

## Programmation projet

**But = être le dernier survivant ou être le dernier à mourir**


### Choses à faire quotidiennement :

- **Lire le journal** : il contient un résumé des choses importantes de la veille !
- **Prendre votre eau au puits** : sans eau, pas de vie.
- **Explorer l'Outre-Monde** : fouillez le désert et ramassez des objets utiles.
- **Participer aux chantiers** : choisissez le prochain bâtiment à construire en ville.

### Déroulement du jeu :

- **La nuit (minuit)**, les zombies arrivent, Si lors d'une attaque, les zombies parviennent à **passer les défenses** → ils **tuent 50%** des citoyens (arrondi à l'entier supérieur en cas de nombre impair).
  - Les **victimes sont désignées aléatoirement**
- Le nombre de zombies **augmente** chaque jour :
  - **Jour 1 : 10 <> 20**
  - **Jour 2 : 20 <> 30**
  - ...
- Après une attaque, une **liste des décédés est affichée**
- **Le jour**, les citoyens sont en **sécurité dans la ville (centre de la carte)**
- Ils **sortent de la ville** pour **fouiller** et trouver des **ressources** : chacun possède un **sac à dos** d'une contenance de **10 objets**, *remplir ou vider le sac ne coûte pas de pts*) et peuvent **parcourir** une **carte de 25x25** en se déplaçant :
  - **Horizontalement**
  - **Verticalement**
  - ~~Diagonalement~~
- Sur une case il y a :
  - **30 %** de chance qu'il y ait **0 zombies**
  - **50 %** de chance qu'il y ait **entre 1 et 7 zombies**
    - ⇒ Pour **sortir de la case** il faut **tuer tous** les zombies
    - ⇒ **10 %** de chance d'être **blessée (- 10 PV)**
- Une fois fouillé, les items **restent visibles** pour ceux qui **passent sur la case** en question :
  - **Planches (x1000)**
  - **Plaques de métal (x500)**
  - **Boissons énergisantes (x100)**
- **En ville**, il y a un **entrepôt** pour déposer et mettre à disposition de tous les **ressources trouvées**
- Les points d'actions peuvent servir à la **construction des défenses** : on ne peut construire tant que **toutes les ressources nécessaires** ne sont pas présentes dans l'entrepôt
- Pour que les **résistances soient efficaces**, il faut **verrouiller** la porte
- Les personnes **restées à l'extérieur à minuit meurent**

## Les points

- On joue **tour par tour (1tour/2h)**
- Le jeu **commence** au **jour1 à minuit** (soit **24h avant** la première attaque  **12 tours**)
- Le jour **commence** avec :
  - 100 pts** de vie (PV)
  - 6 pts** d'actions : utilisés pour :
    - Fouiller** : **-1pt d'action**
    - Tuer** : **-1 pt d'action**/zombie tué
    - Ouvrir /fermer la porte de la ville** : **-1 pt d'action**
    - Construire des défenses** :

Nom de la construction	Ressources nécessaires	Nombre de points d'action pour le terminer	Permet de résister à x zombies supplémentaires
Mur d'enceinte	20 planches 5 plaques de métal	10	20
Fils barbelés	20 planches 30 plaques de métal	20	30
Fosses à zombies	50 planches 25 plaques de métal	30	50
Mines autour de la ville	10 planches 50 plaques de métal	30	50
Portes blindées	50 planches 50 plaques de métal	40	100
Miradors avec mitrailleuses	75 planches 75 plaques de métal	50	200
automatiques			
Abris anti-atomique	100 planches 200 plaques de métal	60	500

- Pouvoir se déplacer** : 1 déplacement = **- 1pt**
- On peut en **recupérer** en :
  - Buvant de l'eau** : **+ 6pts** (1x/jour : si hors ville, doit avoir une **gourde** dans le sac à dos)  
*prendre une gourde ne coûte pas de pts*
  - Mangeant** : **+ 6pts** (1x/jour : 50 rations dans la ville, peut être **emportée** hors grâce au sac)  
*prendre une ration ne coûte pas de pts*
  - Buvant boisson énergisante** : **+ 4pts** (illimité/jour : présentes en extérieur, peut être transportée)
    - ⇒ Une fois consommée, il faut en reboire une **au moins 1x/3 tours** sinon **-5p PV /tour** jusqu'à consommation d'une autre boisson
- A chaque **début de tour** : **+ 4 PV**
- On peut terminer un tour **sans utiliser de point d'action**. Une **cumulation** est possible mais on **ne peut avoir plus de 10 pts** au total

## Déroulement du programme

Tous les joueurs utilisent le **même ordinateur** à tour de rôle en interagissant avec la console.

Un **humain jouera le rôle du meneur de jeu et lira les instructions à l'écran**, notamment pour appeler les différents joueurs.

- ☐ Le programme commence par **demandeur combien de joueurs participent à la partie** (entre 2 et 20 joueurs). Le meneur du jeu peut répondre à cette question en saisissant une valeur au clavier dans la console.
- ☐ Le programme demande ensuite à chaque joueur son **prénom**.
- ☐ Le programme invite successivement chaque joueur à **utiliser leurs points d'action**. Les autres joueurs **ne regardent pas l'écran** en attendant leur tour.
- ☐ A minuit (**fin du tour 12** de chaque journée), le **programme décide du nombre de zombies** et l'attaque sur la ville est lancée.
- ☐ Un **résumé de la nuit** (noms et nombre de victimes) est affiché. Les joueurs survivants peuvent continuer à jouer.