Deux armées

Plusieurs types d’unités 🡪 2 minimum (Corps à corps + distante + …..)

Faire un script par règle 🡪 permet de enable/disable les règles à la volée

Mettre un commandant pour chaque armée

Random comportement de l’armée si commandant meurt ( + Pertes des règles ?)

Selon ration de Bouclier / Epée / Arche 🡪 formation adaptable

Phase de la simulation

* Setup 🡪 setter les valeurs de la simulation avant d’appuyer sur Run
* Run 🡪 Possibilité de modifier certaine valeurs

Interface Et option de modification

* Nombre d’unité
* Etat d’agressivité de l’arme
  + Agressif
  + Passif

Formations

* 3 Lignes
  + 1er ligne
  + 2eme ligne
  + 3eme ligne

Etats

* Normal
  + Cohésion forte
  + Armées pas encore à portée mais avancent l’une vers l’autre
  + Archers 1er ligne, Bouclier et Epée mélangé en 2ème + 3ème ligne
* En charge (Préparation attaque 🡪 dans état agressif)
  + Cohésion diminué selon distance autre armée
  + Archer 3ème ligne, Bouclier 2ème ligne, Epée 1ère ligne
* Subit charge (Préparation défense 🡪 dans état passif)
  + Grande cohésion
  + Bouclier 1ère ligne, Epée 2ème ligne, Archer 3ème ligne
* Mêlée
  + (A définir ………..)

Comportement Global (Niveau armée)

* Armée
  + Suite les 3 règles de base (Cohésion, Séparation, alignement) 🡪 avec paramètres variant selon état
  + Une armée attirée vers l’autre 🡪 variant selon état (Passif, agressif)

Comportements Individuels (Niveau unité)

* Bouclier
  + Cherche à ne pas bouger
* Archer
  + Cherche à évité contact lors que la distance avec autre armée proche
  + Cherche à attaque lorsqu’il est à une certaine distance d’écart
* Epée
  + Cherche à attaquer

Actions possibles

* Bouclier 🡪 peu mobile / reste statique
  + Marche
  + Courir (Lent)
  + Lever bouclier (lors état subit charge)
  + Attaque (qui si ennemi très proche et/ou quand reçoit une attaque)
* Archer
  + Marche
  + Courir (Moyen)
  + Attaque Loin
  + Attaque Proche
* Epée
  + Marche
  + Courir (Vite)
  + Attaque

Statistiques

* Bouclier
  + Défense +
  + Attaque –
  + Portée -
* Archer
  + Défense -
  + Attaque ~
  + Portée +
* Epée
  + Défense –
  + Attaque +
  + Portée ~

Logiciel pour la modé