

La Guerre du Nectar : Bzzz !

Bienvenue dans le jeu Bzzz, un jeu de stratégie au tour par tour codé en Python. Quatre colonies d'abeilles s'affrontent sur un plateau pour récolter le précieux nectar, gérer leurs ressources et défendre leur territoire.

Prérequis :

Pour jouer, vous devez avoir installé sur votre machine.

Ce projet utilise une bibliothèque externe pour la gestion des images (`Pillow``).

Vous devez l'installer avant de lancer le jeu. Ouvrez un terminal et tapez :

- > *pip install pillow*

Assurez vous que l'arborescence de votre dossier ressemble à ceci :

Dossier : SAÉ.1.01_Mathéo_Anest_Rayan_Bouziani_INF1-B

-> *main.py*

-> *modele.py*

-> *tkiteasy.py*

-> *README.pdf*

-> *images/* (un dossier contenant toutes les images .png du jeu)

Comment lancer le jeu :

Ouvrez votre terminal ou invite de commande.

-> Placez vous dans le dossier du jeu.

-----> Lancez la commande suivante :

|> *python main.py*

Tutoriel : Comment jouer ?

Le jeu se joue entièrement à la souris.

Voici les commandes principales :

1\ Début de partie

Au lancement, une fenêtre s'ouvre pour chaque joueur tour à tour.

Cliquez sur l'une des trois images (Ouvrière, Bourdon, Éclaireuse) pour choisir votre abeille de départ pour COUT_PONTE.

2\ Pendant votre tour

Regardez le panneau en bas de l'écran : il vous indique si c'est à votre tour (votre couleur s'affiche), votre nombre d'abeilles et combien de nectar vous possédez.

Si vous cliquez sur une abeille vous pouvez voir son type et le nectar qu'elle a sur elle.

Faire spawn une abeille :

Si vous avez au moins COUT_PONTE unités de nectar et que votre ruche, qui se trouve dans votre coin, est vide :

-> Cliquez sur votre ruche.

Un menu s'ouvre : cliquez sur l'abeille que vous voulez créer. Si vous changez d'avis, cliquez sur la croix.

ATTENTION :

Si vous déplacez une abeille ou que vous la faites butiner,

la phase de ponte se termine, il ne sera donc plus possible de faire spawn durant ce tour.

Déplacer une abeille ou butiner :

Cliquez sur une de vos abeilles sur le plateau. Les cases accessibles et les fleurs butinables apparaissent en surbrillance.

Si vous souhaitez changer d'abeille, cliquez sur n'importe quelle case sauf celles qui apparaissent en surbrillance.

Sinon, cliquez sur une case en surbrillance.

Si cette case est une fleur, un menu s'ouvrira pour vous proposer de soit vous déplacer sur la fleur ou soit butiner.

Sinon, L'abeille se déplacera. Lorsqu'une abeille butine, elle récupère le nectar à la fin du tour du joueur. Lors du prochain tours, vous devez re-sélectionner la fleur afin de butiner à nouveau.

Sécuriser le nectar :

Pour valider le nectar transporté par une abeille et l'ajouter à votre stock :

Déplacez simplement l'abeille dans la zone de votre base (le carré de 4x4 cases autour de votre ruche). Le déchargement est automatique.

Finir le tour :

Si, durant votre tour vous ne souhaitez plus rien faire, cliquez sur le bouton "Fin de Tour" en bas à droite.

Sinon, la fin du tour se déclenchera automatiquement lorsque toutes les actions possibles ont été réalisées.

Le Escarmouches :

Le combat est automatique à la fin du tour. Si votre abeille est adjacente à une abeille ennemie :

-> Une "escarmouche" se déclenche.

Le jeu calcule les chances de victoire en fonction de la force des abeilles et du nombre d'abeilles ennemies adjacentes.

Si une abeille perd, elle tombe KO. Elle perd tout son nectar et ne peut plus bouger pendant $\text{TIME} \setminus \setminus _ \text{KO}$ fois votre tour.

Conditions de Victoire :

La partie se termine si l'une de ces conditions est remplie :

Victoire Éclair (Blitzkrieg) : Un joueur possède plus de 50% de la quantité totale de nectar du jeu.

Victoire aux points : Il n'y a plus de nectar disponible sur le plateau (fleurs vides + abeilles vides).

|> Le joueur avec le plus gros stock gagne.

Temps écoulé : Le nombre maximum de tours (300) est atteint. Le joueur avec le plus de nectar gagne.