

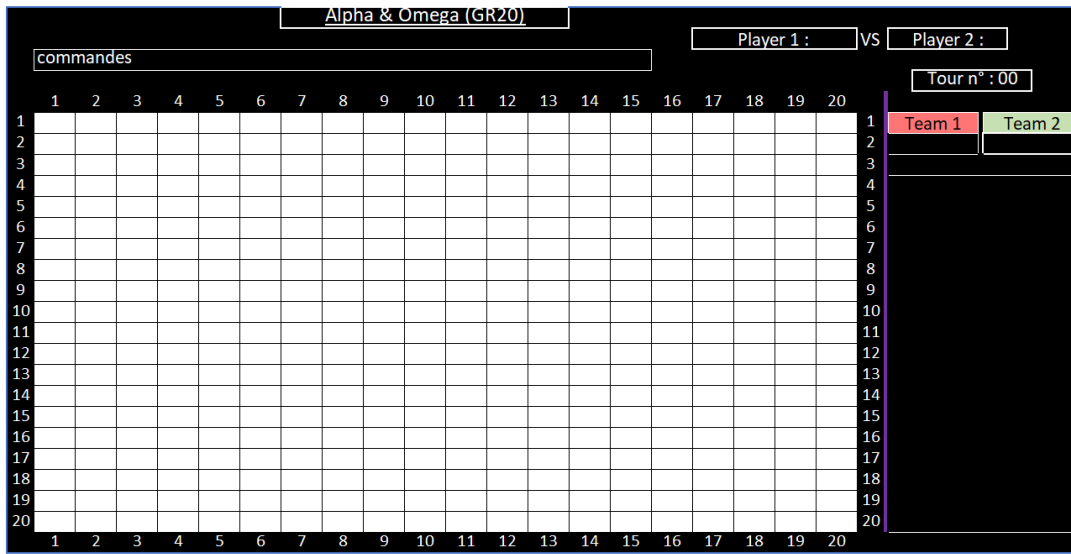
UI et structures de données

User Interface :

Voici ce que nous avons pensé pour l'U.I.

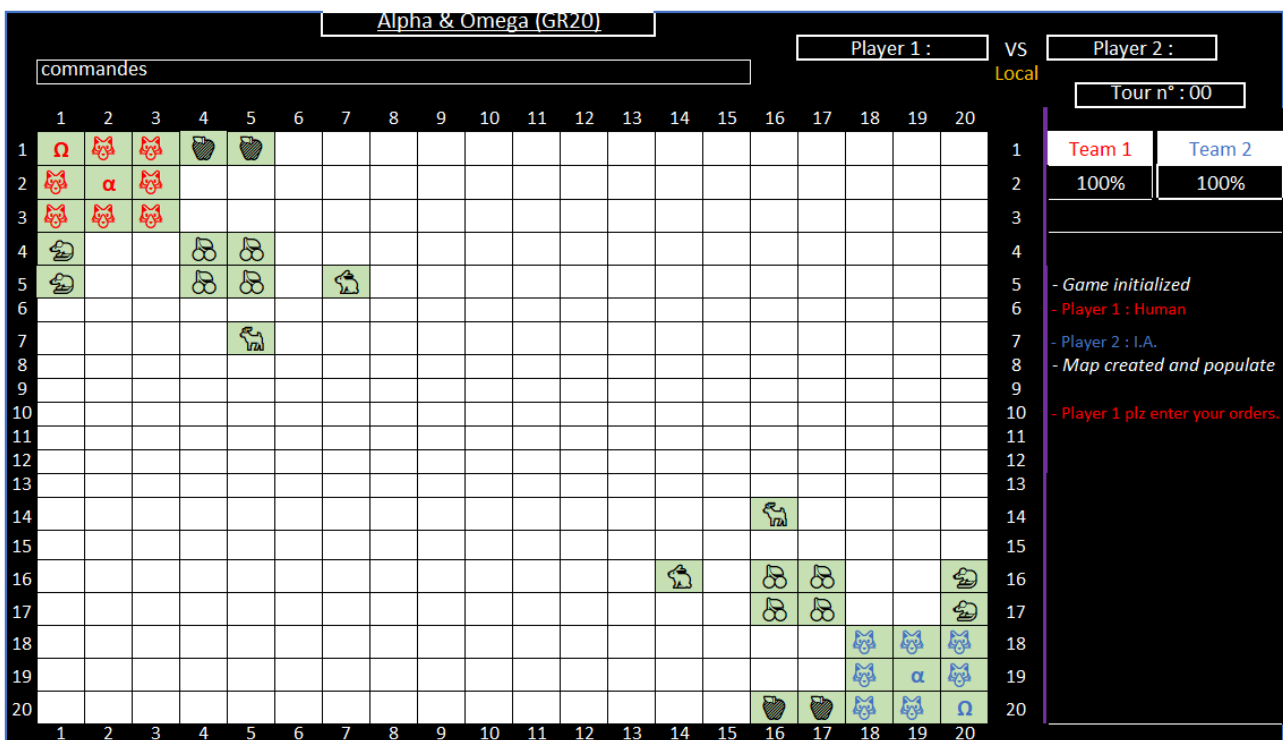
Ci-dessous la vue « vide » avant initialisation. Vue que ne devrais donc jamais être visible.

On y retrouve : Le nom du jeu, le champ permettant d'insérer les commandes, le mode de jeu choisi et le numéro de tour.



Ci-dessous la vue au début du tour 1 du premier joueur :

A l'initialisation la couleur de fond des entités est verte, représentant 100% de leur énergie.



Ci-dessous la vue durant la partie (à noter que c'est une illustration à titre d'exemple, l'exemple n'est pas cohérent par rapport au déroulement d'une partie normale)

Les changements de couleurs de fond correspondent au pourcentage d'énergie restant.

[25% : 75%] d'énergie et [0% : 25%].

Alpha & Omega (GR20)



















Player 1 : Human

VS

Player 2 : I.A.

Tour n° : 22

commandes

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7							α			Ω										
8													α							
9																				
10																				
11														Ω						
12																				
13																				
14																				
15																				
16																				
17																				
18																				
19																				
20																				

1	Team 1	Team 2
2	63%	79%

- normal (3,9) died
=> disappeared next turn

- normal move to 4, 8

- normal eat 20 rabbit

- Ω pacify

Le pourcentage global de l'équipe est indiqué sous le nom de l'équipe.

Et comme on peut le voir sur le deuxième et troisième écran un terminal détaillera les actions en jeu.

Structure de données :

Nous pensons travailler avec des dictionnaires.

Découper le fichier .ano en 4 parties :

1. Une liste pour la taille du plateau de jeu.
2. Un dictionnaire team1 reprenant les loups-garous de l'équipe 1.
3. Un dictionnaire team 2 reprenant les loups-garous de l'équipe 2.
4. Un dictionnaire food reprenant toutes les sources de nourritures.

Les dictionnaires team1, team2 et food auraent la structure suivante.

```
{(clé) : (valeur)}
```

```
{(liste) : (liste)}
```

```
{(r,c) : ( type, énergie ) }
```

```
Ex : {(2, 4) : ("omega", 72), (5,7): ("normal",100), (12,14): ("alpha", 80) }
```

Les 9 différents types seront : = ['alpha','omega','normal','human','berries','apple','mice','rabbit','deers']

Il est donc à noter que lors de la création des dictionnaires des 2 teams, le numéro d'équipe des loups-garous sera enlevé et que la valeur d'énergie de départ sera ajoutée, à savoir 100.

Ceci afin de faciliter le travail sur les 3 dictionnaires car ainsi les dictionnaires team1 et team2 auront le même pattern que la dictionnaire food.

5. Un dictionnaire supplémentaire sera créé pour faire la correspondance entre le type et le caractère affiché.

```
Icons = {« type(string) » : « icône(string – code UTF-8) »} = { « alpha » : "\u03B1", « omega » : "\u03A9",  
« normal » : "\U0001F43A", « human » : "\U0001F464", « deers » : "\U0001F98C", « rabbits » :  
"\U0001F407", « mice » : "\U0001F401", « apple » : "\U0001F34E", « berries » : "\U0001F352" }
```

icône	Code UTF-8 – Python Source code	Lien fileformat
α	u"\u03B1"	https://www.fileformat.info/info/unicode/char/3b1/index.htm
Ω	u"\u03A9"	https://www.fileformat.info/info/unicode/char/03a9/index.htm
🐱	u"\U0001F43A"	https://www.fileformat.info/info/unicode/char/1f43a/index.htm
👤	u"\U0001F464"	https://www.fileformat.info/info/unicode/char/1f464/index.htm
🐕	u"\U0001F98C"	https://www.fileformat.info/info/unicode/char/1f98c/index.htm
🐰	u"\U0001F407"	https://www.fileformat.info/info/unicode/char/1f407/index.htm
🐭	u"\U0001F401"	https://www.fileformat.info/info/unicode/char/1f401/index.htm
🍏	u"\U0001F34E"	https://www.fileformat.info/info/unicode/char/1f34e/index.htm
🍓	u"\U0001F352"	https://www.fileformat.info/info/unicode/char/1f352/index.htm

D'autres icônes seront peut-être ajoutées si nous avons le temps de les intégrer.

Comme par exemple : 🖥️, 💀, ☠️, 💻, 🎮, ...

Un autre dictionnaire sera peut-être créé pour associer les couleurs (c.f. UI)