



ÉCOLE
POLYTECHNIQUE
DE BRUXELLES



UNIVERSITÉ LIBRE DE BRUXELLES

INFO-H304

Rapport de Projet *Advance Wars*

COQUELET Boris

SOMERHAUSEN Delphine

TRAN Céline

Année académique

2018-2019

Fonctionnalités

1. La classe Map est capable de lire un fichier texte pour le traduire en une carte pour le jeu en fonction des séries d'entiers écrites dans celui-ci. Il est donc possible de faire fonctionner le jeu avec d'autres map editors fournis en fichiers textes.
2. Au lancement du jeu, un menu propose modes de jeu différents : le simple multiplayer, le multiplayer en réseau, le mode contre une IA inactive, celui contre une IA pathfinder et contre une IA greedy.
3. Il est donc possible de jouer en réseau ou contre les IA citées ci-dessus.
4. Le joueur dont c'est le tour et l'argent possédé par ce joueur sont affichés à côté de la carte.
5. Des boutons pour changer de joueur et pour terminer le jeu sont affichés à côté de la carte.
6. Il est possible de déplacer le curseur du jeu avec le clavier ou avec la souris.
7. La touche escape affiche un menu qui propose de passer au tour suivant ou de mettre fin à la partie.
8. En sélectionnant les usines ou aéroports appartenant au joueur dont c'est le tour, un menu apparait pour proposer les différents types d'unités à créer. Des unités terrestres sont proposées pour les usines et des aériennes pour les aéroports.
9. En sélectionnant une unité qui n'a pas encore été active durant le tour (et appartenant au joueur dont c'est le tour), un menu apparait pour proposer de déplacer l'unité, d'attendre, d'attaquer (si une unité ennemie se trouve à côté de l'unité) ou de capturer (si l'unité se trouve sur un bâtiment qui n'appartient pas au joueur).
10. Après avoir déplacé l'unité, un nouveau menu apparait pour proposer d'attendre, d'attaquer (si les conditions sont respectées) ou de capturer (si les conditions sont respectées). En exécutant une de ces actions, l'unité ne peut plus rien faire avant le tour prochain.
11. Le menu disparaît après sa sélection, il est impossible de faire une autre action tant que le menu est ouvert, à part terminer son tour ou fermer le menu (touche escape).

12. En sélectionnant « Move » dans le menu d'une unité, des cases apparaissent en surbrillance pour indiquer les emplacements sur lesquels peut se déplacer l'unité. Il est impossible de déplacer l'unité si elle ne va pas sur une de ces cases.
13. En sélectionnant « Attaque » dans le menu d'une unité, des cases apparaissent en surbrillance pour indiquer les emplacements des unités ennemies qui peuvent être attaquées. Il est impossible de faire attaquer l'unité si on ne sélectionne pas une de ces cases.
14. En sélectionnant « Capture » dans le menu d'une unité, des cases apparaissent en surbrillance pour indiquer les emplacements des unités ennemies qui peuvent être attaquées. Il est impossible de capturer si on ne sélectionne pas une de ces cases.