Planification du sprint 2

* Attaque (Étienne):
  + Pouvoir attaquer des unités avec les unités de combats.
  + Pouvoir gagner la partie en détruisant le *mothership* d'un joueur.
* MotherShip(François):
  + Avoir un mothership au début de la partie à un endroit semi-aléatoire (doit être jouable à 8).
  + Doit pouvoir créer trois types d'unités avec des temps de constructions différents:
    - Unités de combat.
    - Unités éclaireurs (les Scout qu'on a déjà)
    - Unités de collecte
  + Doit pouvoir construire des attachements.

Ordre de priorité :(Techtree>Échanges>Alliances)

* Gathering(Hugo):
  + La galaxie doit contenir des ressources (météorites et nébuleuse) qui peuvent être récolté peu à peu par des unités de collecte.
  + Les unités doivent retourner les ressources au vaisseau mère OU le waypoint le plus proche. (calcul de la distance)
  + \*Les météorites et nébuleuses pourrait avoir un nombre de ressources plus grand si il y a moins de planètes dans le système solaire.
* Construction(Karim):
  + Les scouts doivent pouvoir construire des waypoints à des endroits appropriés dans l'espace.

(Pas de planète, soleil, autres bâtiments)

* + Les waypoints ont un champ de vision et les unités de collecte vont au waypoint le plus proche en priorité au mothership.
  + Les bâtiments doivent avoir un temps de construction pendant lequel le scout doit être à côté avec le flag "BUILD". Le scout peut arrêter de construire le waypoint et ce dernier reste au même point en attendant un autre scout pour le terminer.
* Échanges(Marc-Antoine) :
  + Lors de la sélection de l’attachement du trade, on peut choisir un joueur qui a aussi l’attachement du trade avec qui échanger.
  + On peut faire une demande d’échange contenant une offre (ressources), une demande (ressources) et un joueur avec qui échanger.
  + Ensuite, le joueur reçoit la demande d’échange et à le choix entre accepter, refuser et modifier.
  + Modifier sélectionne son attachement et crée une nouvelle transaction avec les éléments de celle qu’il voulait modifier et il peut faire des changements avant de renvoyer la demande.
* TechTree(Jérôme):
  + Il permet de recherché une "upgrade" à la fois pour un certain cout en ressources et chaque "upgrade" à des prérequis (d'autre updrades).
  + Les upgrades doivent appliqués un bonus sur les unités (AD: Attack Damage, AS: Attack Speed, MS: Movement Speed, HP: HitPoints, GT: Gathering time, etc…)
* Fog of war(Émile):
  + Afficher seulement une section autour des unités.
  + Calcul des régions visibles par un joueur
  + Afficher l'univers mais grisé ou le joueur n'a pas la vue.
  + On peut quand même voir les étoiles et les planètes mais on ne peut pas cliquer sur les planètes qui ne sont pas "visible"
  + On ne voit pas les unités/bâtiments qui sont dans le "fog of war"
* GUI(Aghiles) :
  + Créer et afficher un canva en bas a droite sur lequel on peut choisir une action de joueur (style starcraft).
  + Affichage des bonnes actions dépendamment du type d’objet sélectionné.
  + Afficher le nombre de ressources sur le gameArea en haut à droite + le nombre d’unité (food).
  + Affichage des nouveaux éléments du modèle.
  + Affichage des barres de vies des unités quand on appuis sur ‘ALT’