

## Rapport Advance Wars : Groupe 22

- Affichage de la map
- A chaque tour, on gagne 1000 unités d'argent par usine et ville que nous possédons.
- Lorsque l'on clique sur la map :
  - o Si on clique sur un bâtiment (usine, aéroport ou ville) qui n'appartient pas à notre "pays", il ne se passe rien.
  - o Si on clique sur un bâtiment qui nous appartient, un menu apparaît nous permettant de créer une unité. On choisit l'unité que l'on désire créer. Si on a suffisamment d'argent, l'unité se crée et apparaît à l'écran. Au sinon, un message 'Tu n'as pas assez d'argent' apparaît.
  - o Si on clique sur une unité (qui n'a pas été créée durant ce tour), les cases accessibles (dépendant du type de unit et du type de terrain) sont encadrées par un carré noir.
  - o Si on clique sur une case accessible, la unit se déplace.
    - Si le déplacement s'est achevé sur une case à côté d'une unit ennemie, si l'on clique sur la unit ennemie (Unit attaquée), un menu proposant d'attendre ou attaquer apparaît. Si l'on choisit d'attaquer, la unit ayant bougé attaque la unit attaquée. Celle-ci riposte immédiatement. Les points de vie des units sont réduit suivant la formule donnée.
    - Si le déplacement s'est achevé sur une case à côté d'une unit alliée, si l'on clique sur la unit alliée un menu proposant d'attendre ou de fusionner apparaît. Si l'on choisit de fusionner et que les 2 units sont du même type, celles-ci fusionnent.
    - Si le déplacement s'achève sur un batiment qui ne nous appartient pas, un menu propose de capturer le batiment ou d'attendre. Si l'on choisit de capturer, le batiment passe en mode capture et ses points de capture diminuent au prochain tour de ce joueur. Si, lors d'un tour suivant, la unit quitte le batiment, la capture est réinitialisée et le batiment récupère tous ses points de capture.
    - Une fois s'être déplacée, la unit ne peut plus se déplacer durant ce tour.
- En appuyant sur la touche "S", c'est au tour du joueur suivant. Il gagne 1000€ par ville, réduit les points de capture des batiments qui sont en mode capture et les units n'ayant pas 10 points de vie et qui se trouvent sur un batiment allié (dépendant de leur type) récupère jusqu'à 2 points de vie.
- Le jeu peut également être guidé par les touches flèches (pour déplacer le curseur), les touches enter et espace pour sélectionner une case, unit, batiment ou action.
- Il est possible de jouer en serveur.
- L'IA path\_find est fonctionnelle. Elle crée une infantry s'il n'y en a pas (premier tour ou unit tuée) et la déplace ensuite vers la ville ennemie (à chaque tour, l'infantry se déplace sur la case accessible qui est la plus proche de la ville à capturer). L'infantry a été choisie car elle possède 3 points de déplacement alors que le bazooka (l'autre unit capable de capturer des batiments) n'en possède que 2 et leur consommation de points sont similaires à l'exception des montagnes et la mer qui ne sont pas sur le chemin optimale entre l'usine et la ville à capturer. Cette IA est jouable en serveur.

- L'IA greedy est fonctionnelle. Elle crée autant d'infantry (pour les mêmes raisons qu'exposées ci-dessus) que possible (suivant l'argent disponible), recherche le bâtiment qui peut encore être capturer le plus proche et approche les units de ce bâtiment. Cette IA est jouable en serveur.
- L'IA recon est fonctionnelle. Tant qu'il y a des usines à capturer, l'IA crée des infantry (pour les mêmes raisons qu'exposées ci-dessus) et les déplace vers les usines à capturer les plus proches. Une fois que toutes les usines ont été capturées, l'IA crée des recon (meilleurs en combat que les infantry) et les déplace vers les units ennemies, les attaques ensuite jusqu'à ce que toutes les units ennemies aient été tuées.