Projet C# : Simulateur de campagne politique

Notre simulateur est un simulateur politique. Un ou plusieurs mouvements politiques vont se disputer l’avis des citoyens, sur une carte.

# Eléments :

Notre simulateur est composé de plusieurs éléments différents : des éléments d’environnements, des personnages ainsi que des objets.

## Environnement :

L’environnement compose le terrain de jeu. C’est celui qui définit le type de case du terrain. Il existe plusieurs types d’éléments d’environnements différents.

* Les **rues** : Une case peut-être une **rue**. Les personnages peuvent naviguer sur ces cases et seulement celles-ci. Ces cases n’ont pas d’autres fonctionnalités. Plusieurs militants peuvent se trouver sur la même **rue**.
* Les **bâtiments** : Une case peut-être un **bâtiment**. Un seul personnage peut se rendre sur une case **bâtiment** à la fois. Une case **bâtiment** est accessible depuis une case **rue** selon le schéma suivant :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Les cases bleues sont les **rues**. Les cases vertes sont accessibles, les rouges ne le sont pas. On peut donc se rendre sur un bâtiment avec une case en diagonal.

* Les **lieux publics** : Une case peut-être un **lieu public**. Un seul personnage peut se rendre sur une case **lieu public** à la fois. Une case **lieu public** est accessible de la même manière qu’un **bâtiment**. En revanche, les **lieux publics** sont des lieux avec des propriétés particulières. En effet, le discours sur un lieu public se propage aux bâtiments l’entourant, de la façon suivante :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

La case bleue est le **lieu public**, les cases vertes sont les cases influencées par un discours sur le **lieu public**. Si une case verte est un autre **lieu public**, cela se propage encore.

* Les **QG**: Chaque mouvement politique possède un **QG**. Ces **QG** sont des lieux de rassemblements et ne peuvent être visité par des opposants. C’est un repère pour les militants.

Chaque lieu possède plusieurs caractéristiques :

* L’**opinion**: un tableau de pourcentage pour chacun des mouvements.
* La **réceptivité** : plus un lieu est réceptif, plus les militants pourront convaincre facilement.

## Personnages :

Il existe plusieurs types de personnages, qui vont interagir avec la carte et se déplacer librement sur celle-ci.

* Le **leader :** Que ce soit Macron, Le Pen ou Mélenchon, chaque mouvement possède un **leader**. Ce **leader** possède des caractéristiques particulières. Il existe qu’un seul **leader** par mouvement. Il se déplace sur la carte pour convaincre, son aura est importante mais son temps de recharge est long.
* Les **militants** : Chaque mouvement possède un certain nombre de **militants**. Les **militants** peuvent en fédérer et en créer d’autres, lorsqu’ils sont convaincants. Ils se déplacent sur la carte librement, choisissant le chemin qu’ils empruntent.
* Les **journalistes**: Des journalistes se déplacent librement sur la carte. Lorsqu’ils rencontrent un **militant** ou un **leader**, une interview commence. Suivant le moral du personnage, le **journaliste** créera un article plus ou moins positif. Ces articles sont publiés et ont une incidence sur le moral des **militants** et du **leader**.fr

Chaque personnage possède plusieurs caractéristiques :

* Un **moral** : plus ce **moral** est haut, plus le personnage saura convaincre. Le **moral** monte et baisse suivant les évènements. Cependant, il faudra faire attention à ce que le **moral** ne soit pas trop influent et pousse un mouvement vers le bas sans possibilité de remonté.
* Une **aura** : plus cette **aura** est haute, plus les décisions de ce personnage sont influentes. L’**aura** ne change pas.
* Une **capacité**: la **capacité** définit le nombre d’objet que peut porter un personnage.

## Objets :

Il existe plusieurs objets différents. Un personnage qui va sur une case avec un objet le ramasse, dans la limite de ses capacités :

* Un **tract** : Ces **tracts** sont distribués par les personnages lorsqu’ils rentrent dans un **bâtiment** ou un **lieu** **public**. Un personnage qui n’a plus de **tracts** peut en récupérer au **QG** du mouvement. Ces **tracts** sont générés au **QG**, suivant le nombre de **tracts** écoulés sur les tours précédents.
* Une **affiche** : Une **affiche** est collée dans une **rue** où un **militant** passe. De ce fait, les **militants** suivants prioriseront d’autres rues. L’**affiche** reste collée un certain temps dans la **rue**. Ces **affiches** sont générées au **QG**. Une seule **affiche** peut être collée par **rue**, si un mouvement adverse passe sur une **rue** **affichée**, ils peuvent remplacer **l’affiche** actuelle.
* Un **symbole** : Chaque mouvement à son propre **symbole**. Si un personnage tombe sur un **symbole**, son **moral** sera augmenté pendant un certain nombre de tour. Ensuite, le **symbole** se dépose sur la case où se trouve le personnage, avant de tomber dans les mains d’un autre personnage.

## Evènements :

Sondage

# Règles du jeu :

Voici les règles du jeu :

* Début :   
    
  Chaque mouvement commence avec un leader et 3 militants. Les personnages commencent tous au QG. Un certain nombre de tract est généré, les militants en récupèrent. Idem pour les affiches. On attribue aux personnages leur aura, leur moral et leur capacité.   
    
  Toutes les cases bâtiment et lieu public sont à 0% d’opinion pour tous les mouvements. La réceptivité de chacun des bâtiments est définie aléatoirement.  
    
  Un symbole est placé aléatoirement sur la carte pour chaque mouvement ainsi qu’un certain nombre de journaliste.
* Déroulé du tour :

A chaque tour, les personnages se déplacent d’une case, y compris les journalistes. S’ils ont des affiches, ils collent des affiches, … Les militants et leader rentrent dans un bâtiment et passent un certain nombre de tour à essayer de convaincre. L’opinion de ce bâtiment change suivant les caractéristiques qui l’affectent.

Si un militant n’a plus de tract au début d’un tour, il se déplace pour revenir au QG. Si un leader a effectué un discours, il se déplace pour revenir au QG et se reposer.

Lorsqu’un militant est réellement convaincant, il peut générer un nouveau militant en sortant du bâtiment.

Si deux militants opposés se croisent dans une rue, un débat intervient. Suivant les caractéristiques de chacun et l’opinion des bâtiments autour, un vainqueur est désigné quelques tours plus tard. Cela influe sur le moral des deux personnages.

Si un militant rencontre un journaliste dans une rue, une interview a lieu. L’article est publié quelques tours plus tard et influe sur le moral des militants du mouvement concerné.

* Fin de la partie :

Au bout d’un certain nombre de tour, la partie s’arrête et les élections ont lieu. Un vainqueur est alors désigné.