

ENSTAZ

PROJET INFORMATIQUE - UV 2.1



LE CONTEXTE



• Ville •• Zombie à l'hôpital •• Combat •• Explosion •• Faim

SOMMAIRE

II/ Les classes *Objet* et *Personne*

III/ Les mécanismes principaux

III.1 Combat

III.2 Perception et prise de décision

IV/ Interface graphique

LES CLASSES PERSONNE ET OBJET



≠ Caractéristiques → ≠ Réactions

Personne

Vivant

Enfant

Medecin

LambdaV

Religieux
_ext

Militaire

Zombie

LambdaZ

Tank

Objet

Arme

Nourriture

Medicament

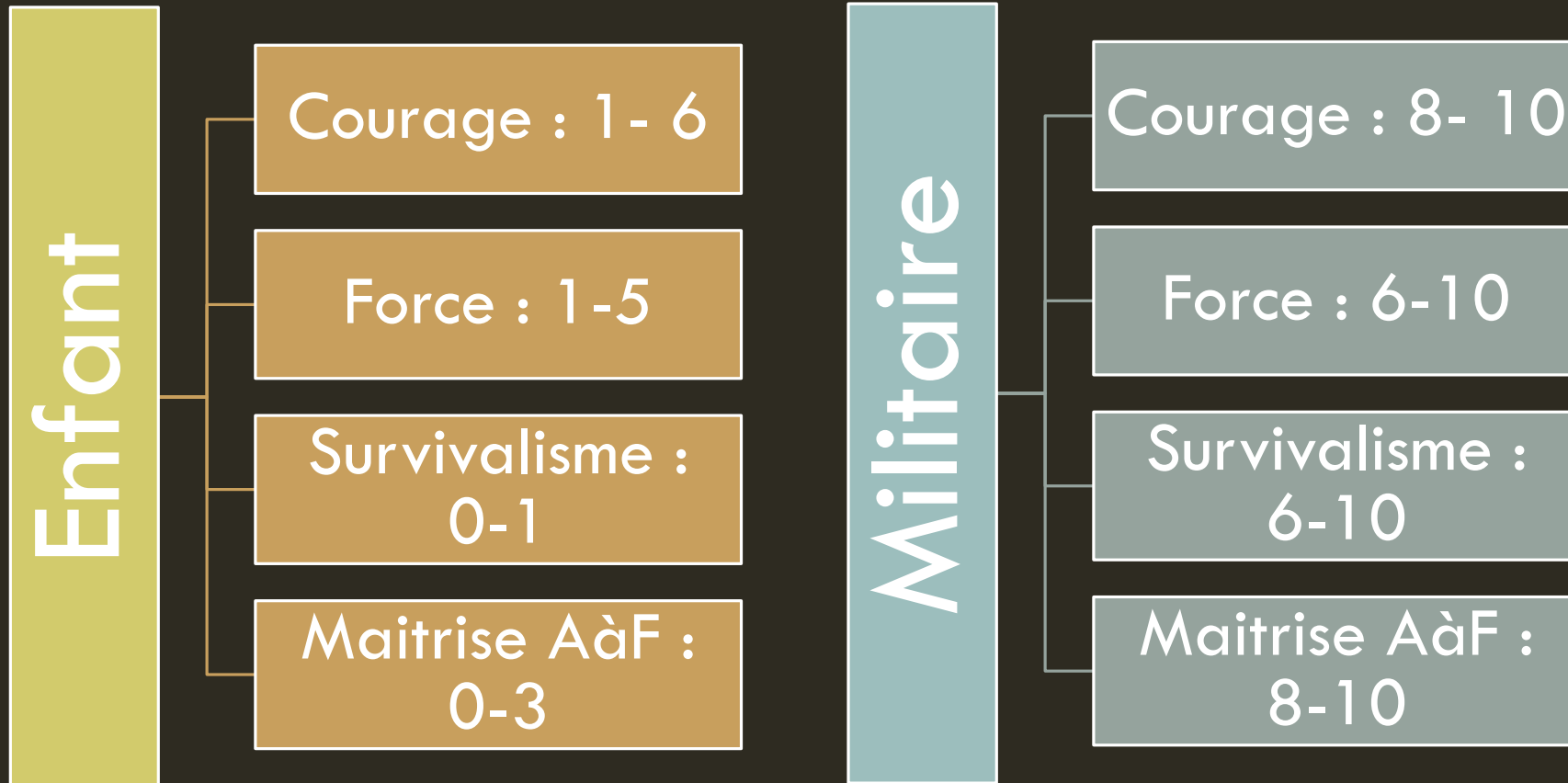
Arme_a_feu

Arme_
de_melee

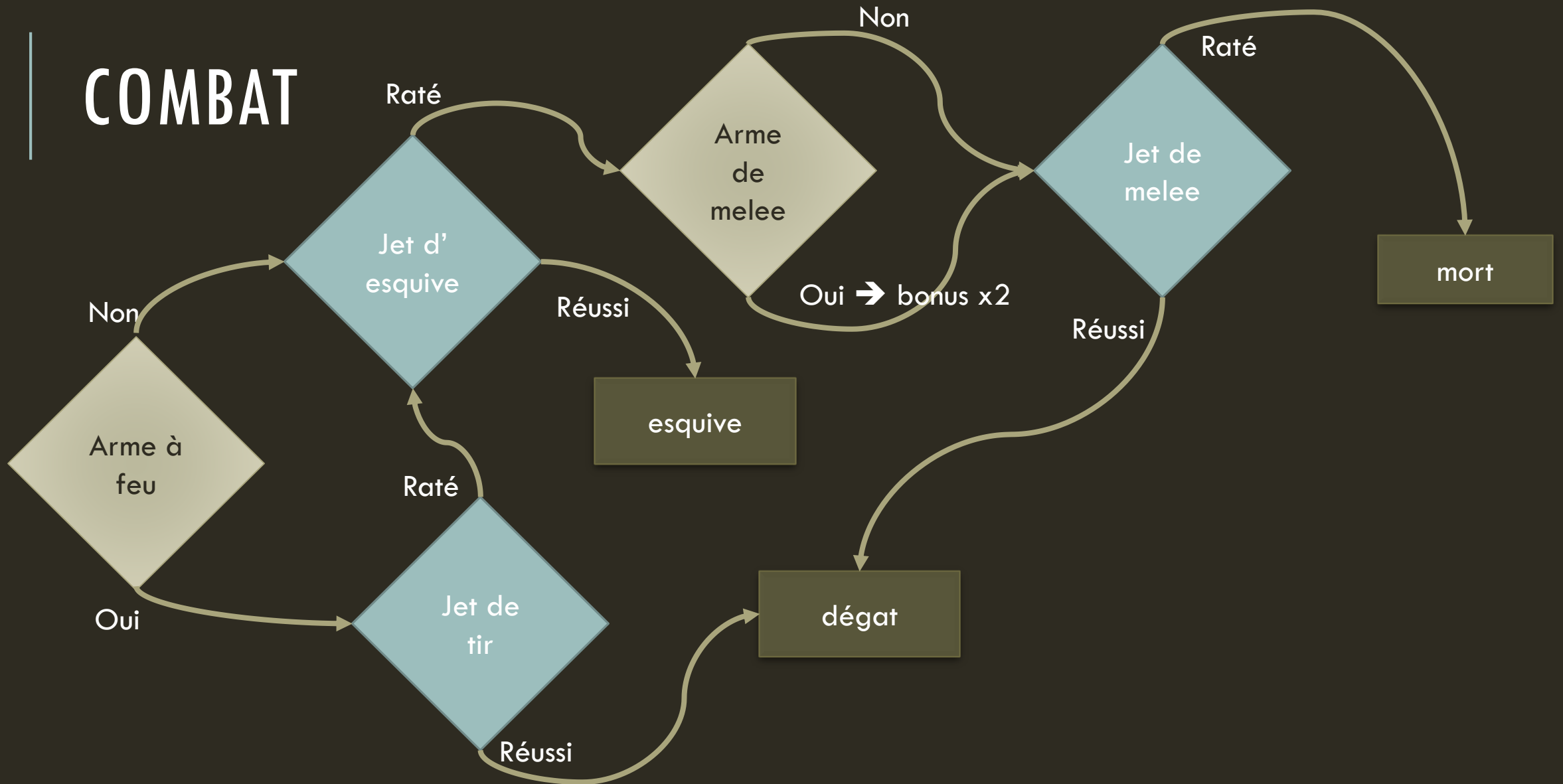
EXEMPLE

~~Moral:~~

- ~~> 500m~~ *ne rejoint les vivants*
- ~~* 30m~~ *and rected déplacement*

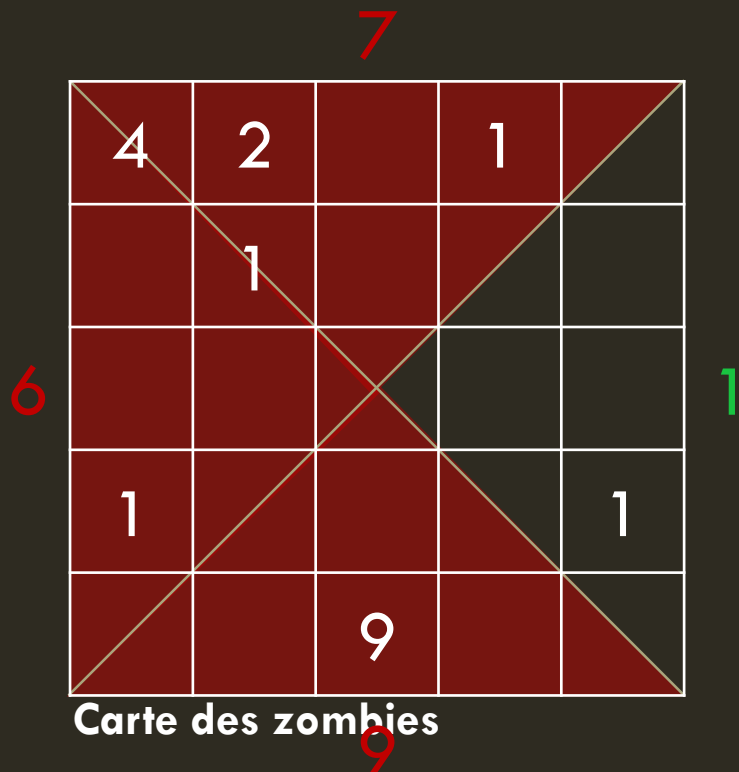


COMBAT

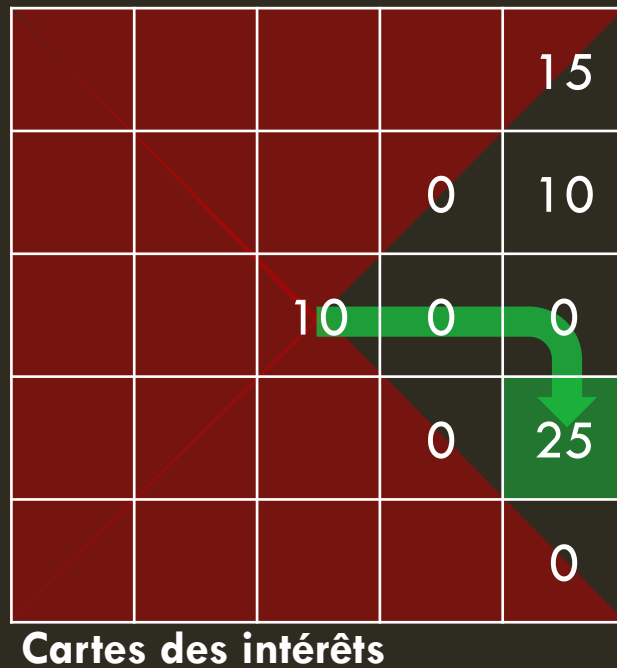


PERCEPTION ET PRISE DE DÉCISION

Perception → carte en « cônes »



Prise de décision → intérêts



Intérêt de la case =

$(\sum \text{intérêt objet}) + f(\text{moral})$

||

$f(\text{faim, maladie, inventaire})$

INTERFACE GRAPHIQUE





MERCI DE VOTRE ATTENTION

ANNEXE : COURAGE - DEPLACEMENT

