**Cahier des charges Grid-Wars**

1. Concevoir un plateau de jeu
2. Concevoir les personnages, les obstacles, le déplacement
3. Faire des combats entre 2joueurs
4. Définir des missions pour le joueur (lui donnant accès a la victoire)
5. Lui donné des points de vie + matériaux en plus, arme en plus (=avantages)
6. définir plusieurs stratégie aléatoire de jeu pour l’adversaire  
   (offensive/défensive etc.)
7. Rentrer un niveau de difficulté élevé (terrain hostile = les mines, obstacle…, attaques de l’adversaire multipliées, plus t’avance dans le jeu plus t’en a qui arrive)
8. Possibilité de combattre sur terre/mer et air
9. Mode de combat multijoueur