

PROJET PYTHON

Groupe 7

Adam Medragh, Mateo Pena, Thomas Pienne, Noémie Urbanik, Fabien Zilliox, Mathieu Pene

INTRODUCTION





AGE OF (CHEAP) EMPIRES

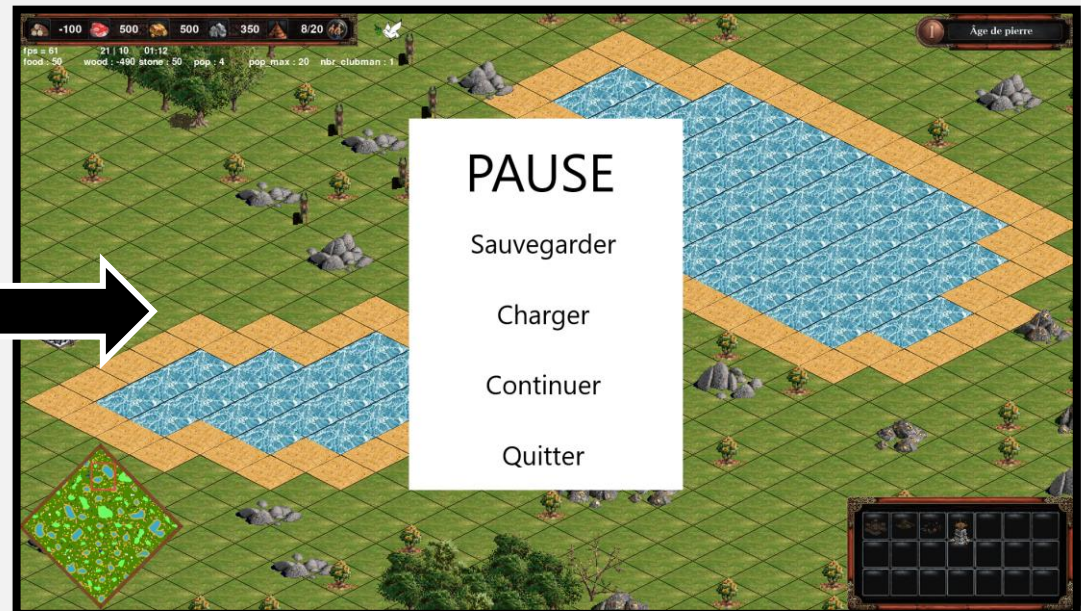
JOUER
OPTIONS
CREDITS
QUITTER

PRÉSENTATION DES MENUS

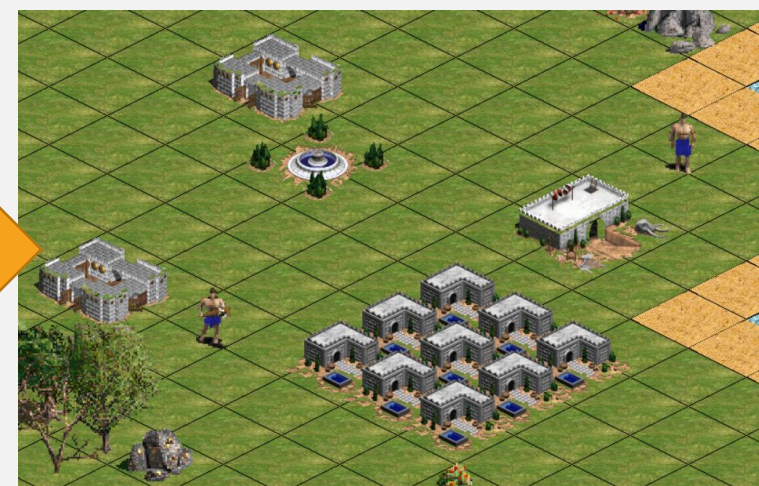


Chargement de la sauvegarde





LE SYSTÈME D'ÂGE





PRÉSENTATION DES CHEAT CODES

ninjalui

bigdaddy

steroids

forceattack

checkstate

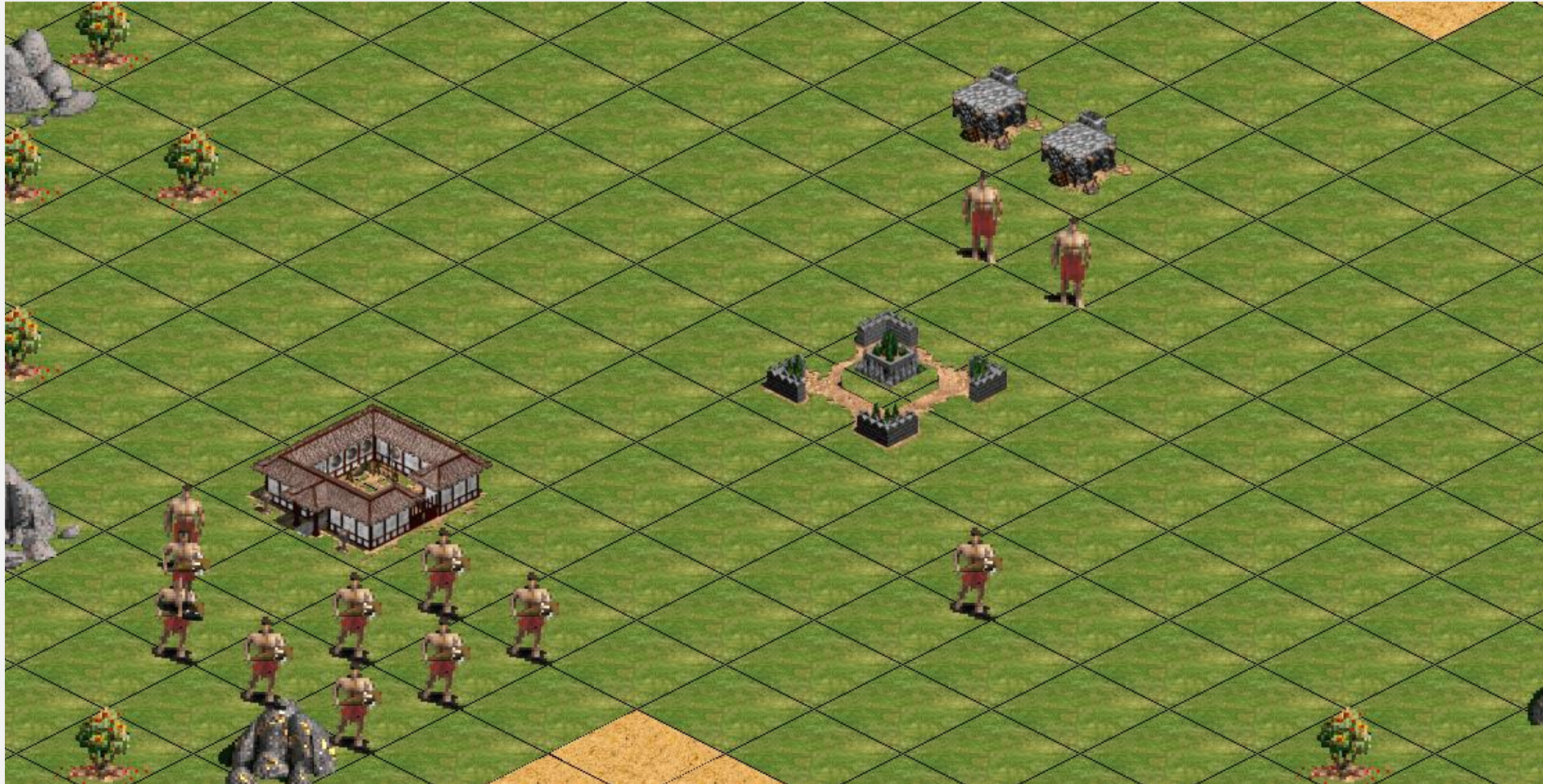


PRÉSENTATION DE L'IA

- PLAN DEBUT:



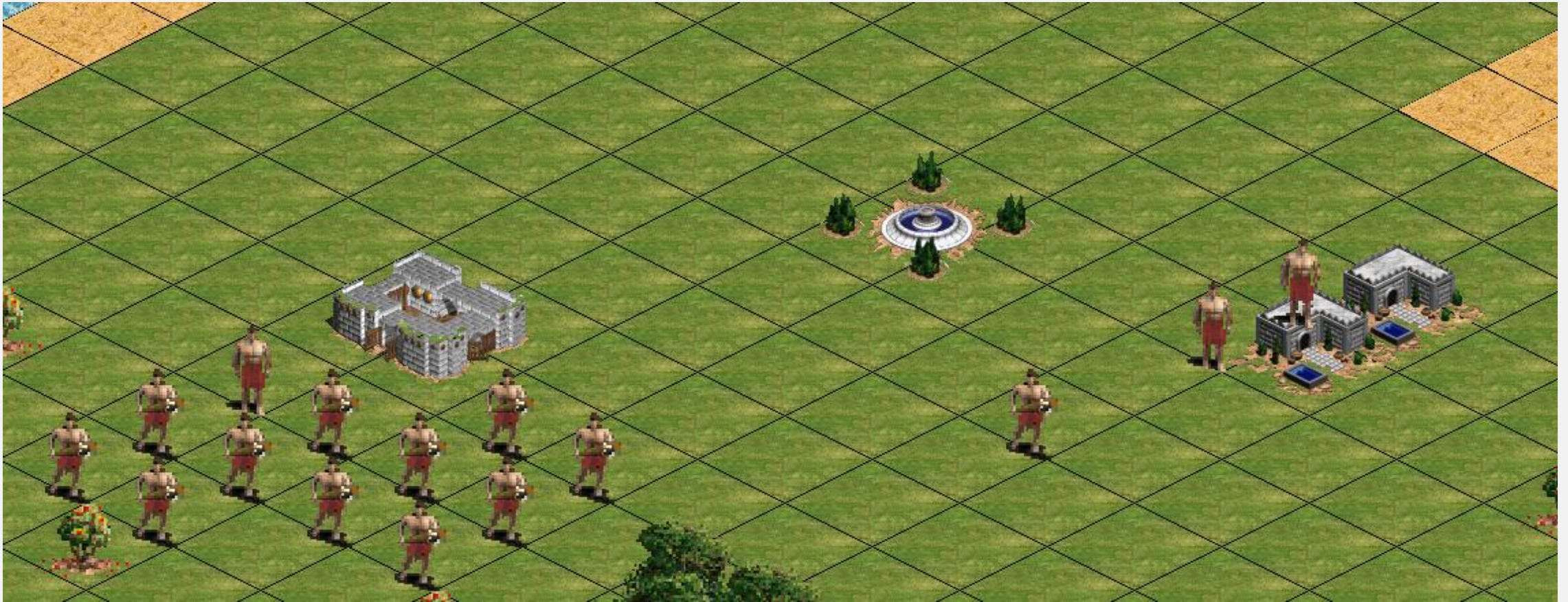
- PLAN PETITE ARMÉE :



- PLAN ATTAQUE :



- PLAN CONTINUITÉ :



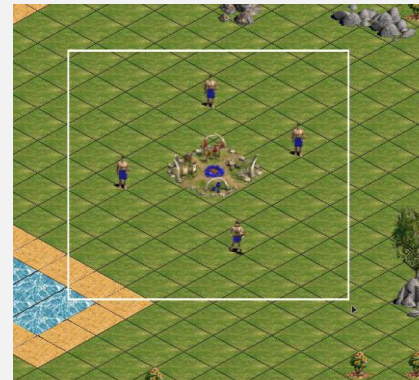
- PLAN DEFENSE :



PRÉSENTATION DE LA SÉLECTION MULTIPLE



Sélection multiple



- Traçage du rectangle
- Sélection des unités
- Déplacement des unités

AJOUTS SPÉCIFIQUES

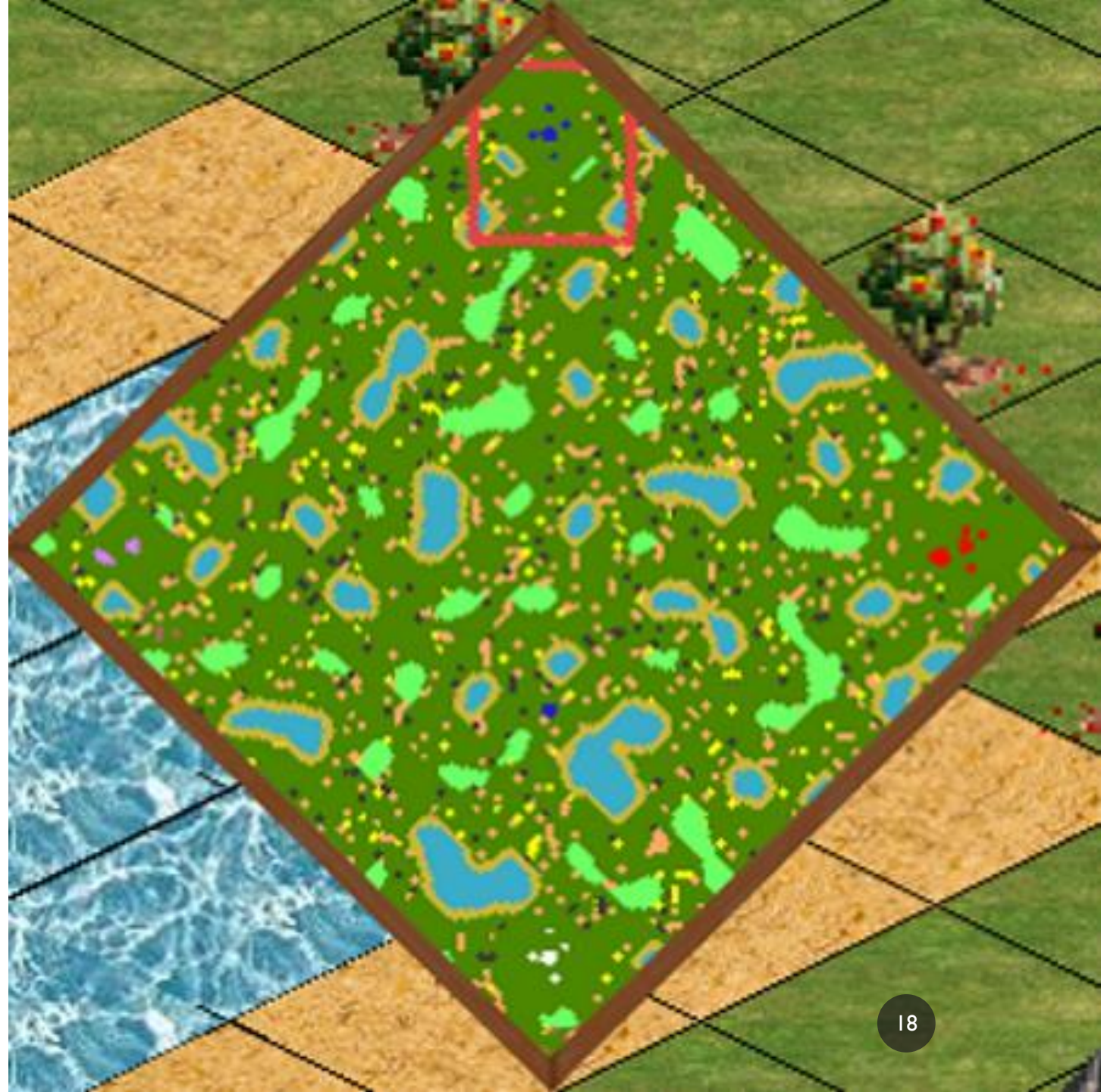
- Gazelles
- Tour de défense
- Génération procédurale de la carte avec une graine
- Diplomatie
- Minimap
- Bouton HUD du haut interactif
- Point de ralliement
- Indications coûts

GAZELLES



PRÉSENTATION DE LA MINIMAP

Propriété	Valeur/Choix
Dimension	200x200 px
Position	En bas à gauche de l'écran
Pixels	Dépend du type de la case correspondante (herbe, arbre, sable, eau, buisson, pierre, or, bâtiment, unité)
Choix technique	Conservation d'images par seconde (~15-20 FPS)
Adaptation de la zone de vision	Fidèlement à la résolution de l'écran de l'utilisateur
Diplomatie	S'adapte aux alignements diplomatiques
Point technique	Conversion des coordonnées de la carte réelle (isométrique, 2.5D) avec celles de la minimap (carré, 2D)
Fonctionnalités	<ul style="list-style-type: none"> *Click(and Slide) & TP *Suivi de la caméra *Blocage du rectangle de vision (au sein de la minimap) *Actualisation de la minimap (épuisement ressource, unités, bâtiments...)





DÉMONSTRATION

CONCLUSION