|  |  |
| --- | --- |
| Tileset  Arnaud | Map |
| |  | | --- | | Variables :  -TilesetImage  -Tilewidth  -TileHeight  -Tileset(tableau)  Fonction:  generateTileset() | |  | |  | |  | |  | |  | |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| Tile  Arnaud | TileSet |
| |  | | --- | |  | |  | | Variables :  -name (String)  -isWalkable(bool)  -isFlyable (bool)  -img(png) | |  | |  | |  | |  | |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| Flotte  -Antoine | - étoiles  -humains  -czin  Gubru  -modèle |
| -calcul de la distance  -calcul temps du voyage |

|  |  |
| --- | --- |
| Humain  -Gabriel | -étoiles  -flotte  -modele |
| -Sélectionner étoiles  -forme une flotte  -confirme destination  -termine son tour |

|  |  |
| --- | --- |
| Modèle  -Antoine | -étoiles  -vaisseaux  -NPC  -Humain  -Contrôleur |
| |  | | --- | | -place des planètes aléatoirement en vertu de la taille en x et y de l'univers | | -détermine le nb de manufacture sur chaque planète | | -places les étoiles mères aléatoirement | | -initialise les étoiles mères : 10 manufactures et 100 vaisseaux par planete-mere   |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | -Évalue si une planète est au joueur   |  | | --- | | -Création de la flotte | |  | | -Inscrire la destination de la flotte | | -Enlever les vaisseaux de l'étoile en question  -vérifie les déplacements   |  | | --- | | -si combat il y a, on évalue si le combat est surprise ou pas | | -On effectue le combat | | -On inscrit les résultats du combat | | | |  | | |

|  |  |
| --- | --- |
| Vue  -Dragomir | -contrôleur |
| -Affiche le jeu  -prends les inputs  -Affiche les informations d'une planète selon le niveau d'intelligence |

|  |  |
| --- | --- |
| Contrôleur  -Antoine | -Modèle  -Vue |
| |  | | --- | | -Calcul de l'avancement des années par incrémentation de 0.1  -vérification si la partie est terminée  -on redonne le tour au joueur | |  | |

Fonctionnalités en ordre d'importance :

* Démarrage du jeu
* Affichage Jeu
* Préparation Flottes
* Envoie Flottes
* Exécution du tour
* Vérification Fin Partie
* Intelligence Artificielle