Combat d’animaux de montagnes.

3 types de cartes : Energie, Creatures, spécial.

Carte énergie (5) :

Pluie :

Neige :

Soleil :

Nuageux :

Grêle :

Carte Creatures : (ayant une liste d'au moins 2 attaques de niveaux de puissance croissante nécessitant des points d'énergie (cartes énergies posées)

Classe creature : LIFE\_POINT

Classe attaque : attribut : NOM, Pts\_d\_energie\_requis, Type\_d\_energie\_requis, PUISSANCE\_Hit\_Point

Classe Specialcard : Attribut bool uniqueoupersistant , bool recyclabe, bool passable

*Résumé du CDC de complet (Max 20)*

* 4 domaines (types d'énergies...)
* 4 modèles de cartes énergie (une par domaine au moins)
* 5 modèles de cartes créatures avec chacune au moins 2 attaques
* 6 modèles de cartes spéciales permettant d'altérer les mécanismes par défaut du jeu
* Nombre indéfini de joueurs, pouvoir ajouter des joueurs...
* Pouvoir acheter des cartes pour faire évoluer les collections des joueurs
* Les données des joueurs et leur collections sont sauvées sur fichier (on les retrouve)
* Organiser des matchs entre joueurs au choix
* Phase de sélection des decks (à partir des collections de chacun)
* Battre le deck. Tirage de l'enjeu.
* Partie proprement dite jusqu'à perte d'un des 2 joueurs (ou match nul, exceptionnel)
* Le programme impose le respect des règles, détecte la fin de partie, ne plante pas
* Les cartes disent ce qu'elles font et font ce qu'elles disent (descriptions consultables)
* Attribution de la carte enjeu du perdant à la collection du gagnant
* Interface mode console pure, std::cout et std::cin, présentations séquentielles des infos
* (+en plus/extension)Menu option dispo pour personalisé le jeu (nbrsdecarte dans le deck au depart modifiable, Nombre de points de vie pour les joueurs) + Ajouter de nouvelles creatures standart sans recompiler
* (+en plus/extension) Opposant joué par un ordinateur
* (+en plus/extension) Ordinateur contre ordinateur & statistique (Faire jouer votre programme des centaines de parties en mode automatique et tirer des statistiques)
* (+enplus/extension) Defense -> Liste de defense pour limiter les points de degat
* (+enplus/extension) Aptitudes créatures spéciales : creatures disposant attaque ou defense speciales necessitant des actions particuliéres (Par exemple bonus d’attaque si sacrifice d’une carte)
* (+enplus/extension) Cartes speciales changeant les regles du jeu