

Membre du Groupe:  
Sid-Ali SIDHOUM  
Minh-Tue TRAN  
Miquel SANZ

# Application du jeu

Au tour du robot(text)

		entrepot			mineur			Entrepot 2	
						mineur			
	mineur								
			EAU						
			EAU						
		EAU							

entrepot

mineur

mineur 2

Entrepot 2

EAU

# Maquettage de l'application de jeu

## Objets et obstacles sur la carte

- Eau : Représentée par un carré bleu
- Mine de nickel : Représentée par un carré gris
- Mine d'or : Représentée par un carré jaune
- Entrepôt d'or : Représenté par un carré orange
- Entrepôt de nickel : Représenté par un carré noir
- Robot mineur de nickel/d'or: Sa couleur sera générée de manière aléatoire et unique.

La position de chaque objet (eau, mines, entrepôts, robots) est gérée de manière aléatoire et change à chaque fois que le jeu est relancé.

## Restrictions de déplacement

Les robots ne peuvent pas se déplacer sur des cases d'eau.

Chaque robot ne peut effectuer qu'une seule action par tour.

- Déplacement
- Récolte
- Déposer

## Contrôles du jeu

- Utilisez le clavier pour déplacer le robot


Z

: Aller en haut 


S

: Aller en bas 

Q

: Aller à droite 

D

: Aller à gauche 

F

: Déposer les ressources dans l'entrepôt 

R

: Récolter des ressources dans la mine 🪵