

## DESIGN DE L'UI

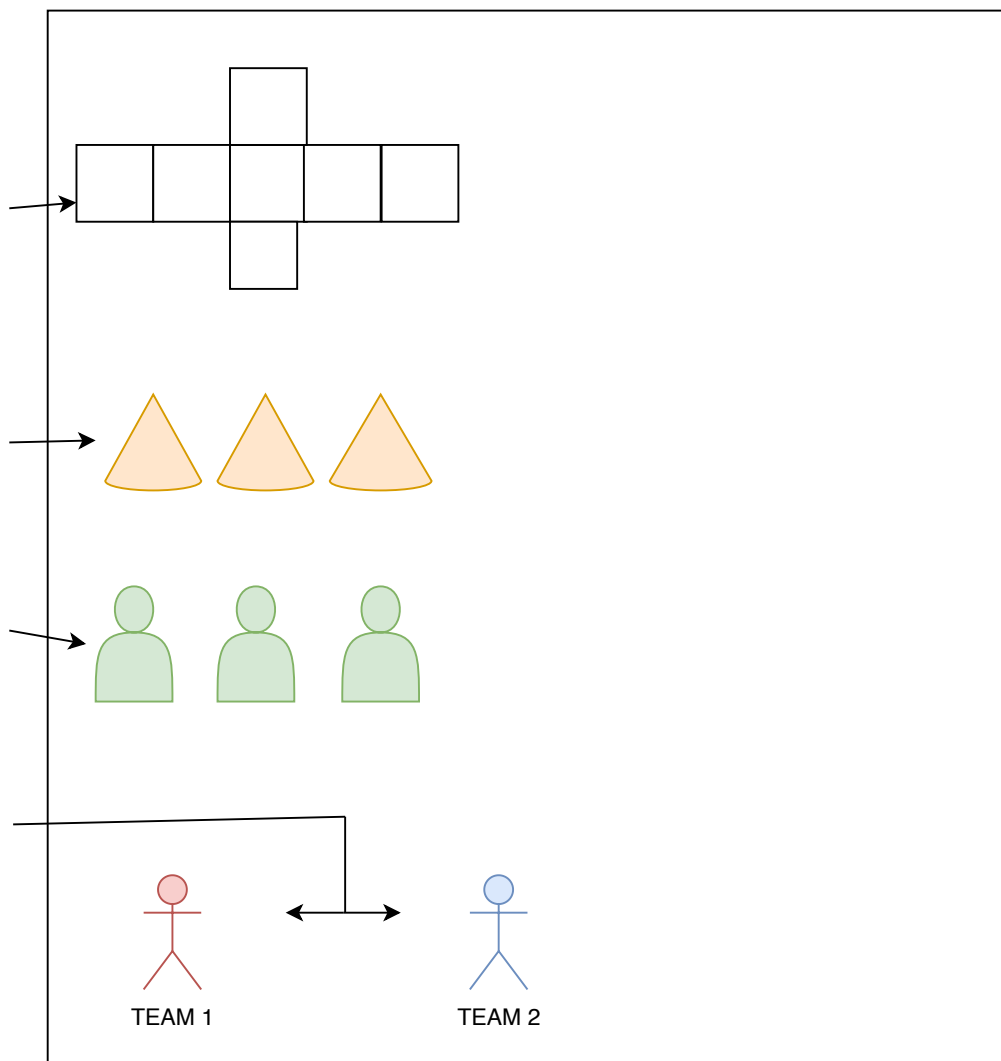
Notre UI sera composée de caractères UTF-8

Le plateau sera composé de cases qui permettront aux joueurs de pouvoir avoir une bonne vue de l'espace autour de leurs personnages.

L'éperon rocheux sera distingué des autres cases dites 'normales' en étant affiché par un autre caractère.

Ensuite, les monstres sur la carte seront affichés d'un caractère totalement différent des personnages pour éviter toute confusion.

Et enfin les personnages seront caractérisés par un caractère de couleur différentes pour pouvoir les distinguer entre les différentes équipes.



## Data Structure

Notre structure de données consiste en un dictionnaire constitué de clés-valeurs.

La première clé-valeur, pour la map, aura comme clé « map » et sera une liste constituée de listes qui représenteront les cases. La liste principale sera pour les lignes et les sous-listes seront pour les colonnes.

Ce choix de liste de listes nous paraît judicieux pour représenter les cases car on peut y accéder grâce à ses coordonnées (une liste étant ordonnée).

La deuxième clé-valeur sera pour chaque joueur, la clé représentant le joueur et sa valeur sera un dictionnaire.

Car on aura besoin d'accéder à un héros par son nom ou aux points de vie d'un héros grâce à la clé « lifepoints » par exemple.

La troisième clé-valeur serait le nombre de tour passés sur l'éperon rocheux (clé :turns\_on\_rock).

```
{ "map": "[  
    [ [ ] ],           #ligne 1 et colonne 1  
    [ [ ] ],           #ligne 2  
    [ [ ] ],           #colonne 2  
  ] ]  
, "player_one": {"lifepoints": 2, }, "turns_on_rock": 5 }
```