Etape 1 : génération de la carte

Bouton start pour lancer toutes ces fonctions, function startGame

function generateTable : double For

function displayTable : s’appuie sur generateTable, affiche la grille

Objet joueur : nom, pt vie, arme, visuel  
héritage pour 2 joueurs différents

function spawnPlayers :2 joueurs, pas côte à côte. Au hasard parmi les coordonnées de generateTable

Objet arme : nom, dégâts, visuel  
héritage pour 4 armes différentes

function spawnWeapons : 2 armes parmi les 3 autres types que défaut, pas sur cases joueurs

function blockedSquare : Math, 20% de chance, chaque case sans joueur ou arme soit un obstacle

function emptySquare : le reste des cases disponibles

Etape 2 : les mouvements

function detectMovement : itération sur la grille, chaque case vide ou avec une arme est disponible au mouvement

function displayMovement : affiche les cases disponibles au mouvement

function doMovement : déplace le personnage en fonction du click sur une case disponible

Retire joueur de la case d’origine et l’ajoute à la case d’arrivée

function switchWeapon : si un joueur passe sur une arme, elle remplace l’arme qu’il a en main

Ajout de cette arme dans son objet, et de la sienne sur la case

function detectFight : à la fin de chaque mouvement, détection pour voir si un autre joueur adjacent. Si oui, début combat.

Une seule issue : victoire d’un joueur, déplacements impossibles

Etape 3 : le combat

function newGame : refait apparaitre le bouton start, function startGame

function endFight : si un joueur atteint 0 points de vie, la partie s’arrête

Un message déclare l’autre vainqueur

function defend : évite 50% des dégâts de l’adversaire

function attack : inflige dégâts à l’adversaire

function fight : joueur qui termine son mouvement démarre.

Choix entre attaquer et défendre

Retrait des points de vie