Projet GEN

Cahier des charges

WarTanks est un jeu de combat de tanks en 2 dimensions. Les combats se passent sur des cartes 2D en vue de dessus. Un combat oppose 2 joueurs ou plus dans un « deathmatch » (matche à mort), c’est donc le dernier joueur en vie qui gagne la partie.

# Implémentation

## Serveur

* Héberge la partie.
* Gère la synchronisation des joueurs.
* Le serveur est créé par un des clients (celui qui créer et héberge la partie).

## Client

* Le premier client créer le serveur et configure la partie. Il choisit entre-autre :
  + La carte
  + Le nombre de joueurs
  + Son véhicule
  + Eventuellement les bonus qui peuvent apparaître
  + …
* Les autres clients rejoignent la partie et choisissent leur véhicule.
* Pendant la partie, chaque client contrôle son propre véhicule.

## Client espion

* Spectateur de la partie. Il ne peut pas influencer le déroulement de la partie.

## Base de données

La base de données stocke :

* Les cartes
* Les scores

# Déroulement d’une partie

# Développement

## Fenêtre nécessaires

* Fenêtre d’accueil.
* Fenêtre de configuration du serveur (joueur qui créer la partie).
  + Fenêtre de choix de la carte.
* Fenêtre de connexion au serveur (tous les joueurs).
  + Fenêtre de choix du tank.
* Fenêtre de jeu. Affiche la carte et les joueurs.
* Fenêtre de présentation des scores.