

Rapport étape 2 gr 24

Leis Alisson Mahy Bayron Van Bossuyt Nicolas

Game_stats est le dictionnaire principal contenant :

Le plateau de jeu est un dictionnaire de tuples contenant la liste des vaisseaux sur la case.

pour accéder aux tableaux.

```
game_stats['board']
```

pour récupérer les vaisseaux sur une case :

```
x, y = 5, 10
```

```
ships = game_stats['board'][(x, y)]
```

Les vaisseaux spatiaux sont contenus dans un dictionnaire qui prend en clé le nom du vaisseau.

Récupérer un vaisseau précis :

```
ship = game_stats['ships']['star-destroyer']
```

Les vaisseaux ont les paramètres type (str) , heal_point (int) , owner (str), direction (tuple), speed (int) , position (tuple) :

```
game['ships'][name]['type']
```

```
game['ships'][name]['heal_point']
```

```
game['ship'][name]['owner']
```

| Attention ! cette valeur est a 'none' pour un vaisseau abandonné.

```
game['ships'][name]['direction'] = (-1, 1)
```

```
game['ships'][name]['speed']
```

Changer la position (Attention il ne faut pas oublier de la changer sur le plateau de jeu !):

```
game['ships'][name]['postion'] = (y, x)
```

Position en X :

```
game['ships'][name]['postion'][0]
```

Position en y :

```
game['ships'][name]['postion'][1]
```

Les modèles de vaisseaux sont contenus dans un dictionnaire qui prend en clé le nom du vaisseau.

```
game_stats['model_ship']['fighter']
```

Un vaisseau a les paramètres icon (str) , max_heal (int) , max_speed (int) , damages (int) , range (int) , price (int) , :

| Attention ! cette valeur ne peut faire qu'un seul caractère.

```
game_stats['model_ship'][name]['icon']
```

```
game_stats['model_ship'][name]['max_heal']
```

```
game_stats['model_ship'][name]['max_speed']
```

```
game_stats['model_ship'][name]['damages']
```

```
game_stats['model_ship'][name]['range']
```

```
game_stats['model_ship'][name]['price']
```

Les joueurs sont contenus dans un dictionnaire qui prend en clé le nom du joueur.

```
player = game_stats['players']['john']
```

Un joueur a les paramètres money (int) , nb_ship (int) , type (str) , color (str) , ships_starting_point (tuple) , ships_starting_direction (tuple):

```
game_stats['players'][name]['money']  
game_stats['players'][name]['nb_ship']  
game_stats['players'][name]['type']  
game_stats['players'][name]['color']  
game_stats['players'][name]['ships_starting_point']  
game_stats['players'][name]['ships_starting_direction']
```

Les autres clés.

- nb_round** : nombre de round depuis la dernière attack (int).
- max_nb_round** : Nombre maximal de round sans dega avant la fin de la partie (int).
- board_size** : Taille du plateau de jeux (tuple(int, int)).
- pending_attacks** : liste des attacks en cours list(tuple).
- is_game_continue** : defini si on doit continuer la boucle de jeux (bool).

