

# Crush3P

L'objectif du jeu est de faire correspondre au moins trois éléments de même couleur (verticalement ou horizontalement) pour les supprimer du plateau et ainsi gagner des points.

Le joueur doit accumuler le plus de points possible.

## Type d'objets :

Le jeu comprend une variété d'éléments :

- Des gemmes de différentes couleurs et formes. Chaque type de gemme a une valeur spécifique associée.
- Il y aura aussi des éléments bonus. Ces éléments pourront être combinés avec des gemmes (ils feront office de joker et pourront être combinés avec n'importe quelle couleur). Ils permettront par exemple de détruire une ligne verticale ou horizontale.

## Interactions du jeu :

- Le joueur peut cliquer sur deux gemmes pour les intervertir sur le plateau.
- Lorsque le joueur fait correspondre trois gemmes ou plus de même couleur en ligne horizontale ou verticale, ces gemmes disparaissent du plateau et de nouvelles gemmes apparaissent à la place.
- Quand le joueur fait correspondre plus de 3 gemmes de la même couleur, il fait apparaître des bonus spéciaux pour éliminer plusieurs gemmes à la fois, changer la couleur des gemmes, etc...

## Événements temporels :

Le jeu comporte des effets temporels.

- Quand une gemme change de place, elle regarde les cases voisines pour voir si elles matchent et doivent disparaître.
- Quand des gemmes disparaissent, d'autres apparaissent pour prendre leur place, il faut donc vérifier de nouveau les cases voisines de ces gemmes.

UML : (présent dans le répertoire groups/DGZ au format png)

