Tower Conquest

# Pitch

Jeu de stratégie tour par tour pour 2 joueurs. Le but est de détruire le château ennemi. Le jeu se déroule sur une carte quadrillée. A chaque tour, chaque joueur gagne un montant fixe d’argent. Il utilise cet argent pour acheter des unités et peut les déplacer sur la carte en fonction de différentes liées à chaque type d’unités.

# Features

Unités :

* **Soldat** : unité corps-à-corps, faible coût, faible vie, dégâts importants, déplacement moyen
* **Catapulte** : attaque à distance, coût moyen, dégâts moyen, vie moyenne, déplacement faible
* **Tour** : coût élevé, dégâts faibles dans sa zone d’occupation, vie élevée, déplacement nul

UI :

* Menu principal (**2h**)
* Écran de fin (**1h**)
* Affichage de l’argent (**1h**)
* Affichage du joueur qui joue (**1h**)
* Affichage du nombre de tour (**1h**)
* Achat et positionnement d’unité (**4h**)

Jeu :

* **Camera :**
  + Rotation au changement de joueur (**1h**)
* **Unités** :
  + Placement (**2h**)
  + Déplacement (**4h**)
  + Vie (**1h**)
* **Tours**:
  + Auto-attaque (**2h**)
* **Flow** :
  + Main Flow -> Run Flow -> Player Flow -> other logic (**12h**)
  + Calculs des combats (**4h**)
* **Map :**
  + Calcul des positions possible de positionnement et déplacement (**2h**)
  + Affichage des cases utilisables (positionnement et déplacement) (**2h**)
  + Déplacement des unités (**2h**)
* **Autre :**
  + Sélection des unités au clic souris (**1h**)
  + Sélection de la destination au clic souris (**2h**)