

- On a 3 phases :

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

« On joue autour de nôtre jusqu'à que l'un des deux perde »

Tant que le jeu est pas fini :

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

Si on est dans la phase Survivant :

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

↳ Survivant exécute une action S.Survivoract()

« En exécutant une action, on soustrait les point action

↳ Donc on affiche les MV Actions pointé.

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 mettra le plateau des zombies et survivant qui ont été tués → if s.isDead → s.remove.
if z.isDead → z.remove.

• On remet le bruit à 0 sur toutes les zones : resetNoiseLevel()

« De nombreux zombie apparaissent proportionnellement à l'expérience globale des survivants sur les zones des rues disposant de bouches d'égoût »

Puis on repasse à la phase Survivor.