

Compte Rendu 07/11/2024

Statut du Projet

Nous avons bien avancé sur la structure de base du jeu. Les fonctionnalités de combat sont également en place : les règles de base pour les affrontements sont définies avec une séquence d'attaque et de défense répartie en trois rounds. Les dommages sont appliqués de façon conditionnelle, ce qui donne une base solide pour les mécaniques de combat.

Choix effectués

- **Structure de jeu** : Nous avons choisi de structurer l'univers sous forme de grille de tuiles, contenant des régions et des flottes. Ce choix est adapté pour un jeu de stratégie et nous permet de gérer les déplacements et les interactions de manière logique.
- **Mécanique de combat** : En divisant les batailles en rounds avec des phases d'attaque et de défense, on enrichit la jouabilité et rend les combats plus dynamiques.
- **Organisation des flottes** : Regrouper les vaisseaux en flottes avec des caractéristiques spécifiques (comme la coque et les boucliers) nous permet de mieux gérer les combats et de créer des interactions stratégiques.

Prochaine Étape

- **Implémentation des règles** : Nous devons maintenant passer de la définition des règles à leur implémentation dans Pharo. L'étape suivante consiste à créer les classes principales comme Region, Fleet, et SpaceShip.
- **Gestion des dégâts et conditions de victoire** : Nous devons affiner la gestion des dégâts (comment ils sont calculés et appliqués) et définir les conditions de victoire de chaque bataille.
- **Interface utilisateur** : En utilisant Bloc dans Pharo, on pourrait commencer à concevoir une représentation visuelle du plateau de jeu avec les flottes et les indicateurs de bataille, pour rendre l'expérience plus interactive.

Questions :