

## Rapport Individuel Projet Long Iteration 1

**Ismail KALLEL**  
**GRP EF 2**

Au cours de cette première itération j'ai pu faire beaucoup de documentation sur chaque stage du jeu (chaque ère).

On se basant sur des articles d'architectures, d'histoire et d'autres jeux similaire a le notre comme civilisation 5 et humankind j'ai fait une sélections sur les bâtiments qu'on peut acheter dans chaque ère ainsi que les améliorations qu'ils peuvent apporter sur les stats des joueurs (Joie, Production, Nourriture et population).

Ci-dessous un tableau des bâtiments sélectionnées:

Nom du bâtiment		Amélioration sur les stats		Ere
Eglise		Joie		Moyen âge
Moulin		Nourriture/Production		Moyen âge
Château		Joie		Moyen âge
Forge		Production		Moyen âge
Jardin		Joie		Moyen âge
Atelier		Production		Moyen âge
Puits		Nourriture/Production		Moyen âge
Ferme		Nourriture/Production		Moyen âge
Université		Joie/Production		Moyen âge
Longère		Production		Moyen âge
Maison		Joie		Moyen âge
Chinampa		Nourriture		Ere Antique
Grenier		Nourriture		Ere Antique
Caserne		Production		Ere Antique
Bibliothèque		Joie/Production		Ere Antique
Amphithéâtre		Joie		Ere Antique
Aqueduc		Nourriture		Ere Antique
Arc de triomphe		Joie		Ere Antique
Bains publics		Joie		Ere Antique

Basilique		Joie		Ere Antique
Fontaine		Joie		Ere Antique
Cirque		Joie		Ere Antique
Usine		Nourriture/Production		Ere industrielle
Hopital		Population		Ere industrielle
Tour de radiodiffusion		Joie		Ere industrielle
Atelier		Production		Ere industrielle
Entrepôts		Production		Ere industrielle
Centrale électrique		Production		Ere industrielle
Gratte-ciel		Production		Ere numérique
Parc		Joie		Ere numérique
Cinéma		Joie		Ere numérique
Stade		Joie		Ere numérique
Centrale nucléaire		Production		Ere numérique
Centrale hydroélectrique		Production		Ere numérique
Laboratoire médical		Population		Ere numérique
Laboratoire de recherches		Production		Ere numérique
Chantier spatial		Production		Ere numérique
Musée		Joie		Ere numérique