ROADMAP

Jeu type Advance Wars.  
  
Jeu de stratégie en vue de dessus.  
  
Fonctionnalités « primaires » :

- Jeu de stratégie en 1V1 (Joueur contre Joueur)  
- Déplacement et combat entre différentes types d’unités (Archer, Epéiste, Lancier, Cavalerie, Arme de siège) ayant chacun leurs points forts et faibles et se contrant les uns les autres  
- Une carte avec différents types de terrains (Plaine, Forêt, Montagne, Eau) ayant une influence sur les unités  
- Une condition de victoire avec la destruction de toutes les unités d’un joueur  
- Un menu et un affichage du jeu via SDL2.  
  
Fonctionnalités optionnelles :  
  
- Un éditeur de cartes  
- Des terrains supplémentaires (Colline, Route)  
-Possibilité de créer des unités pendant la partie  
- Des villages à capturer lors de la partie afin d’amasser des ressources pour créer les unités  
- Une nouvelle condition de victoire (Capture du château)  
- Une unité supplémentaire (Si une idée nous vient à l’esprit et que le temps est avec nous)  
  
Fonctionnalité si tout est PARFAIT au-dessus :  
  
-Joueur contre IA (basique)