RFC sur le vocabulaire du projet JA.M.B.O.N.

Équipe de développement de JAMBON v1.4 20 décembre 1999

Ce document définit le vocabulaire du projet JA.M.B.O.N.

Contents

1 Licence

2 Notations

- `Définition provenant d'un dictionnaire général`
- Définition provenant de JAMBON

3 JAMBON

Pour plus d'informations sur JAMBON , consultez le site officiel (`<http://www.gjt.org/~ruffy/jambon>`).

4 Historique

- Version 1.4 : ajout de contrôleur de modèle d'action, mise à jour de contrôleur.
- Version 1.3 : ajout de IA, Population, Mission, Quête - liens hypertextes

- Version 1.2 : ajout de Bot
- Version 1.1 : première version en SGML
- Version 1.0 : première version en HTML

5 Vocabulaire

Action Controller (contrôleur d'action)

- Un contrôleur d'action convertit les commandes d'un joueur ou d'une IA en actions de l'entité contrôlée.
- Voir aussi 5 (IA), 5 (Contrôleur), 5 (Entité).

AI (IA)

- Acronyme d'Intelligence Artificielle.
- Au sens large, tout ce qui permet de donner une illusion d'intelligence.

Bot

- Entité contrôlée par un non-joueur (une IA, un script). Généralement, un bot désigne une créature plutôt qu'une entité d'un autre type.
- Voir aussi 5 (Créature), 5 (Entité), 5 (IA).

Controller (contrôleur)

- Un contrôleur est un objet (au sens orienté objet) associé à une entité ; il est chargé de la réalisation de comportements complexes par cette dernière. Par analogie, le contrôleur serait pour une créature son cerveau tandis que l'entité serait son corps. Cependant une entité peut posséder plusieurs contrôleurs et en changer.
- Un contrôleur, c'est un joueur, une IA, un script...
- Voir aussi 5 (Créature), 5 (Entity), 5 (IA).

Creature (créature)

- Une créature est une entité.
- Une créature possède des membres qu'elle utilise pour se mouvoir et agir sur d'autres entités.
- Une créature possède des compétences qui peuvent évoluer.
- Une créature naît, vit et meurt.
- Une créature a des besoins : se nourrir, dormir, (assouvir ses pulsions).
- Une créature peut se reproduire. Les caractéristiques d'une espèce évoluent.
- Une créature possède une identité et une description uniques qui permettent de la distinguer parmi ses semblables.
- Voir aussi 5 (Entité).

Entity (entité)

- `Ce qui constitue l'essence d'un être.`
- `Chose considérée comme une individualité.`

- Introduit historiquement au début de JAMBON pour gérer les interactions, le concept d'entité factorise en effet dans une seule classe les interactions. Une entité représente en fait tout ce qui peut agir ou sur quoi l'on peut agir. Ceci inclut les scènes dans la mesure où l'on considère les déplacements comme des actions sur la scène, les objets et bien sûr les créatures.
- Entités = Scènes + Créatures + Objets
- Entité = 'truc' sur lequel on peut agir.
- Une entité peut posséder des sens pour percevoir son environnement et une mémoire.
- Voir aussi 5 (Créature), 5 (Scène).

Karma (karma)

- `Principe fondamental des religions indiennes qui repose sur la conception de la vie humaine comme maillon d'un chaîne de vies (samsara), chaque vie étant déterminée par les actes accomplis dans la vie précédente.`
- Points attribués au joueur en vue de récompenser son roleplay. Si le joueur ne respecte pas par ses actions les objectifs de vie qu'il s'est fixés, il ne gagne pas de karma et il peut même en perdre. Le joueur peut utiliser des points de karma pour ressusciter, s'incarner dans une nouvelle créature...
- Voir aussi 5 (Créature).

Map mode (mode carte)

- Le mode carte permet de faciliter les déplacements entre les lieux importants du monde (villes, donjons...). Pour aller d'une ville à l'autre, le joueur doit choisir un chemin en fonction des caractéristiques de celui-ci. Le joueur progresse alors automatiquement jusqu'à sa destination en suivant le chemin. Suivant ses perceptions, il peut voir s'afficher les descriptions des lieux où il passe. Le joueur peut à tout moment repasser en mode scène pendant le trajet s'il a vu quelque chose d'intéressant comme une rencontre avec une créature. La scène est alors créée à partir d'une scène template. Une fois prêt, le joueur peut quitter la scène et revenir en mode carte.
- Voir aussi 5 (Chemin), 5 (Scène), 5 (Mode scène).

Message

- `Information, nouvelle transmise à quelqu'un.`
- `Toute séquence de discours produite par un locuteur dans le cadre de la communication linguistique.`
- Un message est associé à un stimulus. Il est le support du langage entre les entités.
- Voir aussi 5 (Entité), 5 (Stimulus).

Mission (mission)

- `Charge donnée à quelqu'un d'accomplir une tâche définie.`
- La Mission est un contrat moral : celui qui accepte la Mission s'engage à accomplir l'objectif de la Mission, en respectant les conditions données. Celui qui propose la Mission s'engage à rémunérer de la façon convenue celui qui accomplira la Mission.
- Se reporter au Quests-RFC pour plus de détails.
- Voir aussi 5 (Quête).

Model Controller (contrôleur de modèle)

- Un contrôleur de modèle maintient l'état de l'entité contrôlée et met à jours ses attributs lorsque c'est nécessaire.
- Voir aussi 5 (Contrôleur), 5 (Entité).

Path (chemin)

- `Espace à parcourir pour aller d'un lieu à un autre.`
- Dans le mode carte, un chemin relie un lieu à un autre. Il peut y avoir plusieurs chemins qui relient 2 lieux. Un chemin est caractérisé par sa longueur et sa difficulté.
- Voir aussi 5 (Mode carte).

Population (population)

- `Ensemble des habitants d'un espace déterminé (continent, pays, etc.).`
- `Ensemble des personnes constituant, dans un espace donné, une catégorie particulière.`
- `Ensemble des animaux ou végétaux de même espèce vivant sur un territoire déterminé.`
- Une Population (ou communauté) de Créatures est un groupe de créatures se trouvant sur une même zone géographique.
- Une Population d'animaux majeurs est caractérisée par :
  - un ensemble de Créatures individualisées,
  - un territoire,
  - une mémoire collective,
  - un générateur de Créatures.
- Se reporter au Populations-RFC pour plus de détails.

Quest (quête)

- Comme la Mission, la Quête est un contrat moral, mais elle vise l'accomplissement d'un objectif plus complexe. Une Quête est donc plus longue qu'une Mission, comporte un objectif global et des objectifs intermédiaires.
- Se reporter au Quests-RFC pour plus de détails.
- Voir aussi 5 (Mission).

Scene (scène)

- `Lieu où se passe une action quelconque.`
- La scène est l'unité de lieu dans JAMBON.
- La scène est le conteneur le plus grand de JAMBON. Une scène peut contenir toutes les entités sauf une autre scène. Aucune entité ne peut contenir une scène.
- Une scène est un espace 3D de taille et de forme quelconques. Elle possède des sorties menant vers d'autres scènes.
- Voir aussi 5 (Entité).

Scene mode (mode scène)

- Le mode scène (ou mode zoom) est le mode de jeu normal par opposition au mode carte.
- Voir aussi 5 (Mode carte), 5 (Scène).

Sense (sens)

- `Fonction psychophysiologique par laquelle un organisme reçoit des informations sur certains éléments du milieu extérieur de nature physique (vue, audition, sensibilité à la pesanteur, toucher) ou chimique (goût, odorat).`
- Un sens permet à une entité de percevoir des stimuli d'un certain type.
- Voir aussi 5 (Entité), 5 (Stimulus).

StimuliDispatcher (répartisseur de stimuli)

- Un StimuliDispatcher est associé à une scène. Il est chargé de trier et répartir les stimuli émis dans celle-ci vers l'ensemble des entités qu'elle contient.
- Voir aussi 5 (Scène), 5 (Stimulus).

Stimulus

- `Élément de l'environnement susceptible d'activer certains récepteurs sensoriels d'un individu et d'avoir un effet sur son comportement.`
- Un stimulus est une information transmise par une entité à d'autres entités.
- Voir aussi 5 (Entité).