

Zombie Cooker

Idée :

- Deux trois types d'armes
 - Deux armes + 1 couteau
- Objectif principal :
 - Survivre
 - Farmer et crafter + zombie
 - Minecraft?
 - Dying light
 - Rust
 - Valheim
 - Avoir des ressources
 - Système inventaire
- Ennemi ?
 - Alien
 - Zombie
 - Vagues zombies?
 - Endless runner façon fps
 - Problème :
 - Generation procedurale
 - Implementation
- Mécanique possiblement à mettre en place
 - Monde infini (c'était une blague)
 - Craft
 - Munition
 - Environnement?
 - Inventaire
 - Système de drop
 - Frigo
 - Durée de vie des aliments
 - Table de craft ou on jette des objets dessus pour créer des objets
 - Applicable à la cuisine
 - Systeme de temps (froid chaud ?)
 - Mécanique de tir
 - Amélioration d'arme
 - Si survie : gestion faim, soif
 - Zombie cooker?
 - Cuisiner tout en survivant à des vagues de zombies
 - Truc arcade?
 - Un malade mental cuisiné qui continue à cuisiner alors que c'est la fin du monde. Il tue des zombies mais en continuant de faire de la bouf. Cuisiner des zombies? Resto post-apo.

- Réaliser un nombre de plat de plat défini
 - Les aliments sont sur la map mais on sait pas ou
 - Système de score
- Environnement :
 - Un monde ouvert ou tu vas chercher ta bouffe

Idée “finale”

Un cuisinier dans un monde post apo qui va devoir explorer la map pour récupérer des aliments.

Il y a des zombies (monstres?) sur la map et il doit réaliser les plats pour pouvoir terminer le jeu.

Les entités :

- **Le cooker**
 - Se déplacer (marcher courir sauter)
 - Tirer
 - Ramasser
 - Drop
 - Cuisiner
 - Système de pv
 - Regagner de la vie plus ou moins vite suivant la barre de faim
 - Faim (Barre de faim)
 - Dégâts (reçu et appliqué)
 - Interaction (porte, coffre, frigo etc)
- **Zombie** (2 ou 3 basé sur les stats(vitesse, PV, détection))
 - Pv (barre de vie)
 - Détection (Target)
 - Vitesse
- **Aliments** (Eau, aliments (recette))
 - Durée de vie
 - Effets
 - Pouvoir sauter
 - Aller plus vite
 - Plus de vie
 - Résistance
- **Inventaire** (dictionnaire à double entrée à la minecraft)

- **Game manager** (Score, spawn etc)
- **Armes**
 - Munition
 - Chargeur
 - Dégâts

Interface

- IDamageable (IDamageable (Cooker, zombies)
- IAttacking(IDamageable(Cible), IDamageable(Attaquant))