

Lowatem phase 1 - Un jeu de plateau numérique

Cahier des charges

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

Faire liste des attaques et déplacements possibles

Code lisible et structuré :

- Pas de duplication de code
- Méthodes commentées
- Utilisation de classes

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 unité :

- Coût de déplacement
- Dégâts qu'elle émet

Mettre des types de cases : eau et terre

Utilisation d'énumération

Résultat de la mission

```
"  A  B  C  D  E  F  G  H  I  J  K  L  M  N \n"
" +--+--+--+--+--+--+--+--+--+E--+--+--+--+ \n"
"a|  |  |  |  |  | CR8|  |  |  |  |  |  | \n"
" +--+--+--+--+--+--+--+--+--+E--+--+--+--+ \n"
"b|  | CN2|  |  |  |  |  | NR9|  |  |  |  | \n"
" +--+--+--+--+--+--+--+--+--+E--+E--+--+--+ \n"
"c|  |  | SR1|  |  | AR9|  |  |  |  |  |  | \n"
" +--+--+--+--+--+--+--+--+--+E--+E--+E--+E--+ \n"
"d|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | NN3|  |  | \n"
" +--+--+--+--+--+--+--+--+--+E--+--+E--+--+--+ \n"
"e|  |  |  |  |  |  |  |  | CN3|  |  |  |  | \n"
" +--+--+--+--+--+--+--+--+--+E--+--+--+--+--+ \n"
"f|  |  |  |  | LN4|  |  |  |  | SN4|  |  |  | \n"
" +--+--+--+--+--+--+--+--+--+E--+--+--+--+--+ \n"
"g|  |  |  |  |  | SR3|  |  |  |  |  |  |  | \n"
" +--+--+--+--+--+--+--+--+--+E--+--+--+--+--+ \n"
"h|  |  |  |  |  | AN6|  |  |  |  |  |  | SN1|  | \n"
" +--+--+--+--+--+--+--+--+--+E--+--+--+--+--+ \n"
"i|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | \n"
" +--+--+--+--+--+--+--+--+--+E--+--+--+--+--+ \n"
"j|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | \n"
" +--+--+--+--+--+--+--+--+--+E--+--+--+--+--+ \n"
"k|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | \n"
" +--+--+--+--+--+--+--+--+--+E--+--+--+--+--+ \n"
"l|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | \n"
" +--+--+--+--+--+--+--+--+--+E--+--+--+--+--+ \n"
"m|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | \n"
" +--+--+--+--+--+--+--+--+--+E--+--+--+--+--+ \n"
"n|  |  |  |  |  |  | SN1|  |  |  |  |  |  |  | \n"
" +--+--+--+--+--+--+--+--+--+E--+--+--+--+--+ \n"
```

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.

Compétence acquises

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

Amélioration visualisation 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 donnée

Méthode

Utilisation papier (en dessinant le plateau)

Tests unitaires

Technologie
(langages et
application)



NetBeans



Java™
Java