

Lowatem phase 1 - Un jeu de plateau numérique

Cahier des charges

Implémenter les règles données d'un jeu de plateau (deux équipe qui s'affronte) à partir d'un code non complet

Faire liste des attaques et déplacements possibles

Code lisible et structuré :

Pas de duplication de code

Méthode commentés

Utilisation de classe

Méthodes associés à des tests unitaires

Gestion des vies des unités :

Vie totale d'une équipe (rouge et bleu)

Diminution de la vie après déplacement et attaque

Pour chaque unités :

Cout de déplacement

Dégâts qui émet

Mettre des types de cases : eau et terre

Utilisation d'énumération

Résultat de la mission

[illegible]

Méthode

Utilisation papier (en dessinant le plateau)

Test unitaires

Compétence acquises

Amélioration de ma compétence pour optimiser le code en évitant la duplication de code et utilisation de classe

Amélioration visualisations à implémenter le code

Savoir faire un code lisible

Savoir anticiper le résultat attendu par des tests unitaires

Savoir utiliser les tableaux à deux dimensions.

Savoir comprendre une mission/règle donné

Niveau 6 : Attaque avec dommages

Les attaques ont désormais un effet sur les points de vie des unités : à la fois les points de vie de l'attaqué, mais aussi de l'attaquant. L'attaquant aura certes l'avantage de perdre moins de points de vie, mais en perdra quand même.

Ainsi, si $oldPvAttaquant$ désigne les points de vie de l'unité menant l'attaque, et $oldPvAttaque$ désigne les points de vie de l'unité attaquée, alors :

```
- les points de vie de l'unité menant l'attaque deviennent :  
oldPvAttaquant - 2 - (int)((oldPvAttaque-5)/2);
```

```
- les points de vie de l'unité attaquée deviennent :  
oldPvAttaque - 4 - (int)((oldPvAttaquant-5)/2);
```

Lorsque les nouveaux points de vie d'une unité sont négatifs ou nuls, l'unité disparaît du plateau. En particulier, les nouveaux points de vie négatifs comptent pour zéro.

Les attaques et les déplacements autorisés sont les mêmes qu'auparavant.
Les déplacements n'ont pas d'effet sur les points de vie.

Technologie
(langages et
application)



NetBeans

The Java logo, featuring the word "Java" in a large, red, stylized font. Below the "Java" text, the word "java" is written in a smaller, black, lowercase font. The logo is set against a light gray background.