Liste des fonctionnalités à implémenter

1. Menus :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Num | Nom | Description | Avancement | Besoin de |
| 1 | Menu de démarrage | Menu de démarrage du jeu | 0/2 | / |
| 2 | Nouvelle campagne | Création d’une campagne | 0/2 | 1.1/9.\* |
| 3 | Charger campagne | Charge une campagne | 0/2 | 1.1/9.\* |
| 4 | Menu de pause | Menu quand on appuie sur ESC | 0/2 | 1.2/1.3 |
| 5 | Menus du jeu | Tous les boutons accessibles depuis le jeu (6 à -) | 0/x | 3.1 |
| 6 | Diplomatie | Gestion de la diplomatie | 0/2 | 4.7 |
| 7 | Taxes | Gestionnaire des taxes | 0/2 | 4.9 |
| 8 | Politique | Gestionnaire de la politique | 0/2 | 4.6 |
| 9 | Objectifs | Affiche les objectifs de victoire | 0/2 | 4.17 |
| 10 | Missions | Affiche les missions en cours | 0/2 | 4.10 |
| 11 | Recherche | Ouvre les technologies découvertes et en recherche | 0/2 | 4.11 |
| 12 | Rites | Ouvre la liste des rites possibles | 0/2 | 4.8 |
| 13 | Personnages illustres | Ouvre le menu des actions et du recrutement des perso | 0/2 | 6.\* |
| 14 | Faction | Ouvre le menu de résumé de la faction | 0/2 | / |
| 15 | Menu des villes | Menu de la ville | 0/2 | 3.2/4.2 |
| 16 | Menu des armées | Menu de l’armée | 0/2 | 3.2/4.3/  4.4/4.5 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. Squelette :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Num | Nom | Description | Avancement | Besoin de |
| 1 | Variables | Toutes les variables qui définissent le jeu | 1/2 | / |
| 2 | Système de tour | Fait avancer le compteur de tour de 1 ainsi que toutes les autres variables | 2/4 | 2.1 |
| 3 | Système d’évents | Choisi et lance les évents | 0/1 | 2.2/8.2 |
| 4 | Système d’amélioration | Diminue de 1 le nombres de tour de construction | 2/2 | 2.2 |
| 5 | Système de recrutement | Recrute les troupes | 1/2 | 2.2 |
| 6 | Affichage | Affiche tout ce qui doit l’être | 1/2 | 3.1 |
| 7 | Déplacements | Bouge les persos | 0/2 | 2.6 |
| 8 | Système de modularité | Permet de prendre en compte des futurs ajouts | 0/1 | 2.2 |
| 9 | Prévoir les MAJ | Permet de prévoir des ajouts faciles à l’avenir | 0/2 | / |
| 10 | Structure du code | Descriptif de ce dont sera composé le code et de la hiérarchie des fichier | 1/1 | Beaucoup |

1. Environnement :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Num | Nom | Description | Avancement | Besoin de |
| 1 | Carte | Création de la carte et affichage | 3/3 | / |
| 2 | Villes et personnages | Design des villes et des persos | 2/2 | / |
| 3 | Météo | Effets visuels de la météo | 0/1 | 3.1 |
| 4 | Saisons | Effets visuels des saisons | 0/1 | 3.1 |
| 5 | Régions non-visibles | Met les cases non-visible en gris | 0/1 | 3.1 |
| 6 | Action en cours | Affiche un timer sur la vignette | 0/2 | Vignettes |
| 7 | Fortins et forteresses | Design des fortos | 0/2 | 3.1 |
| 8 | Portée | Met en surbrillance les cases à porté | 0/1 | 3.1 |
| 9 |  |  |  |  |
| 10 |  |  |  |  |
| 11 |  |  |  |  |
| 12 |  |  |  |  |
| 13 |  |  |  |  |
| 14 |  |  |  |  |
| 15 |  |  |  |  |
| 16 |  |  |  |  |

1. Gameplay :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Num | Nom | Description | Avancement | Besoin de |
| 1 | Économie | Fonctionnement de l’économie + implémentation | 2/3 | / |
| 2 | Villes (+listes) | Listes des villes et de ce qui est possible d’y faire (+cartiers) | 4/6 | 4.1 |
| 3 | Armées | Fonctionnement des armées (+portée) | 4/5 | / |
| 4 | Système de combat | Combat entre 2 armée ou + | 2/4 | 4.3 |
| 5 | Personnages | Fonctionnement des persos | 0/1 | / |
| 6 | Politique | Fonctionnement de la politique + implémentation | 0/3 | / |
| 7 | Diplomatie | Fonctionnement de la diplo + implémentation | 2/5 | / |
| 8 | Rites | Fonctionnement des rites + implémentation | 0/2 | Voir 5.6 |
| 9 | Taxes | Fonctionnement des taxes + implémentation | 0/3 | / |
| 10 | Missions | Fonctionnement des missions + implémentation | 0/4 | / |
| 11 | Recherche | Fonctionnement du système de technologie + liste + implémentation | 0/3 | / |
| 12 | Interactions entre factions | Fonctionnement des interactions inter-factions + implémentation | 0/ | 7.\* |
| 13 | Conseiller | Fonctionnement du conseiller + implémentation | 0/1 | / |
| 14 | Hérédité | Fonctionnement de l’hérédité + implémentation | 0/3 | / |
| 15 | Events | Fonctionnement des évents + implémentation | 0/2 | 8.\* |
| 16 | Recrutement (persos et unités | Fonctionnement du recrutement + implémentation | 0/2 | 6.\* |
| 17 | Liste des conditions de victoire | Fonctionnement des conditions de victoire + implémentation | 0/2 | / |
| 18 | Météo | Fonctionnement de la météo + implémentation | 0/2 | 4.19 |
| 19 | Saison | Fonctionnement des saisons + implémentation | 0/2 | / |

Il est sous-entendu que pour l’implémentation, le squelette est tout de même nécessaire

1. Les 3 credo :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Num | Nom | Description | Avancement | Besoin de |
| 1 | Fonctionnement du choix | Comment se passe le choix | 1/1 |  |
| 2 | Hiérarchie entre les credo | Attitude entre les credo + implémentation | 1/2 | 5.1 |
| 3 | Changements dû au choix | Liste de ce qui change + implémentation | 0/4 | 5.2/5.1 |
| 4 | Unités spécifiques | Liste des unités supplémentaires + implémentation | 0/2 | 5.1 |
| 5 | Cartier spécifique | Liste des bâtiments supplémentaire (voir ville) | 0/1 | 5.1/4.2 |
| 6 | Actions supplémentaires | Liste des actions supplémentaire en fonction de leur type + implémentation | 0/2 | 5.1 |
| 7 | Rites | Liste des rites avec leurs effet + implémentation | 0/2 | 5.1 |
| 8 | Personnages | Liste des actions des nouveau perso | 0/2 | 5.1/6.\* |

1. Personnages (perso illustres et seigneurs) :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Num | Nom | Description | Avancement | Besoin de |
| 1 | Listes des types de personnages | Liste des types de persos | 0/3 | 1 |
| 2 | Recrutement | Recrutement/ formation/ Gain d’XP | 0/3 | 6.1 |
| 3 | Listes des actions par types de persos | Liste des actions possible par les persos ainsi que leur taux de réussite | 0/1 | 6.1 |
| 4 | Compétences | Liste/ fonctionnement/ etc. | 0/3 | 6.2 |
| 5 | Noms aléatoires | Générateur de nom aléatoire | 0/2 | / |
| 6 | Échec ou réussite des actions | Défini si l’action est réussie ou pas (pas d’aléatoire, mais un système semi-aléatoire) | 0/2 | 5.2 |
| 7 | Effet d’une réussite ou d’un échec | Fait l’effet de l’action | 0/1 | 6.\* + bcp de trucs |
| 8 | Interaction avec armées, villes, persos | Permet d’afficher les actions possibles envers cette cible | 0/1 | 6.2 |
| 9 | Vignette des persos | Vignette des perso (carte + menu) | 0/1 | 6.1 |
| 10 | Unités | Vignette des unités dans l’armée + liste des unités | 0/2 | / |
| 11 | Personnage des credo | Liste des persos des credo et leur actions | / | Voir 5.7 |

1. IA :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Num | Nom | Description | Avancement | Besoin de |
| 1 | Définition du fonctionnement | Mode de fonctionnement théorique des IA | 0/4 | / |
| 2 | Listes des variables | Liste des variables qui définissent les IA | 0/3 | 7.1 |
| 3 | Système de priorité | Priorité entre les variables des IA | 0/2 | 7.1 |
| 4 |  |  |  | 7.1 |
| 5 |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |

1. Events :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Num | Nom | Description | Avancement | Besoin de |
| 1 | Liste des évents avec les probabilités et les effets | Liste des différents évents avec leur chance d’apparition | 0/4 | / |
| 2 | Système des évents | Permet de choisir un évent, de le lancer, etc | 0/3 | 8.1 |
| 3 |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |

1. Système de sauvegarde

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Num | Nom | Description | Avancement | Besoin de |
| 1 | Méthode de sauvegarde | Mode de fonctionnement des sauvegardes | 0/1 | 2.\* |
| 2 | Création de sauvegarde | Crée un fichier de sauvegarde | 0/1 | 9.1 |
| 3 | Affichage des sauvegardes | Affiche les sauvegarde existantes | 0/1 | 9.1 |
| 4 | Chargement des sauvegardes | Charge un fichier de sauvegarde et définit les variables | 0/1 | 9.1 |
| 5 |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |