

Battle of Life

A pixelated map of Europe is shown on a black background. The map is composed of small squares, some of which are red and some are blue. The red squares are concentrated in the western and southern parts of Europe, while the blue squares are more prevalent in the northern and central regions. The overall effect is a stylized, low-resolution representation of the European continent.

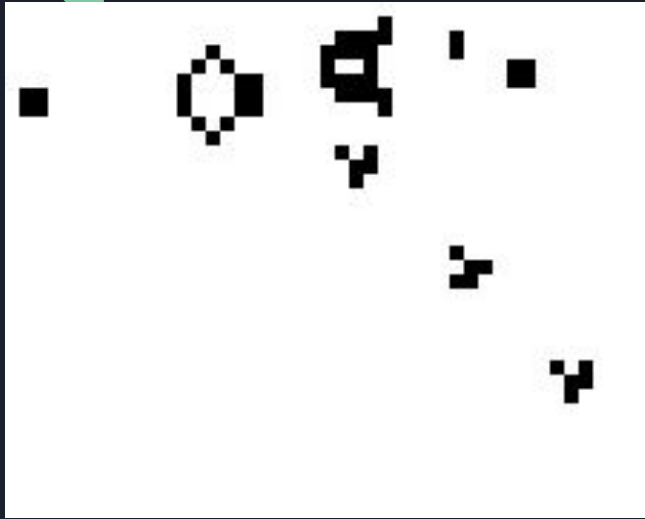
Lutèce Bilot
Anthony Decambray
Thibault Gellé
Thomas Idier
Alexis Lombard-Gaillard
Alexandre Valat



Plan :

- 1) Explication du projet
- 2) Répartition des tâches
- 3) Retours sur le projet

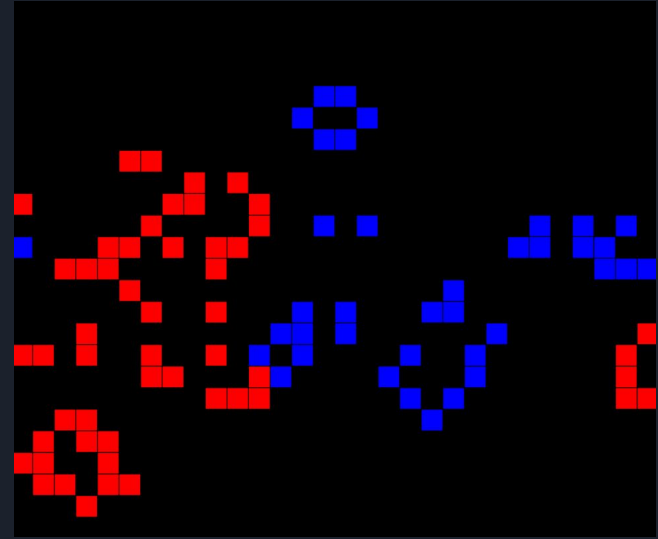
1) Explication du projet



Jeu sans joueurs
Règles d'évolutions fixes

Jeu de la vie par John Conway

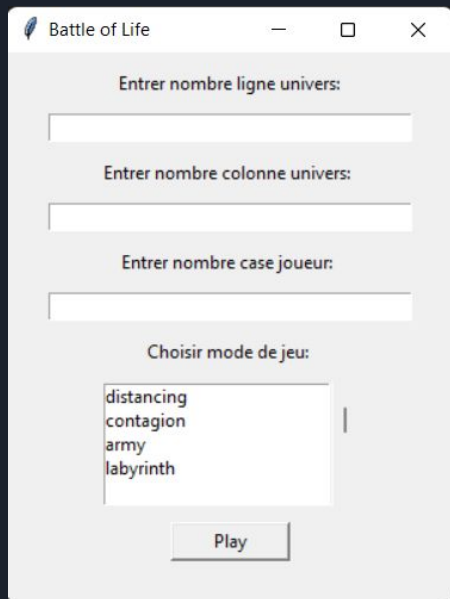
Processus itératif
de réflexion



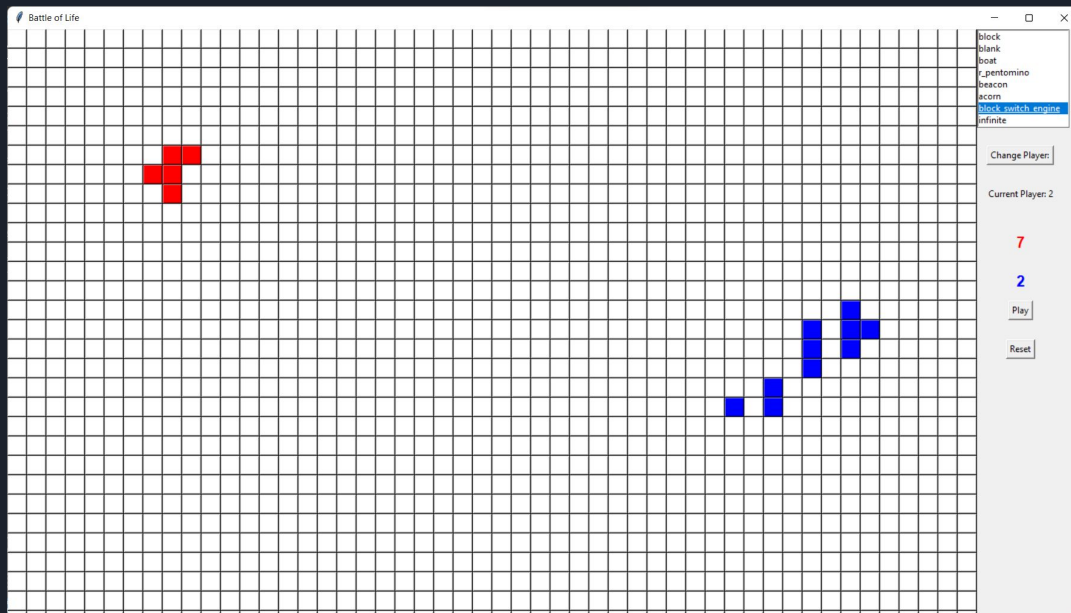
Interactivité à 2 joueurs
Règles d'évolution modulables

Battle of Life

1) Explication du projet

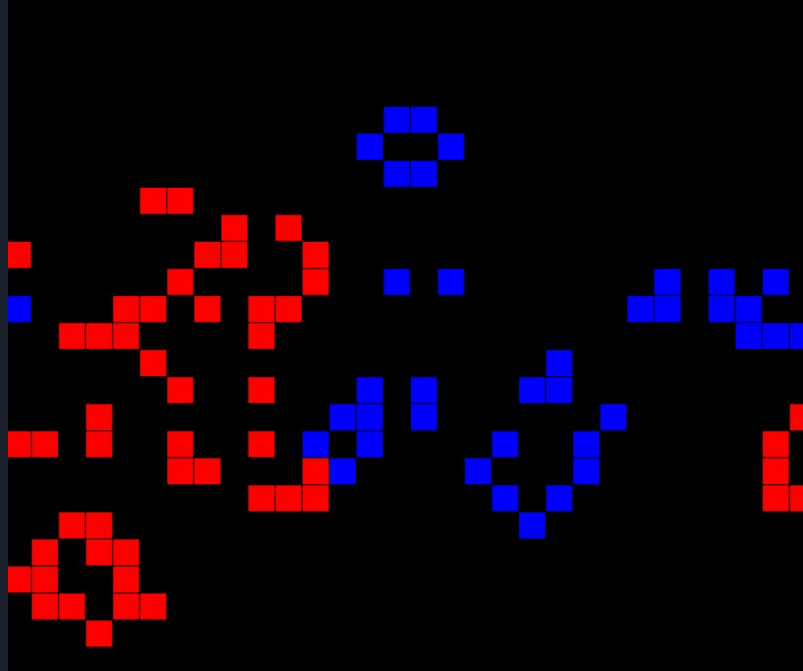


The screenshot shows the 'Battle of Life' settings window. It has a title bar with a feather icon and the text 'Battle of Life'. The window contains three input fields for 'Entrez nombre ligne univers:', 'Entrez nombre colonne univers:', and 'Entrez nombre case joueur:'. Below these is a dropdown menu for 'Choisir mode de jeu:' with options: distancing, contagion, army, and labyrinth. A 'Play' button is at the bottom.



Initialisation des paramètres et amorces du jeu

1) Explication du projet



Déroulement d'une partie

1) Explication du projet



Congratulations player 2 , you win!

Number of blue soldiers still alive :519

Number of red soldiers still alive :276

Remaining time :0



No win, no loss... Let's play again!

Number of blue soldiers still alive :0

Number of red soldiers still alive :0

Remaining time :99

Fin d'une partie



2) Répartition des tâches

Sprint 1 : Mise en place des données du jeu de la vie

- Fonctionnalité 1 : Représentation de l'univers avec plusieurs graines positionnées : **start.generate_universe.py** (semaine 1)
- Fonctionnalité 2 : Positionnement de graines dans l'univers : **start.generate_seed.py**

(**Lutèce** 14/11)

- Fonctionnalité 3 : Configuration d'un ensemble d'amorces : **game_data.seeds.py**

(**Alexandre** 14/11 → 16/11)

Sprint 2 : Simulation de la bataille de la vie à deux joueurs

- Fonctionnalité 4 : Configurer un ensemble de règles du jeu appliquées à une cellule : **game_data.survival.py** (**Alexis**, **Alexandre** 15/11 → 17/11)
- Fonctionnalité 5: Appliquer les règles du jeu de la vie à toutes les cellules de l'univers sur une génération : **simulate.generation.py** (**Anthony** 14/11)

2) Répartition des tâches

Sprint 3 : Déclaration de fin partie

- Fonctionnalité 6 : Gestion des conditions de fin de partie : **end.game_finished.py** (Anthony 14/11)
- Fonctionnalité 7 : Comptage des blocs et déclaration de victoire : **end.game_end.py** (Anthony 16/11)
-

Sprint 4 : Interface graphique : mise en place de la partie

- Fonctionnalité 8 : Interface tkinter pour le démarrage et le choix du mode de jeu :
display.display.py (Thomas, Thibault, 16/11)
(battle_of_life_minimal.initialize : initialize() ⇒ premiers jets avec interface console (Anthony, 15/11))
- Fonctionnalité 9 : Interface tkinter pour le placement des amorces par les joueurs :
display.battle_of_life.py (Thomas, 14/11 → 17/11)
(battle_of_life_minimal.place_seeds : place_seeds() ⇒ premiers jets avec interface console (Anthony, 15/11))



2) Répartition des tâches

Sprint 5 : Interface graphique : Simulation de la bataille de la vie à deux joueurs

- Fonctionnalité 10 : Affichage de l'univers dans une fenêtre tkinter : **display.iterateTkinter.py** (Alexis, 15/11)
- Fonctionnalité 11 : Affichage de la simulation dans tkinter : **display.iterateTkinter.py** (Alexis, 15/11)

Sprint 6 : Interface graphique : Simulation de la partie entière

- Fonctionnalité 12 : Affichage d'une fenêtre tkinter pour la déclaration du gagnant et des scores : **end.end_game_of_life.py** (Lutèce, 16/11)
- Fonctionnalité 13 : Interface graphique pour le déroulement de la partie du début à la fin : **display.battle_of_life.py** (Thomas, Thibault 15/11 → 17/11)



3) Retours sur le projet

Pistes d'approfondissement:

- Mettre en place un module de rotation pour pouvoir faire tourner les amorces
- Créer des actions et des blocs spéciaux
- Généraliser le mode multijoueur pour pouvoir jouer à plus de 2 joueurs



3) Retours sur le projet

Leçons tirées

- Bonne participation collective et coordonnée de l'équipe
- Apprentissage de git et du découpage d'un projet en sprints
- Méthode MVP respectée
- Première expérience du métier de développeur
- Analogie en termes de game design avec les banques de seeds et de règles du jeu

The background of the slide is black and filled with various pixelated shapes. There are several clusters of red pixels, some forming abstract patterns and others resembling small, irregular shapes. Similarly, there are clusters of blue pixels, some forming more structured, grid-like patterns and others being more scattered. The overall effect is a digital, pixelated aesthetic.

Merci de votre écoute !