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

Classe joueur utilisateur : std::string m\_name\_player, std::map<int , card> tab\_card\_player, std ::map <int, card > deck\_player, m\_sous ; -🡪 methode : Faire le deck, melangerledeck, chargement de la collection depuis le fichier.

Fctcreationdenouveaujoueur() ; dans le main

Plusieurs joueurs, tout le monde peut jouer et interface permettant choisir qui joue.

Devant chaque joueur face caché son deck (pioche, file en prenant la carte du haut + éventuellement mettre une carte en dessous)

Face caché une carte récompense pour le gagnant de la partie (-> a voir si on fait une nouvelle classe recompense)

Special card :

Debut du jeu :

- interface permettant choisir qui joue (player 1, player 2, player 3 ou 4)

- les deck sont mélanger + tirage du premier joueur au hasard

*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