusion

Présentation du jeu



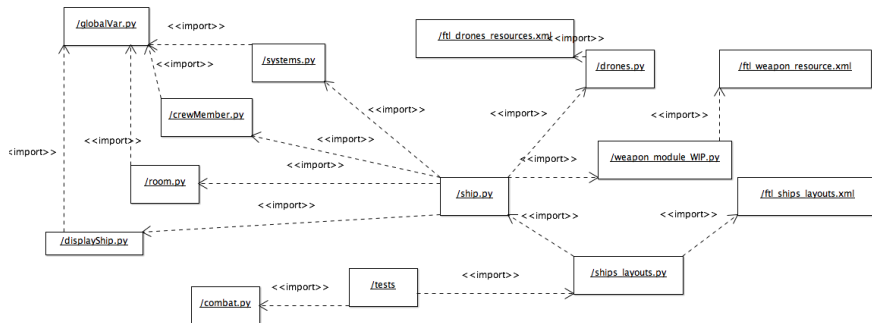
Présentation du projet

Réalisation d'un programme permettant la modélisation de vaisseau FTL afin de les optimiser au mieux.

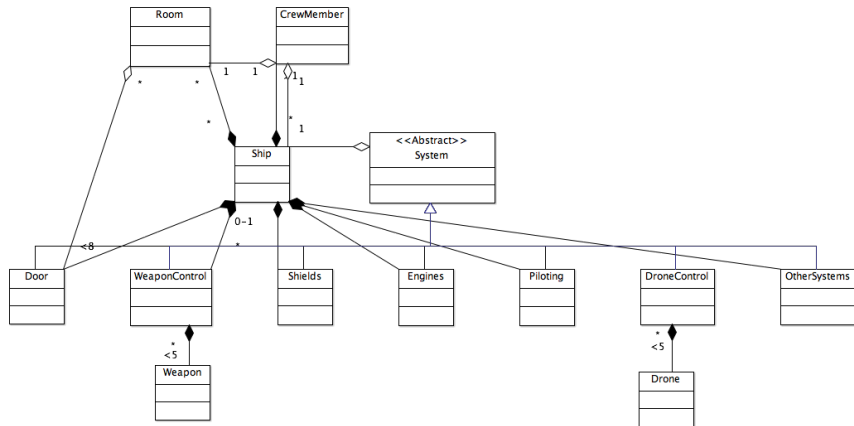
But du premier semestre

Le but du premier semestre est de modéliser un générateur de combat le plus complet possible.

Les modules

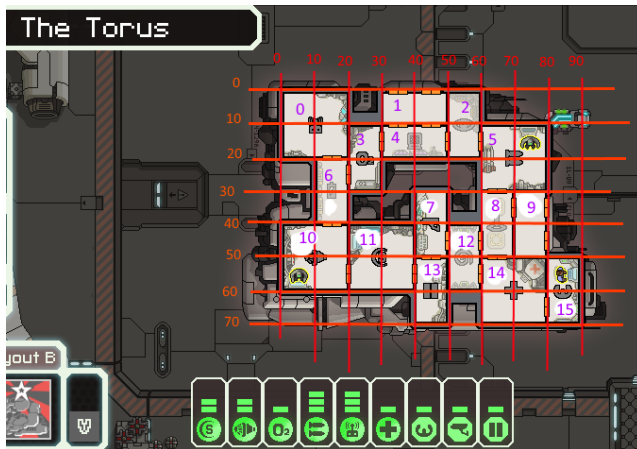


Représentation d'un vaisseau



Représentation d'un vaisseau

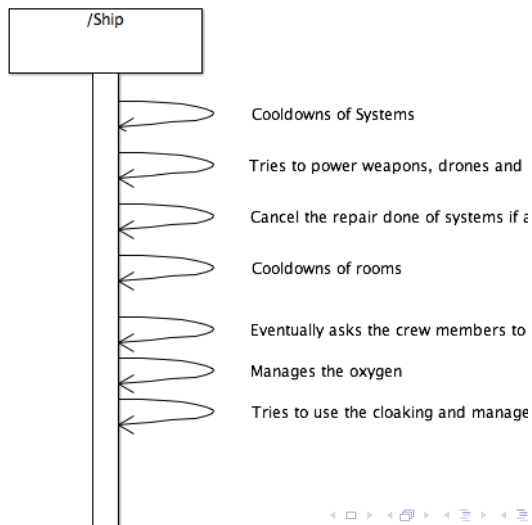
Les vaisseaux sont représentés aussi par le xml d'où sont extraites les informations des vaisseaux.



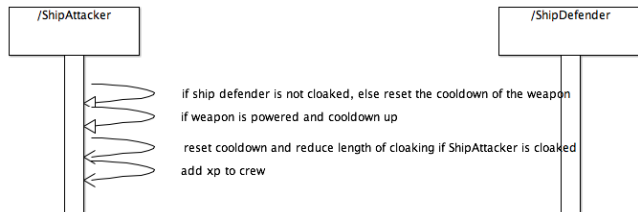
Décomposition d'un combat :

- Cooldowns
- Attaque

Les cooldowns



L'attaque



Un petit test

Exemple de combat.

Conclusion

Au cours du premier semestre, nous avons réussi à réaliser un moteur de combat qui, même s'il n'est pas complet, se rapproche du jeu original, ce qui nous permettra de finaliser notre projet : optimiser la recherche d'un vaisseau meilleur que les autres.

Future pistes :

- Etablir arbitrairement des règles d'optimisation pour un vaisseau
- Utiliser des systèmes experts afin de générer une intelligence artificielle qui pourra préférer tel équipement dans tel cas, optimiser l'utilisation des énergies des vaisseaux, ne pas avoir telle arme si elle est inutilisable, etc
- Utiliser un système d'algorithme génétique qui nous permettra de conserver les vaisseaux gagnants, et de les combiner pour qu'ils soient plus performants.