

# P DémoMot créer un tour par tour

## Contexte

Dans le contexte du projet DémoMot, le but est de réaliser un jeu de tour par tour (dans le style Pokémon) en C#.

## Prérequis

- PC de l'ETML
- Une connexion internet
- Avoir suivi le module I319

## 1.1 Cahier des charges

### 1.1 Gestion de projet

Journal de travail, GitHub

### 1.2 Objectif du projet

Ce projet a pour but d'approfondir/améliorer mes compétences en C# et de comprendre la planification d'un projet informatique.

## 1.2 Fonctionnalités

### 1.1 Menu

Il y a un menu avec le nom du jeu et un bouton commencer

### 1.2 Affichage

Il y a un le joueur à gauche et l'ennemi à droite (pour donner un effet de face à face)

Il y a une barre de vie rouge avec le nombre de points vie afficher au-dessus de chaque personnage.

Il y a une barre bleue avec le nombre de points de compétence disponible

Des points de compétences peuvent être utilisé pour attaquer en infligeant des dégâts supplémentaires

A côté du joueur il y a les actions disponibles qui sont : attaquer, utiliser un objet, bloquer

Des objets sont disponibles pour regagner des points de vie, de compétences, et infliger des dégâts supplémentaires

### 1.3 Règles

Attaquer réduit les points de vie de l'adversaire, utiliser un objet confère différents bonus (augmentation de dégâts, récupération de points de vie, etc...) et bloquer réduit les dégâts subis.

Le jeu se termine dès que la vie d'un des 2 personnages tombe à 0.

Chaque personnage a le droit à une seule action par tour.

## 1.4 Gameplay

L'ennemi joue tout seul (un bot)

Trois actions sont disponibles :

- L'attaque
- L'attaque spéciale (consomme des points de compétences)
- L'utilisation d'objet
- Le blocage

## 1.3 Déroulement

Il y a 2 personnages sur le terrain, le joueur et l'ennemi. Le joueur 1 commence en premier et décide de l'action qu'il veut faire, puis au tour de l'ennemi et ainsi de suite.

Chaque tour le joueur/ennemi peut effectuer une des quatre actions disponibles.

Les actions possibles lors des tours sont l'attaque, l'attaque spéciale, l'utilisation d'un objet et le blocage.

Chaque attaque/attaque spéciale va retirer un nombre de point de vie à l'ennemi.

## 1.4 Fin du jeu

La partie s'arrête dès que la vie d'un des 2 personnages présent sur le terrain tombe à zéro.

## 1.5 Livrable

- Code source C# complet
- Repository GitHub
- Planification
- Journal de travail selon le modèle Excel