**Fonctionnement des interfaces**

1. Interfaces de base :

Ce sont toutes les interfaces directement accessibles en un clic depuis la campagne et propre à toutes une faction. Elles seront toutes du même type, des wInterface (exception pour la Recherche (A voir)).

Ces interfaces prendront toutes la place de l’écran, masquant complètement la carte.

* Recherche :

Interface permettant d’accéder aux différents arbres de recherches (arbres en style Thaumcraft).

Elle doit permettre de :

* Lancer une recherche (Cliquer sur une recherche -> cela affiche la liste des villes, on peut choisir une ville et les savants travaillant dessus après (les savants doivent être dans la ville))

Elle doit afficher :

* En haut, un onglet pour chaque catégorie de recherche et dans chaque onglet, elle doit afficher les arbres de recherches avec les recherches déjà faites, les recherches possibles et les recherches en cours de recherche.
* Une description pour toutes les recherches déjà faites quand on clique dessus Texte + bonus (chiffres)/effet (texte + chiffres) /nouvelle action/etc.)
* Une description sommaire de ce qui sera possible pour les recherches pas encore faites et les recherche en cour (texte uniquement)
* Le nombres d’emplacement de recherche disponible + le nombre de recherches en cours (effet sur l’icones de la catégorie (nombre en couleur pour le nombre de recherche en cours) par ex)

Fonctionnement en code :

* La fenêtre principale sera un viewer qui viendra se superposer au-dessus de la carte et de la vue classique. Ce viewer aura une scene différentes pour chaque catégorie (on change de scene en changeant d’onglet).
* Chaque « bouton de technologie » sera un QGraphicsItem qui aura 4 aspect différent possible (Normal (technologie recherchée), grisé (technologie pas encore recherchée), avec un chiffre écrit en couleur dessus (recherche en cours) ou bien invisible (pas encore disponible).
* Les « boutons de technologies » seront reliés entre eux par des lignes (pour faire un style arbre, mais ça partira dans tous les sens (un sens par types de recherche)). Ces lignes auront 2 couleurs différentes, une quand la technologie à laquelle elle mène est recherchée et une pour quand elle sera disponible pour la recherche. Ces lignes seront des enfants des « boutons de technologie » et seront gérée par ceux-ci.

Les « boutons de technologie » pourront être présent à plusieurs endroit (mais dans des catégorie différente) pour la même technologie (pour pouvoir faire des liens entre les catégories).

* Quand on cliquera sur un des boutons (mousePressEvent), cela ouvrira une interface avec les infos sur la recherche à droite du viewer (peu d’info si la recherche n’et pas recherchée, toutes les infos si elle l’est).

En dessous de ses infos, si la recherche n’est pas encore faite, un bouton « Rechercher » apparaitra. Ce bouton ouvrira l’interface de choix d’une ville et de choix des savants.

* Diplomatie : A MODIFER ET A COMPLETER

Interface permettant de faire des actions diplomatiques avec les autres factions.

Elle doit permettre de :

* Faire toutes les actions diplomatiques possibles avec toutes les factions.
* A CONTINUER

Elle doit afficher :

* La liste des factions connues avec :
* Le nom
* Le blason
* Le statut (allié, amis, ennemis, en guerre, etc.)
* L’attitude envers le joueur
* L’emplacement sur la carte
* La trésorerie du joueur
* A CONTINUER

Fonctionnement en code :

* A FAIRE
* Économie : A MODIFER ET A COMPLETER

Interface permettant de gérer les revenus de la faction entière (toutes les ressources) ainsi que ses dépenses.

Elle doit permettre de :

* Fixer les taxes dans les différentes villes (or)
* Créer des routes commerciales (lien avec le cartier des marchands)
* Gérer les taxes dans chaque ville (or)

Elle doit afficher :

* Les revenus d’or de la factions (et de toutes les ressources globales)
* Les revenus des ressources dans chaque ville (ressources locales)
* Les dépenses de la faction (armée + commerces)
* Les routes commerciales existantes ainsi que leurs revenus et dépenses
* Les taxes en cours dans chaque ville

Fonctionnement en code :

* A FAIRE
* Gouvernement : A MODIFER ET A COMPLETER

Interface permettant de gérer le gouvernement en place

Elle doit permettre de :

* Nommer des personnages à des postes
* Remplacer des personnages
* Entreprendre des actions politiques

Elle doit afficher :

* Les membres du gouvernement (seigneur, conseiller, successeur, trésorier, général en chef, diplomate, etc…)
* L’adhésion d peuple au gouvernement actuel
* Les bonus/malus du gouvernement actuels et de chaque poste
* La liste des actions possibles
* A CONTINUER

Fonctionnement en code :

* A FAIRE
* Armée : A MODIFER ET A COMPLETER

Interface permettant de gérer l’ensemble des armées du joueur.

On verra une carte simplifiée du monde en une seule couleur avec la position des armées en couleur (avec un logo différent si elles sont en campagnes ou en garnisons) ainsi qu’une liste des armées (avec une séparation entre les armées en campagne et celles en garnison) à droite.

Elle doit permettre de :

* D’accéder à l’emplacement de toutes les armées rapidement
* De gérer les différentes armées rapidement
* D’accéder aux généraux et aux officier en campagne
* De faire des actions sur les armées
* De créer et de détruire des armées

Elle doit afficher :

* La liste de toutes les armées avec :
* Le général (et/ou l’officier)
* Les personnages spéciaux qui marchent avec
* Le statut en cours de l’armée (en garnison, en campagne (en marche, en train de soigner les blessés, en embuscade, etc.)
* La liste des unités
* Les effets en cours sur l’armées (météo, events, moral, etc.)
* La position de l’armée
* Les armées des autres factions avec les mêmes infos que les armées du joueur quand les infos sont connues (si la position n’est pas connue, l’armée n’est pas affichée, mais une zone se met en couleur avec l’ensemble des positions connue)

Fonctionnement en code :

* A FAIRE
* Credo : A MODIFER ET A COMPLETER

Interface permettant de gérer tout ce qui touche au credo.

Elle doit permettre de :

* Faire les actions globales du credo

Elle doit afficher :

* L’engouement du peuple pour le credo
* Avancement du credo dans le monde (nb de factions convertie/nb de faction autres)
* Les objectifs secondaires à atteindre (Mettre en place les objectifs pour le credo

Fonctionnement en code :

* A FAIRE

1. Interface des villes (une par cartier + 2) :

Ce sont des interfaces propres à chaque ville. Ce seront des widgetAutre qui auront comme parent le wVille.

Elles fonctionneront sous forme d’onglet, un premier onglet pour les bâtiments et un deuxième pour la fonctionnalité du cartier.

* Centre-ville :

Il doit permettre de :

* Améliorer les bâtiments
* Publier des décrets
* Définir les taxes

Il doit afficher (2 onglets) :

* La liste des bâtiments avec :
* Le nom
* Le niveau
* La liste des décrets actifs
* Un bouton pour publier un décret
* Un bouton pour annuler un décret

Fonctionnement du code :

* A FAIRE
* Université :

Il doit permettre de :

* Améliorer les bâtiments
* Lancer une recherche depuis la ville

Donc :

* Choisir la recherche
* Désigner les savants bossant dessus
* Gérer les savants bossant sur les recherches
* Ouvrir l’arbre de recherche

Il doit afficher (2 onglets) :

* La liste des bâtiments avec :
* Le nom
* Le niveau
* Les emplacements de recherche avec :
* La recherche en cour avec ses infos (si recherche en cour, sinon proposer d’en lancer une)
* Les savants bossant dessus
* L’avancement de la recherche, le temps restant

Fonctionnement en code :

* A Faire
* Cartier de l’infanterie :

Cartier permettant de recruter des soldats d’infanterie.

Il doit permettre de :

* Améliorer les bâtiments
* Recruter des unités d’infanterie

Il doit afficher (2 onglets) :

* La liste des bâtiments avec :
* Le nom
* Le niveau
* La liste des unités disponible avec :
* Le logos + le nom
* Les attributs
* Les couts (formation + entretient)
* Les unités en cour de formation avec :
* Le logo + le nom
* Le temps restant
* L’armée en garnison actuellement (en onglet à part, à droite ou à gauche de l’onglet recrutement)

Fonctionnement en code :

* Une fois les unités formées, on peut y accéder dans l’interface « Armée en garnison » de la ville.
* A FAIRE
* Cartier de la cavalerie :

Cartier permettant de recruter des unités de cavalerie.

Il doit permettre de :

* Améliorer les bâtiments
* Recruter des unités d’infanterie

Il doit afficher (2 onglets) :

* La liste des bâtiments avec :
* Le nom
* Le niveau
* La liste des unités disponible avec :
* Le logos + le nom
* Les attributs
* Les couts (formation + entretient)
* Les unités en cour de formation avec :
* Le logo + le nom
* Le temps restant
* L’armée en garnison actuellement (en onglet à part, à droite ou à gauche de l’onglet recrutement)

Fonctionnement en code :

* Une fois les unités formées, on peut y accéder dans l’interface « Armée en garnison » de la ville.
* A FAIRE
* Cartier de l’artillerie :

Cartier permettant de recruter les unités d’artillerie.

Il doit permettre de :

* Améliorer les bâtiments
* Recruter des unités d’infanterie

Il doit afficher (2 onglets) :

* La liste des bâtiments avec :
* Le nom
* Le niveau
* La liste des unités disponible avec :
* Le logos + le nom
* Les attributs
* Les couts (formation + entretient)
* Les unités en cour de formation avec :
* Le logo + le nom
* Le temps restant
* L’armée en garnison actuellement (en onglet à part, à droite ou à gauche de l’onglet recrutement)

Fonctionnement en code :

* Une fois les unités formées, on peut y accéder dans l’interface « Armée en garnison » de la ville.
* A FAIRE
* Murs :

Cartier comprenant l’intégralité des fonctions de défense de la ville.

Il doit permettre de :

* Construire les bâtiments
* A COMPLETER

Il doit afficher (2 onglets) :

* La liste des bâtiments avec :
* Le nom
* Le niveau
* L’état des murs :
* Effet
* État (destruction, etc.)
* A COMPLETER

Fonctionnement en code :

* A FAIRE
* Cartier des marchands :

Cartier reprenant les fonctionnalités économiques de la ville

Il doit permettre de :

* Gérer les guildes
* Gérer les routes commerciales

Il doit afficher (3 onglets) :

* La liste des bâtiments avec :
* Le nom
* Le niveau
* Les guildes en place dans la ville avec :
* Le logos de la guilde
* Le « niveau » de la guilde (trouver un autre nom que niveau)
* Les bonus associés à la guilde
* Le bouton d’achat/vente à la guilde (permet d’acheter/vendre des ressources contre de l’or)
* Les routes commerciales partant de la ville avec :
* La destination
* Les revenus (or + ressources)
* Cartier des entrepôts :

Cartier permettant de gérer les stocks de ressources de la ville

Il doit permettre de :

* Construire les bâtiments :
* Gérer les entrepôts (onglet 2) (juste affichage des infos)
* Produire les ressources secondaires (onglet 2)

Il doit afficher (2 onglets) :

* La liste des bâtiments avec :
* Le nom
* Le niveau
* Les ressources stockées en ville avec :
* Les ressources actuellement stockées
* Les revenus pour le prochain tour
* La capacité maximum de chaque entrepôt
* La production des ressources avec :
* La liste des ressources dont la production est possible
* La production actuelle de cette ressource par tour
* Un bouton permettant de modifier la production de cette ressource par tour

Fonctionnement en code :

* A FAIRE
* Cartier du credo :

Cartier permettant de faire toutes les actions du culte en lien avec la ville

Il doit permettre de :

* Améliorer les bâtiments
* Lancer un rite

Il doit afficher :

* La liste des bâtiments avec :
* Le nom
* Le niveau
* Le culte choisi avec ses bonus
* L’engouement de la ville pour le credo
* Les rites en cour
* Les rites qui peuvent être lancés depuis la ville avec :
* Leur nom
* Leurs effets
* Leurs couts
* S’ils peuvent être lancé ou pas

Fonctionnement en code :

* A FAIRE
* Interface de l’armée en garnison :

Interface permettant de gérer les unités stockées dans la ville. Leur nombre dépendra du centre-ville et des recherches.

Elle doit permettre de :

* Créer une armée à partir d’un général en garnison et d’unités

Elle doit afficher :

* Les unités en garnison

Fonctionnement en code :

* A FAIRE
* Interface des héros :

Interface permettant de gérer les héros stationnés dans la ville

Elle doit permettre de :

* Recruter un héros (onglet 2)
* De former un héros (onglet 2)
* De gérer la formation des héros
* Pour chaque héros stationné (onglet 1) :
* Écrire un livre
* Déplacer (sortir de la ville)
* K

Elle doit afficher (2 onglets) :

* La liste des héros en stationnement avec :
* Le nom
* Le type
* Une image
* L’action en cours
* Les 3 boutons (« former », « écrire un livre » et « déplacer »)
* Les héros en formation avec :
* Le nom
* Le type
* Une image
* Les héros « profs »
* Le gain par tour
* Les 2 boutons (« gérer les profs » et « arrêter la formation »)

Fonctionnement en code :

* A FAIRE

1. Interface de campagne :

Ce sont toutes les interfaces accessibles en cliquant sur la carte (autre part que sur les villes). Elles regroupent tout ce qui touches aux armées, aux héros, aux évents, etc.

Ce seront des widgetsAutres.

* Interface des armées :

Interface permettant de gérer les armées en campagne.

Elle doit permettre de :

* D’accéder aux interfaces des persos (voir plus loin)
* Mettre l’armée dans un mode (voir « Détails des détails », partie armées)
* Interagir avec les unités :
* Dissoudre
* Promouvoir
* Fusionner 2 unités blessées entre elles.
* L

Elle doit afficher :

* Le général
* La liste des unités avec :
* Le nom
* Le type
* L’état (PV, etc.)
* La description quand on clique dessus
* Les héros présents dans l’armée
* La « capacité » de l’armée avec la place déjà utilisée
* Le nombre de blessés

Fonctionnement en code

* L
* Interface des héros en campagne :

Interface apparaissant quand on clique sur un héros qui se trouve sur la carte de campagne.

Elle doit permettre de :

Actions disponible et endroit d’où elles sont effectuées :

|  |  |
| --- | --- |
| Types | Endroit |
| Construire des bâtiments | Villes (tous les quartiers) |
| Recruter des personnages | Villes (menus persos) |
| Déclarer un décret | Villes (Centre-Ville) |
| Lancer un rite | Villes (Quartier du Credo) |
| Recruter des troupes | Villes (Les 3 quartiers de recrutement) |
| Etablir une route commerciale | Villes (Quartier marchand) /menus de l’économie |
| Lancer une recherche | Villes (Unif)/menus recherches |
| Etablir des taxes | Menus des taxes |
| Suivre une quête | Menus des quêtes |
| Mener une action diplomatique | Menus diplomatie |
| Gérer le gouvernement | Menus du gouvernement |
| Gérer les armées | Menus des armées/Menus d’une armée |
| Action hors RP | Menus Esc |
|  |  |
|  |  |
|  |  |