

Lowatem phase 1 - Un jeu de plateau numérique

Cahier des charges

- Comprendre le code donné
- Créer plusieurs méthodes
- Implémenter les règles données
- Faire liste des attaques et déplacement possible en chaine de caractère
- Faire un code lisible (pas de duplication de code et faire des commentaires)
- Tester mes méthodes par des tests unitaires
- Utilisation de classes
- Lire les chaines de caractère pour déplacement et les attaques
- Gestion des vies : -de l'unité et vie totale équipe (rouge et bleu)
 - Diminué la vie après déplacement et attaque
- Définir le type d'unité
- Reconnaitre type unité pour lui associer certains critères: cout déplacement et le dégât qu'il peut mettre
- 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 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

Méthode

- Utilisation papier (en dessinant le plateau)
- Test unitaires

Technologie (langages et application)



NetBeans



Java™
Java