
C++ard Game - Documentation

Membres de l'équipe :

- Baptiste LEFEBVRE
- Adrien LOIZEAU
- Cédric MARTY
- Tanguy POINGT

Projet de programmation orientée objet dans le langage C++.

Ce projet est en grande partie basé sur le fonctionnement du jeu Hearthstone Battlegrounds et respecte tous les principes évoqués dans les consignes du projet.

Différents bonus ont également été implémentés :

- Effets de cartes : certaines cartes disposent d'un pouvoir spécial
 - Bouclier permettant de ne pas prendre de dégâts lors du premier affrontement.
 - Réincarnation, à sa mort la carte est ressuscitée mais avec 1 seul point d'HP.
 - Rafale de vent : toutes les cartes avec cette capacité attaquent en même temps
- Le premier joueur sélectionne un champion parmi 2 tirés au sort aléatoirement (tous les champions du jeu sont disponibles). L'opposant sélectionne automatiquement un champion
- Comme dans le jeu original, possibilité de geler le shop de cartes pour la tour suivant.
- Possibilité de vendre ou de changer l'ordre des cartes sur notre plateau
- Toutes les cartes utilisées proviennent du jeu original et partagent les mêmes noms et statistiques.

Voici le diagramme UML final utilisé dans notre projet. Pour plus d'explications sur le déroulement du jeu ou la conception du diagramme UML, merci de vous rapporter à la vidéo de présentation.

