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

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

|  |  |
| --- | --- |
| Modèle  Antoine | Contrôleur |
| Variables:  -listeJoueurs  -numéroDeJoueur  -Map  Fonctions : -créer |

|  |  |
| --- | --- |
| Joueur | Unité  Bâtiments  Modèles  Bonus |
| -son numéro de joueur  -liste d’unité  -liste de bâtiments  - (obj) mods  -liste de ressources  -âge dans laquelle il est rendu |

|  |  |
| --- | --- |
| Mods | Joueur |
| -vie infanterie  -vie véhicules terrestres  -vie aéronefs  -énergie  -métaux  -bouffe |

|  |  |
| --- | --- |
| Unités | Modèle |
| Variables :  -position (x,y)  -vie  -force  -image  -size  Temp  -destination  -path(liste)  Fonctions :  -détruire unité  -bouger()  -attaquer()  -calculerPath() |

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