Laventure Marin

Wallach Raphaël

Dad Aurélien

Kassegne Ossan

**Maquette du projet**

*Etapes de conception :*

I/ Définition des éléments du jeu en structures de données

Unités = Structures

* Archers
* infanterie

etc..

Marin

II/ Conception des fonctions

(phase de déclaration des paramètres)

1. Phase d’initialisation :
   1. saisie nom du joueur -> Raphael fait
   2. Création + Saisie du nombre d’unités -> Marin ok
   3. Calcul et initialisation du plateau (en fonction du nombre d’unité) -> Aurélien fait
   4. initialisation des obstacles / unités de l’ordinateur -> Ossan\*
   5. Placement des unités du joueur (manuel ou automatique) -> Raphaël\*
2. Phase de jeu :
   1. définition de l’ordre de jeu des unités -> Aurélien
   2. interaction des unités
      1. attaque -> Raphaël/Ossan\*\*
      2. déplacement -> Marin/Aurélien\*\*
   3. affichage du plateau -> Ossan
   4. 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 \*\*

(marin)

IV/ Réseaux \*\*

(Marin )

Estimation de la difficulté : rien -> facile

\* -> moyen

\* -> difficile

**Planification**

* Séance 2 :
  + Etablissement des règles du jeu
  + Définition structures des unités
* Séance 3 :
  + Installation de SDL ( nécessite les privilèges administrateurs)
  + Fonctions :
    - Saisie du nombre d’unités
    - Saisie nom du joueur
    - Création d’obstacle
    - Création d’unités
    - Placement manuel des unités(utilisateur)
    - Placement automatique des unités(ordinateur)
* Séance 4 :
  + Recherche sur SDL / Installation
  + Finir création unités