

Laventure Marin
Wallach Raphaël
Dad Aurélien
Kassegne Ossan

Maquette du projet

ÉTAPES DE CONCEPTION :

I/ Définition des éléments du jeu en structures de données

Joueurs = int
Plateau = Matrice
Unités = Structures

- Archers
- infanterie

Marin

II/ Conception des fonctions

(phase de déclaration des paramètres)

1. Phase d'initialisation :
 - a. saisie nom du joueur -> Raphael
 - b. saisie nombre d'unité -> Marin
 - c. Calcul et initialisation du plateau (en fonction du nombre d'unité) -> Aurélien
 - d. initialisation des obstacles / unités de l'ordinateur -> Ossan*
 - e. Placement des unités du joueur (manuel ou automatique) -> Raphaël*

2. Phase de jeu :

- a. définition de l'ordre de jeu des unités -> Aurélien
- b. interaction des unités
 - i. attaque -> Raphaël/Ossan**
 - ii. déplacement -> Marin/Aurélien**
- c. affichage du plateau -> Ossan
- d. condition de victoire -> Ossan

3. Fin de partie : -> Marin *

- 1. Calcul des résultats (vainqueur, statistiques)
- 2. Affichage des résultats
- 3. Retour au menu

4. Conception de la fonction Main -> Mise en commun

5 Sauvegarde/chargement

- 1. Sauvegarde -> Ossan *
- 2. Chargement -> Aurélien *

III/ Interface Graphique **

Tout le monde pour l'instant

IV/ Réseaux **

Marin **

Estimation de la difficulté : rien -> facile

* -> moyen

* -> difficile

Planification

- Séance 2 :
 - Etablissement des règles du jeu
 - Définition avancée des structures des unités
 -