

Programmation

Orientée

Objet

**Rapport de Projet**

*Dukes of the Realm*

Gabriel Dubois | Yohan Lematre

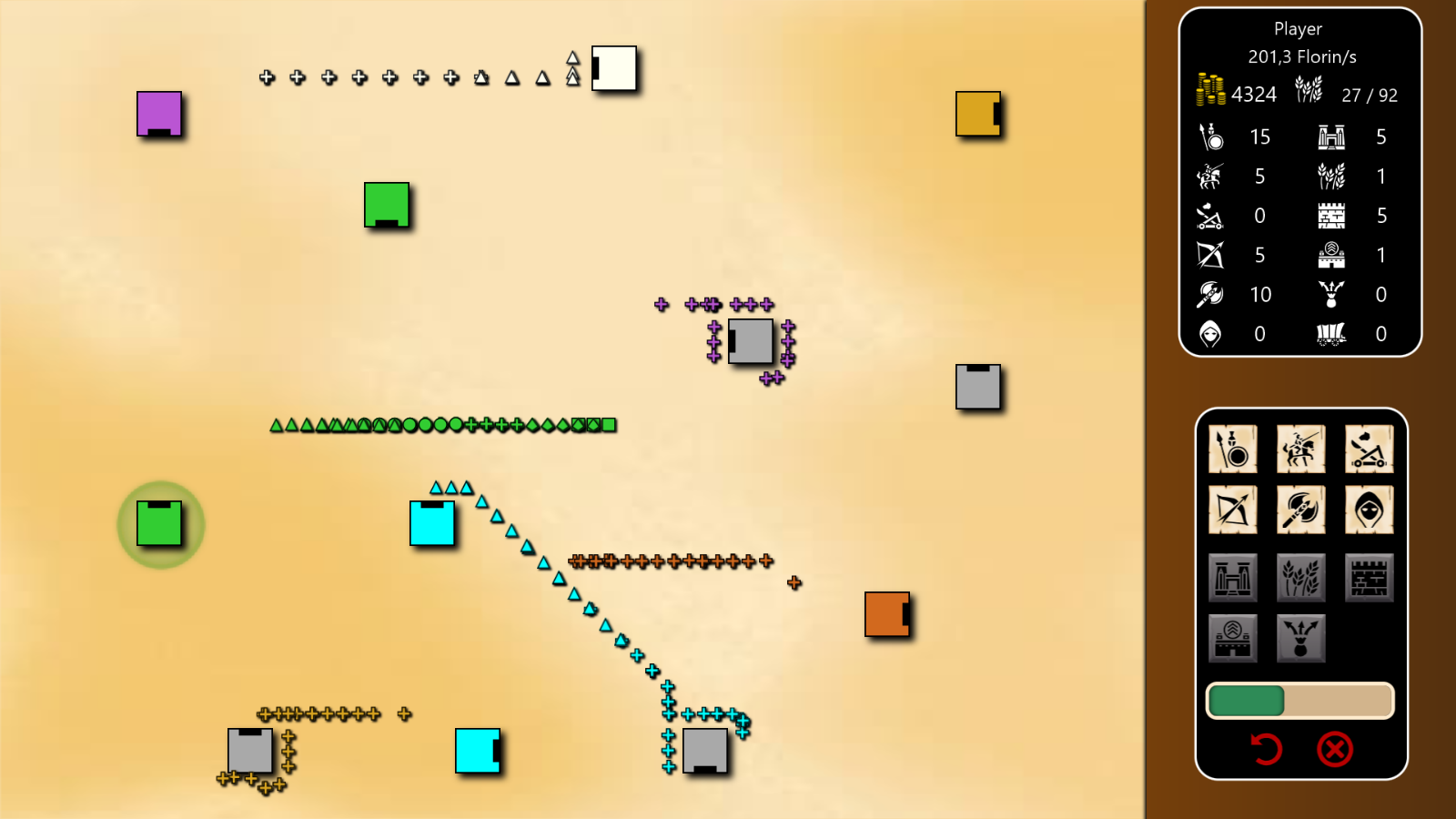


Table des matières

[I – Présentation du sujet 3](#_Toc29143073)

[II – Règles du jeu 3](#_Toc29143074)

[*1. Règles de base* 3](#_Toc29143075)

[*2. Règles ajoutées* 3](#_Toc29143076)

[*3. Changements avec la Version Améliorée* 3](#_Toc29143077)

[*4. Détails des unités et paramètres du jeu* 3](#_Toc29143078)

[III – Description des fonctionnalités 4](#_Toc29143079)

[*1. Les unités* 4](#_Toc29143080)

[*2. Les osts* 5](#_Toc29143081)

[*3. Les collisions* 5](#_Toc29143082)

[*4. L’Intelligence Artificielle* 5](#_Toc29143083)

[*5. L’interface utilisateur* 6](#_Toc29143084)

[*6. La sauvegarde et le chargement d’une partie* 6](#_Toc29143085)

[*7. L’unité de production* 6](#_Toc29143086)

[*8. ?* 6](#_Toc29143087)

[IV – Points à améliorer et anomalies connus 6](#_Toc29143088)

[*1. La réserve d’unité* 6](#_Toc29143089)

[*2. Le temps entre le déploiement d’une vague d’unité* 6](#_Toc29143090)

[*3. ?* 6](#_Toc29143091)

# I – Présentation du sujet

« Le jeu se déroule dans un royaume lointain, à la stabilité discutable, dans lequel le trône a été laissé vacant suite à diverses intrigues qu’il ne nous appartient pas de décrire ici. Chaque joueur incarne un duc, en lutte pour devenir le nouveau roi. Pour cela, ils doivent vassaliner les autres en conquérant leurs terres. »

Le jeu présenté dans ce projet est un jeu de stratégie et de conquête. Le joueur contrôle un château qui produit de manière constante la devise de ce monde. Avec cette monnaie il a la possibilité de développer son château - en construisant et améliorant des bâtiments - et également de lever des armées - constituées de divers soldats comme des piquiers, catapultes ou encore espions – dans un seul but : conquérir le royaume.

En effet celui-ci est parsemé de nombreux autres châteaux, dont certains sont contrôlés par des ducs animés par la même envie de conquête.

Ainsi une seule issue est possible : celui qui prendra possession de tous les châteaux régnera sans contestation sur le monde.

# II – Règles du jeu

## *1. Règles de base*

(Celles spécifiées dans le sujet explicitement)

Paragraphe.

## *2. Règles ajoutées*

(Celles non spécifié dans le sujet ou alors implicitement)

Paragraphe.

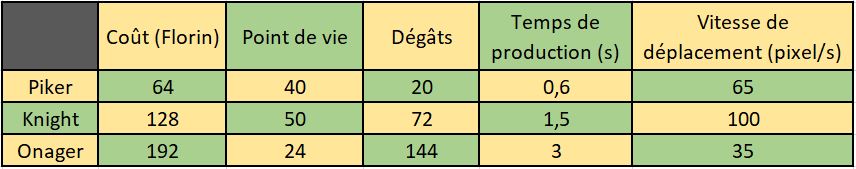
## *3. Changements avec la Version Améliorée*

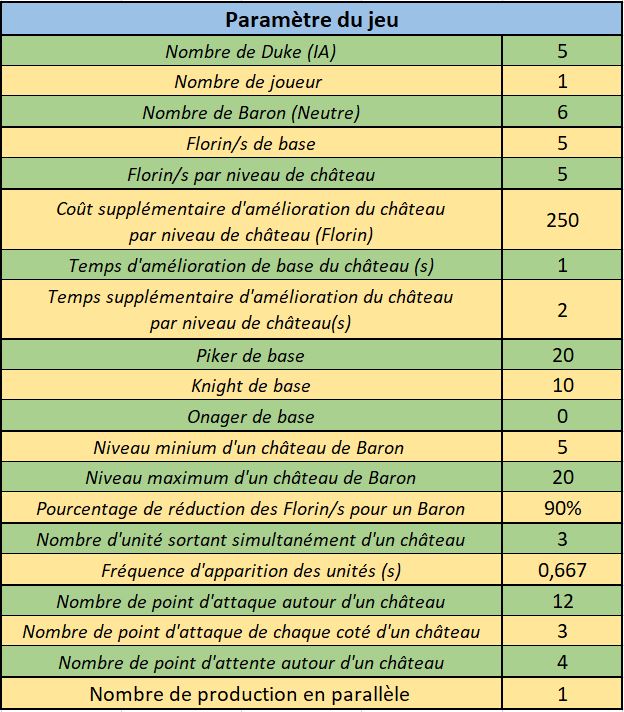
(Nouvelles règles + changement des anciennes)

Paragraphe.

## *4. Détails des unités et paramètres du jeu*

(HP/Dégâts/speed de chaque unité, nb d’IA, etc)

Paragraphe.



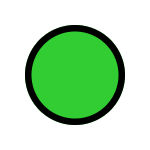
# III – Description des fonctionnalités

À partir de cette section nous évoquerons uniquement les éléments de la Version Améliorée.

## *1. Les unités*

Il existe dans le jeu 7 unités différentes. Chacune ont des caractéristiques propres, et certaines possèdent des capacités particulières et/ou supplémentaires.

Voici leur description détaillée :

****

**Piker**

Coût : XX • Points de vie : XX • Dégâts : XX Temps de production : X,X seconde • Vitesse de déplacement : XX pixel/seconde |

Le Piquier est blablabla……..

Blablabla…….

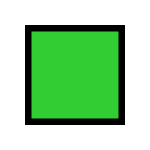
****

**Knight**

Coût : XX • Points de vie : XX • Dégâts : XX Temps de production : X,X seconde • Vitesse de déplacement : XX pixel/seconde |

Le Chevalier est blablabla……..

Blablabla…….

**Onager**

Coût : XX • Points de vie : XX • Dégâts : XX Temps de production : X,X seconde • Vitesse de déplacement : XX pixel/seconde |

La Catapulte est blablabla……..

Blablabla…….

****

**Archer**

Coût : XX • Points de vie : XX • Dégâts : XX Temps de production : X,X seconde • Vitesse de déplacement : XX pixel/seconde |

L’Archer est blablabla……..

Blablabla…….

****

**Berseker**

Coût : XX • Points de vie : XX • Dégâts : XX Temps de production : X,X seconde • Vitesse de déplacement : XX pixel/seconde |

Le Berserker est blablabla……..

Blablabla…….

****

**Spy**

Coût : XX • Points de vie : XX • Dégâts : XX Temps de production : X,X seconde • Vitesse de déplacement : XX pixel/seconde |

L’Espion est blablabla……..

Blablabla…….

****

**Conveyor**

Coût : XX • Points de vie : XX • Dégâts : XX Temps de production : X,X seconde • Vitesse de déplacement : XX pixel/seconde |

Le Convoyeur de fonds est blablabla……..

Blablabla…….

## *2. Les osts*

Paragraphe.

## *3. Les collisions*

(avec les châteaux)

Paragraphe.

## *4. L’Intelligence Artificielle*

Paragraphe.

## *5. L’interface utilisateur*

Paragraphe.

## *6. La sauvegarde et le chargement d’une partie*

Paragraphe.

## *7. L’unité de production*

Paragraphe.

## *8. ?*

Paragraphe.

# IV – Points à améliorer et anomalies connus

## *1. La réserve d’unité*

(V.1)

Paragraphe.

## *2. Le temps entre le déploiement d’une vague d’unité*

Paragraphe.

## *3. ?*

Paragraphe.