Planification :

Tâches à effectuer :

Planete : (À faire entre le Mercredi 9 janvier et le Vendredi 18)

-Vue Planete (background)

- Batiment et civil par défaut (lors du début de la partie, on a déjà un batiment(Mairie) et 2 civils)

-Différents types de batiments (collecteur de ressources, caserne, aéroport, etc)

-Différents types d’unités terrestres (civil, soldat)

-Selectionner UN batiment

-Selectionner UNE unité terrestre

-Déplacer unité terrestre

-menu des constructions et actions des batiments ( a . Mairie b. caserne c. aéroport

-menu des constructions et actions des civils

-menu des actions des soldats (attaquer)

-populer un batiment

-Ressource d’une planete

-collecter ressources avec le collecteur

-Ajouter un « COUT » de construction pour les batiments et les unités

-Selectionner PLUSIEURS unités à la fois (Pas une priorité, peut etre fait vers la fin du projet)

-implanter TOUR (qui attaque au niveau du cosmos, qui se fait populer sur la planete)

ATTENTION : CONCEVOIR LE JEUX EN FONCTION DE LA CIVILISATION. L’ASPECT RESEAU DOIT ETRE PRIS EN COMPTE DÈS LE DÉBUT!

Etoiles : (à Commencer le Samedi 19 janvier et à terminer le Jeudi 24 Janvier inclusivement.)

* Populer les systèmes solaires avec des planetes.
* Possibilités de voir les statistiques des planetes (en termes de ressources)
* Selectionner une planete
* Options du joueur par rapport à la planete (Coloniser, entrer dans la planete, attaquer)
* Vue des unités qui sont selectionnés en dehors du système

COSMOS : (à commencer le Vendredi 25 Janvier, fin à déterminer)

* Selectionner Unités
* Coder les actions des unités
* Implanter des Nébuleuses
* Créer Planete GOAL
* Déterminer BUT DE FIN DE PARTIE (Garder planete CLÉ pendant 20 minutes?)
* Mini-Carte
* Déplacer la carte à l’aide d’un « HOVER » et la souris.
* À déterminer