

- On a 3 phases :

- Une phase de jeu pour les survivants
- Une phase de jeu pour les zombies.
- puis une phase de clôture du tour

} enum
phase

"On joue autour de note jusqu'à que l'un des deux perd"

Tant que le jeu est pas fini :

Si On est dans la phase Survivan :

C'est le survivant qui joue tour 1

Donc : `Survivor Play()`.

(else if) On est dans la phase Zombie :

C'est le zombie qui joue tour 2

Donc `Zombie Play()` :

else :

C'est la phase clôture du tour

Survivor Play :

• On vérifie : `if (!s.isDead)`

↳ On affiche Life Point et Action Point

• On vérifie si Life Point > 0

↳ Survivor exécute une action `s.SurvivorAct()`

"En exécutant une action, on soustrait les point Action"

↳ Donc on affiche le nv Actions points.

• Puis on passe à la phase Zombies.

Zombie Play :

• On vérifie : `if (!z.isDead)`

• On vérifie si Action Points > 0

↳ Zombie exécute une action

• Puis on passe à la phase End.

End Phase Play :

• On met à jour le plateau des zombies et survivants qui ont été

tues → `if s.isDead → s.remove`

`if z.isDead → z.remove`

• On remet le bruit à 0 sur toutes les zones : `reset Noise level`

"De nv zombie apparaissent proportionnellement à l'expérience globale des survivants sur les zones des rues disposant de bouches d'égout"

• Puis on repasse à la phase Survivor.

On ajoute int i
Pour présenter quel tour
"tour i"