**HearthStone Battleground**

**Principe du jeu :**

* Format de jeu
  + Le jeu se déroule dans un format multijoueur en ligne où un nombre fixe de joueurs (par exemple, 8 ou 16) s'affrontent dans un tournoi à élimination directe.
  + Chaque joueur commence avec une quantité égale de points de vie.

Construction de Deck

* + Les joueurs construisent leur deck à partir d'une collection limitée de cartes, choisies aléatoirement ou via un système de draft.
  + Le deck sera utilisé tout au long du tournoi.

Phase de jeu

* + Phase de Préparation : Les joueurs préparent leurs decks, organisent leur stratégie, et peuvent éventuellement échanger des cartes avec un pool commun.
  + Phase de combat : Les joueurs affrontent tour à tour un adversaire aléatoire. Les combats sont automatisés en fonction des cartes jouées et des stratégies adoptées.
  + Après chaque combat, les joueurs perdent des points de vie en fonction des résultats du combat.

Progression et élimination

* + Les joueurs sont éliminés lorsqu'ils perdent tous leurs points de vie.
  + Le dernier joueur survivant est déclaré vainqueur.

Système de progression

* + Les joueurs gagnent de l'expérience et des récompenses, permettant d'améliorer leur collection de cartes et leurs stratégies pour les tournois futurs.

# Brainstorm

Besoin client :

* ~~Authentification / Utilisateur (SSO : connection simplifié avec compte Google/blizzard)~~
* ~~Progression joueur~~
* ~~Moteur du jeu (Unity : cross-platform)~~
* ~~Asset jeu (Cartes etc)~~
* ~~Stockage des données~~
  + ~~Asset (MySQL)~~
  + ~~Utilisateur (Apache Cassandra)~~
  + ~~Paiement (MySQL)~~
* ~~Version Web / Version Mobile~~
* ~~Paiement et abonnement~~

A faire :

* ~~Diagramme de classe ?~~
* ~~ADR~~
* ~~C4~~
* ~~Journal de bord (Roadmap, ordre chrono)~~
* ~~Choix Stockage des données~~
* ~~Choix des technos : API (C#), moteur (Unity), BDD (mySQL, Apache Cassandra)~~
* ~~Cahier des charges~~
* ~~Gestion des branches GIT~~
* ~~SOLID, craftsmanship etc ?~~
* ~~Moteur de jeux (Thomas) pourquoi ce moteur là? expliqué pourquoi le visuel du jeu est comme ça, pourquoi cette carte fait ça etc… la partie logique des interactions…~~
* ~~Catalogue (asset etc)~~
* ~~Paiement / Abo / Utilisateur~~

Responsabilité de chacun :

* Team : Principe du jeu, réflexion, échange, brainstorming sur le projet et répartition des tâches, modèle C4, ADR
* Thomas : Moteur de jeux
* Axel : Paiement / Abonnement / Utilisateur
* Antoine : Catalogue

Prise de décision :

* Antoine : journal de bord, roadmap, ADR, cahier des charges
* Thomas : C4, Powerpaint
* Axel : Choix stockage de données