

Titre: Jeu de combat de robot 2D vu de dessus sur Android.

Equipe:

DOMENGE-HERITIER Emilien
LOF Kevin
CAO Claudia
MANGIN Henri

Histoire/Contexte : Combattre avec son robot, gagner de l'argent et améliorer son robot.

Objectif : Avoir un robot de plus en plus puissant, combattre d'autres joueurs ou des IA.
Tournois ?

Phases Développement :

- 1- Liste des critères que doit remplir le jeu.
- 2- Répartition des objectifs et des buts pour chaque membre de l'équipe.
- 3- Mise en évidence des Classes qui composeront le programme.
- 4- Avancement des sous-parties :

Sous-parties prévues :

- Développement Interface graphique & Menu.
- Développement création/amélioration Robot & armement.
- Développement Interactions de combat & événements.
- Développement IA des bots Robots.

Entrecoupées de fréquentes réunions afin qu'aucun membre de l'équipe ne sorte de l'idée d'origine.

- 5- Rassemblement et correction de bugs.
- 6- Ajout du son. (Si temps suffisant)
- 7- Passage au multijoueur local et Internet (Si temps suffisant)
- 8- Fabrication du Poster de présentation.

Explications avancées :

Il s'agit d'un jeu qui se passera essentiellement en deux phases. Une phase de construction de robot avec choix de son châssis et de ses armement en fonction de l'argent gagné par le joueur et une phase de combat contre d'autres robots, d'abords contrôlés par des IA puis des joueurs qui lui permettront de gagner de l'argent.

Les phases de combats pourront voir certains événements apparaître (ex : chute de bombes, terrain changeant.. etc..), ce qui aura des impacts sur le combat.

Démarche de développement :

- A partir des objectifs, déterminer les fonctions à créer.
- Recherche d'algorithmes accomplissant les fonctions.
- Programmation de l'algorithme