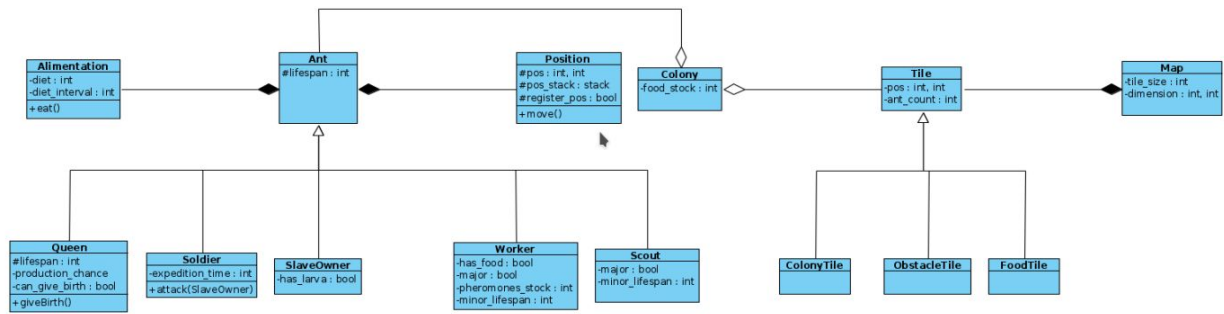


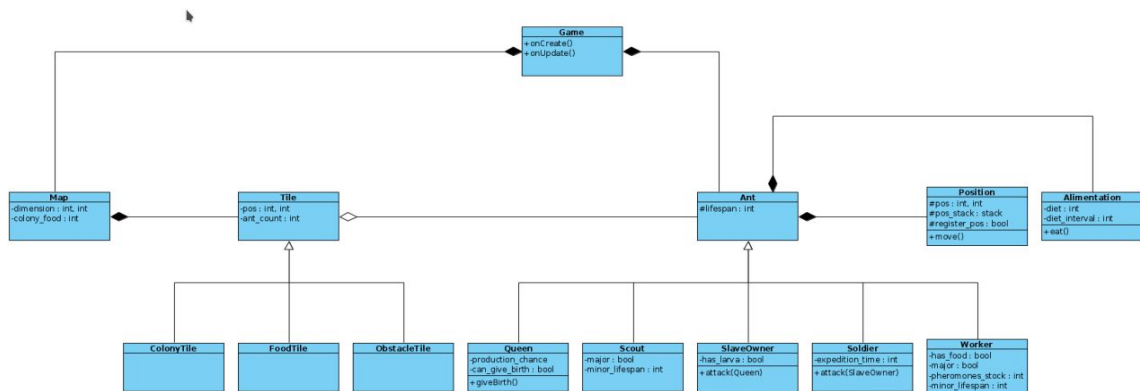
# Manuel développeur

## Choix de conception

Première version du diagramme de classes :



Deuxième version du diagramme de classes :



## Fonctionnalités développées

- Initialisation du plateau de jeu comportant différentes cases et des fourmis présentes sur le plateau.
- Création de nouvelles fourmis par la reine.
- Déplacements de tous les types de fourmis selon leur spécificités propres.
- Gestion de la propagation des phéromones.
- Possibilité pour les soldats d'attaquer des esclavagistes.
- Visualisation GNUPLOT grâce à l'exportation vers un fichier.

## Fonctionnalités à développer

- Repas des fourmis selon leur type.

## Limitations et bugs connus

- Le jeu n'a été développé que pour Linux, SFML pourrait rencontrer des problèmes sous Windows.

## Structure du projet

### antsproject

```
|
├── cmake-build-debug      → Makefile
├── assets                 → Ressources nécessaires (images)
│   └── ants
├── include                → Headers des classes
│   ├── Ants              → Headers concernant les différents types de fourmis
│   └── Board
│       ├── constants.h   → Header contenant toutes les constantes pour une modification simple
│       └── Game.h
├── src                    → Headers des classes
│   ├── Ants              → Headers concernant les différents types de fourmis
│   ├── Board
│   ├── Game.cpp
│   └── main.cpp
├── tests
├── concepts.md            → Structure du joueur
├── CMakeLists.txt         → fichier de configuration CLion
└── README.md
```