

<p style="text-align: center;">Rapport Projet Java Implémentation du jeu Pandémie</p>

Principe du jeu :

Quatre maladies se propagent dans le monde. Deux joueurs vont devoir s'allier afin de stopper les différentes épidémies en soignant les différents habitants et surtout en essayant de trouver un vaccin pour chaque maladie.

Paramètres du jeu :

Choix de la difficulté du jeu : Simple ou Difficile

Chaque joueur doit choisir un rôle : Médecin, Scientifique ou Expéditeur

Pioches :

- La pioche "Infection" contient 48 cartes correspondant aux 48 villes de la map du jeu. Lorsqu'une carte est tirée, alors la ville correspondant à la carte est infectée (Le stade de la maladie correspondant à la couleur de la ville tirée augmente).
- La pioche "Joueur" contient les cartes tirées par les joueurs, formant ainsi leur main. Cette pioche est constituée également de 48 cartes correspondants aux 48 villes du jeu ainsi que de cartes "Épidémies" (4 cartes "Épidémies" pour une partie simple et 6 cartes pour une partie difficile).

Initialisations du jeu :

- Au départ du jeu, 9 cartes "infections" sont tirées : 3 villes sont infectées par leur maladie zonale au stade 1, 3 autres villes par leur maladie zonale au stade 2, et 3 autres villes au stade 1.
- Les curseurs "Taux de propagation" et "Explosion" sont placés au premier cran.
- Les pions des joueurs sont placés à Paris.
- Chaque joueur doit tirer 2 cartes "Joueurs"

Tour d'un joueur :

A chaque tour, 4 actions doivent être jouées par le joueur parmi les diverses actions proposées. À la fin de son tour, le joueur doit piocher 2 cartes dans la pioche "Joueur". Si sa main dépasse 7 cartes, alors il doit se défausser des cartes excédentaires.

Actions possibles :

- Soins : Le joueur soigne des habitants de la ville où il se trouve et réduit d'un stade la maladie la plus présente.
- Déplacement simple : Le joueur se déplace dans une des villes voisines
- Vol direct : Le joueur joue une carte de sa main et se déplace directement à la ville indiquée. La carte est ensuite retirée de la main.
- Vol charter : Si le joueur possède dans sa main la carte de la ville où il se trouve, alors il peut se déplacer dans n'importe quelle ville de la map. La carte est ensuite retirée de la main.
- Créer un vaccin : Si le joueur possède dans sa main 5 cartes de la même couleur, alors le vaccin de la maladie correspondant à cette couleur est créé. La maladie ne pourra plus apparaître. Les cartes sont défaussées.
- Échanger une carte : Le joueur échange une carte de sa main avec une des cartes du joueur allié.
- Passer le tour : Le joueur annule ses actions restantes.

Actions spéciales :

Les différents rôles des joueurs permettent aux joueurs de réaliser des actions spécifiques.

- Médecin : Lors d'une action "Soins", le médecin peut soigner tous les habitants de la maladie la plus présente, réduisant ainsi le stade de cette maladie à 0.
- Scientifique: Lors d'une action "Créer un vaccin", le scientifique peut créer un vaccin avec 4 cartes de la même couleur.
- Expéditeur : L'expéditeur peut réaliser l'action de déplacer le joueur allié dans la ville qu'il souhaite.

L'Infecteur :

Après le tour de chaque joueur, c'est au tour de l'Infecteur. Des cartes sont tirées dans la pioche "Infection". Le nombre de cartes tirées correspond à l'emplacement du curseur "Taux de propagation". Si une maladie d'une ville est au stade 3, alors il y a "Explosion" : La maladie est transmise à toutes les villes voisines (Ajout d'un stade) et le curseur "Explosion" est déplacé au cran suivant.

La carte Épidémie :

Si un joueur tire une carte "Épidémie" de la pioche, le curseur "Taux de propagation" est déplacé d'un cran, une carte est tirée de la pioche "Infection" et la ville correspondante est infectée au stade 3 directement (Il y a Explosion), et la pioche "Infection" est réinitialisée (48 cartes).

Fin de la partie :

La partie se termine lorsque :

- Tous les vaccins sont découverts (Victoire des joueurs)
- Il n'y a plus de cartes joueurs (Perte de joueurs)

- Le curseur "Explosion" est placé au dernier cran (Perte des joueurs)

Problèmes rencontrés :

- Bug d'affichage des images sur la cartes (superposition des images à certains moments).
- Code mal structuré par endroit : Beaucoup trop de lignes de codes dans les classes Joueurs (car toutes les actions se retrouvent dans cette classe) et Prototype.

Extensions non implémentées :

- Choix du nombre de joueur (entre 2 et 5)
- Station de recherche (Les joueurs ne peuvent créer des vaccins que dans une station de recherche, possibilité de se déplacer de station en station, etc)
- Ajouter des rôles (Exemple : Constructeur de station de recherche)

Source des règles du vrai jeu : <http://lardj.free.fr/docs/Regles/pandemie.pdf>