Feuille de projet :

Le jeu sera un jeu de stratégie 4x au tour par tour comme « Civilization » et « At the Gates »

Le jeu sera seulement pour du jeu solo.

La période historique concernée sera le Moyen Age.

HexGrid : la grille hexagonale

GameManager gestionnaire du jeu, parametres de la partie gère les tours

Le gameManager a une réf à la grille il contrôle quelles tuiles sont découvertes

Les joueurs sont

* Player1 : Humain
* Player2 : Ordinateur

---

* Player N : Ordinateur

Les phases du jeu sont :

* Génération de la grille
* Sélection de l’emplacement de chaque joueur sur la grille
* Visibilité des tuiles de départ du joueur humain (voir tous les joueurs en mode debug)
* Ajout des unités de départ des joueurs 1 à N
* Tours de jeu :

Chaque joueur joue l’un après l’autre. Un joueur qui déclenche l’événement « Changement de tour » passe à la main au joueur suivant. Quand la main repasse au premier joueur , on provoque l’événement « Tour suivant » pendant lequel

* + Player1 => jusqu’à action ChangeTurnAction
  + Player2 => jusqu’à action ChangeTurnAction
  + ---
  + Player N
* Chaque changement de tour : On calcule les points de ressource gagnés ou perdu au second tour.