Détails des fonctions

Menus :

Design des différents menus

Squelette :

1. Variables :

* Liste des variables qui définissent le jeu (trésorerie, région possédées, positions armées, statut diplomatique, etc.)
* Implémentation de ses variables (prévoir le multi au cas où)

1. Système de tour :

* Liste des actions à faire à la fin du tour
* Liste des différentes partie et chronologie d’exécution
* Tour des IA
* Création du squelette avec les variables

1. Events :

* Voir évents

1. Système des constructions :

* Fonctionnement des améliorations
* Algorithme qui diminue de 1 la valeur du nombre de tour de construction et change les variables si tombe à 0

1. Système de recrutement :

* Algorithme idem 1.3 pour le recrutement d’unité
* Algorithme de recrutement de perso (voir perso)

1. Affichage :

* Script d’affichage de tous les menus, de la carte, des persos, etc…
* Animations de déplacement

1. Déplacement :

* Algorithme modifiant la valeur de position des persos
* Algorithme appelant aux animations de déplacement de la section affichage

1. Système de modularité :

* Prévoir d’ajouter de futures implémentations facilement (ex : nouveau bouton dans les menus, agrandissement de la carte, nouveau peuple, nouveau évent, etc…)

1. Système de MAJ :

* Prévoir un moyen facile de faire des MAJ (voir 2.8)
* Prévoir à l’avance les futures MAJ

1. Structure du code :

* Faire la liste des fichiers nécessaire et leur donner une hiérarchie.

Environnement :

1. Carte :

* Choix des tiles
* Assemblage dans Tiled
* Trouver un moyen d’afficher ça avec Python et implémenter l’affichage général

1. Villes et persos :

* Faire les designs des villes et des persos
* Affichage des villes et des persos sur la carte

1. Météo :

* Affichage de la météo sur l’interface et visuellement

1. Saison :

* Modification des tuiles en fonction de la saison (champs différents en été et en hivers, etc.)

1. Régions non-visibles :

* Désactivation de l’affichage des persos sur les régions non-visibles

1. Action en cours :

* Sélection d’image avec des chiffres dessus
* Affichage d’un remplacement sur les bâtiments en construction

1. Fortos :

* Design des fortins et des forteresses
* Affichage sur la carte

1. Portée :

* Mise en surbrillance des cases à portée

Gameplay :

1. Économie :

* Fonctionnement de l’économie théoriquement
* Fonctionnement des ressources
* Implémentation dans le squelette

1. Villes :

* Liste des villes
* Liste de bâtiments des villes avec les coûts de construction, les revenus, le temps de construction, les conditions de construction, etc.
* Fonctionnement de la population
* Caractéristiques (stabilité <- (nourriture, niveau de vie, niveau de croyance))
* Fonctionnement de la construction
* Liste des actions des villes sur l’environnement
* Implémentation

1. Armée :

* Description
* Description du recrutement
* Liste des différents modes (déplacement, etc.)
* Portée
* Implémentation

1. Système de combat :

* Description
* Définition du système de combat
* Algorithme de calcul de résolution auto
* Application des pertes, gain d’XP, de butin, etc.

1. Personnages :

* Explication du fonctionnement des perso (lien avec la section personnages)

1. Politique :

* Fonctionnement de la politique
* Liste des actions politiques possible et de leur effet
* Implémentation dans le squelette

1. Diplomatie :

* Fonctionnement de la diplomatie
* Liste des actions diplomatiques possible
* Définition des seuils et des conditions pour que les IA entrent en guerre, face des alliances, …
* Algorithme de mise en place des actions diplomatiques
* Algorithme d’attitude + liste des actions qui modifient l’attitude ainsi que les modifications

1. Rites :

* Liste des rites en fonction des 3 credo et de leur effet (voir 5.7)
* Implémentation le squelette.

1. Taxe :

* Fonctionnement du système de taxe
* Effet des taxes sur la stabilité
* Implémentation

1. Missions :

* Fonctionnement des missions
* Liste du genre de missions
* Algorithme de génération de missions aléatoires
* Implémentation dans le squelette et dans la partie économie.

1. Recherche :

* Fonctionnement du système de recherche
* Liste des technologies et effets
* Implémentation dans le squelette

1. Interaction entre faction :

* Voir diplomatie

1. Conseiller :

* Liste des conseils

1. Hérédité :

* Fonctionnement de l’hérédité et de game over
* Fonctionnement de la famille
* Implémentation de la mort, des guerres de succession, etc. (lien avec évents)

1. Events :

* Liste des évents possible
* Algorithme de création d’évents semi-aléatoire (lien avec météo, saison et hérédité)

1. Recrutement :

* Liste des unités par choix et faction avec les coûts de recrutement/entretiens (or et nourriture) et les caractéristiques de combat et de déplacement
* Implémentation dans le squelette

1. Condition de victoire :

* Fonctionnement de la victoire
* Implémentation dans le squelette

1. Météo :

* Fonctionnement de la météo et des ses effets (lien avec saison)
* Implémentation dans le squelette

1. Saisons :

* Fonctionnement du système de temps qui passe (durée réelle d’un tour, changement des saisons, etc.) avec ses effets
* Implémentation dans le squelette

Les 3 credos :

1. Fonctionnement :

* Explication du fonctionnement du choix

1. Attitude entre les credo

* Explication des différentes attitudes qu’on les factions entre elles en fonction de leur credo
* Implémentation dans le squelette

1. Changements dû au choix :

* Liste des changements sur l’économie et les ressources
* Liste de changements sur l’ordre publique, la nourriture, etc.
* Liste des changements sur l’hérédité
* Implémentation dans le squelette

1. Unités :

* Liste des nouvelles unités avec toutes leurs caractéristiques
* Implémentation dans le squelette

1. Cartier :

* Listes des bâtiments supplémentaires par credo avec leu coûts et les effets (lien avec les bâtiments des villes)
* Implémentation dans le squelette.

1. Actions :

* Liste des actions diplomatiques supplémentaires
* Liste des actions des villes supplémentaires
* Liste des actions politique supplémentaires
* Implémentation dans le squelette

1. Rites :

* Liste des rites par credo avec leurs effets et leur coût
* Implémentation dans le squelette

1. Personnages :

* Liste des personnages supplémentaires avec leurs action, etc… (voir 6 : persos)
* Implémentation dans le squelette

Personnages :

1. Listes des types de perso :

* Faire la liste des différents types de persos
* Décrire les caractéristiques de ces persos par types
* Faire la liste des caract propre à chaque perso

1. Recrutement :

* Expliquer la méthode de recrutement
* Expliquer la méthode de formation
* Expliquer la méthode de gain d’XP

1. Liste des actions :

* Faire la liste des actions par types de perso

1. Compétences :

* Fonctionnement des compétences
* Liste des compétences
* Variation des compétences

1. Noms aléatoires :

* Faire une liste de noms à combiner par faction et région
* Algorithme de création de noms semi-aléatoire

1. Réussite des actions

* Définir les conditions de réussite d’une action ainsi que les probabilités
* Algorithme de réalisation des actions

1. Effet des actions :

* Algorithme qui fait en sorte que les actions aient un impact sur le jeu

1. Interaction avec les cibles :

* Menus d’action des personnages

1. Vignette des persos :

* Créer les vignettes des persos

1. Unités :

* Faire la liste des unités ainsi que leurs caractéristiques en combat
* Créer les vignettes des unités

IA :

1. Définition et fonctionnement :

* Mise en place théorique du fonctionnement des IA
* Mise en place théorique de l’algorithme
* Algorithme gérant les IA
* Implémentation dans le squelette

1. Variables :

* Liste des variables qui composeront les IA
* Liste des variables qui composeront les possessions des IA
* Implémentation dans le fonctionnement

1. Système de priorité :

* Mise en place des priorité face aux différentes variables des IA
* Implémentation dans le fonctionnement

Events :

1. Liste des évents :

* Liste des évents avec leurs effets
* Liste des évents « obligatoires »
* Conditions d’activation pour chaque évent
* Durée de chaque évent

1. Système des évents :

* Algorithme de sélection d’un évent
* Algorithme d’effet des évents
* Implémentation dans le squelette

Système de sauvegarde :

1. Méthode de sauvegarde :

* Définir sous quel format stocker les variables et comment les récupérer

1. Création de saves :

* Algorithme de création de fichier de sauvegarde

1. Affichage de sauvegarde :

* Définir quoi afficher pour la liste des save + voir menu charger partie

1. Chargement de sauvegardes :

* Algorithme qui lit le fichier de sauvegarde et qui définit les variables