Macrophage

Transform
Texture Resource

Layered
~~Speed~~
~~TargetPos~~
Health (int)
State

Macro_InfectedSystem
Macro_Death System
Macro_Destruction_System
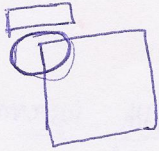MoveTo System

Object_Layer

Transform
Layer
Speed
TargetPos

HealthBar

Transform
Texture Resource
Layered

Lymphocyte B

Transform
Texture Resource
Layered
Health
State
Specialisation (int, int)

Object_Layer

Health Bar

B Specialisation system.

Move TO System

Infected System
Death System.

Virus

Transform
Texture Resource
Layered
Speed
Target Pos

~~Virus Shot~~
~~On Destruct~~ (contact),
Virus Destruct

Pour tous   ← Virus_Infection_System
virus:

Si virulent et contact avec cible et cible non infecté
→ Cible infectée.

Move TO System
Random Moving System.

virulent)

Bactéries

Transform
Texture Resource
Health
State
Speed
~~Layered~~
Target Pos.
On Destruct (contact)

Move TO System
Random Moving System.

Bacterie_Infected_System.
Bactérie_Death_System
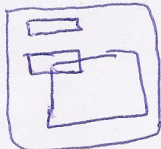
Déchet

Transform
Texture Ressource
Layered (relié au layer principal)
Target Pos
Speed

Move To System
Random Moving System

Toxines

Transform
Texture Ressource
Layered
Target Pos
Speed

- Pour toutes les toxines :
- Récupère toutes les entités qu'elle peut affecter
- Si il y a contact avec l'entité, elle lui inflige des dégats.
- et elle est détruite.

→ : Toxin Infection System
- Move TO System
- Random Moving System

Cellules

Transform
Texture Ressource
Layered
~~State~~
Health

| Object-Layer |

| Health Bar |

- On Infected (reproduction)
  (damage, ~~damage Level~~)
- On Destruct (contact, infecté) déchets [int]

- Cell_Infected_System
- Cell_Death_System · ~~Cell / On Destruct System~~

⤷ si Health. points = ~~6~~ 0.
  ⤷ Destruction
  ⤷ Génération
  → Virus + Déchets.
  si infecté. ~~Cell/On Destruct~~

cell_Health_System
⤷ Pour toutes cellules :
si state. infected
  == true
  ⤷ chgt image
  ⤷ -- vie.

Lymphocyte T8

Transform
Texture Ressource
Layered
State
~~Health~~

| Object Layer |

| Health Bar |

- Move TO System

- T8 Infected System
- T8 Destruction System → bactéries cellules
  ⤷ Pour tous T8 :
  - si contacte avec cellule ou bactéries infectées → destruction.
- T8_Death_System → ~~et récolte déchet.~~

[faux par défaut]

~~infecté~~. infecté (si vrai, chgt ressource + Perte de vie).
virulent

[faux par défaut]

[infecté health = 0

Infected System : Enlève les points de vie aux entités infectées.

Death System : Pts de vie à 0 → Destruction de l'entité.
Génération de nouvelles entités.

⤷ Un système général ou un système / entité ?

Regrouper Health et State ?

Infected System → Général ou spécifique à l'entité ?
                   Ajout d'un composant
                   Nombre de déchets

Rapport :
  • Décrire les composants et les systèmes.
  • ~~Les~~ 6 facettes sur le jeu.

Soutenance le 11/01/16.