Rapport de projet – 320-POO

Stone Sling

Table des matières

[1. Description : 2](#_Toc188622360)

[2. Règles du jeu : 2](#_Toc188622361)

# Description :

Le jeu Stone Sling est un jeu 2v2 où les joueurs tirent tour par tour un projectile en direction de l’adversaire. Le but du jeu est de toucher le joueur adverse 3 fois pour gagner, il y a aussi un système de points, et une tour devant chaque joueur pour les protéger. Toucher une tour aura pour conséquence de détruire petit à petit cette dernière et donne des points.

# Règles du jeu :

Si un projectile touche la tour adverse, celle-ci s’abime et diminue en taille, et accorde des points au joueur. Si un joueur touche ça propre tour, celle-ci s'abime de la même façon, mais lui fera perdre des points.

Si un projectile touche un joueur, celui-ci perd un de ces 3 points vies (HP). Toucher un joueur accorde aussi des points.

# Déroulement du jeu :

Chaque joueur joue tour à tour. Lors de son tour le joueur choisit d’abord un angle de tir en s’aidant des points de visée à l’écran, ensuite, choisit la force de tir en s’aidant sur une barre de chargement (plus la barre et chargée plus le tir va droit).

Quand un joueur arrive à court de vies la partie se termine et le joueur adverse a gagné.

Utilité des points ?

# Code :

## Classes :

### Joueurs :

Création de la classe avec un string et un SetCursorPosition pour choisir l’emplacement du joueur et l’afficher dans la console, problème : seulement le premier charactère est au bon endroit, le reste est tout à gauche de l’écran. Fix : liste string et boucle for pour afficher chaque ligne une à une en spécifiant à chaque fois la position

### Tours :

Même procédé que la classe joueurs.

### Projectile :

Même procédé que pour les autres classes.

### AimPoints :

Même procédé que pour les autres classes.