



Projet 3 : Créez Votre premier jeu en Swift !



Cahier des Charges :

1. Initialiser le jeu en demandant à chaque joueur de sélectionner les personnages de son équipe. Le joueur devra choisir pour chaque personnage un nom différent de tous les autres personnages déjà créés dans le jeu.
2. Réaliser le combat au tour par tour de son équipe, choisir le personnage qui va subir l'action (dans l'équipe adverse en cas d'attaque ou dans son équipe en cas de soin), de réaliser l'action, puis de vérifier si la partie est terminée, sinon c'est au tour du joueur 2.
3. Une fois la partie terminée (lorsque tous les personnages d'une équipe sont morts), tu affiche le nombre de tours et la liste des personnages des deux équipes avec leur propriétés (point de vie, etc).

Func start() {

Au lancement du jeu , les règles du jeu s'affichent et expliquent au joueur les consignes.

Il a le choix de :

- Démarrer un nouveau jeu ;
- Ou voir à nouveau les règles du jeu .

Création:

Le joueur doit se créer un nom puis sélectionner 3 combattants parmi une liste qui définit la vie, le nom de leurs arme et le dégâts qu'elle infligent . Les combattants doivent être nommés de façon unique par les joueurs.

Contraintes:

- Ce jeu ne peut se jouer qu'avec 2 joueurs.
- L'équipe doit être composée de 3 joueurs.
- Que chaque combattant à un nom différent des autres.
- Chaque personnage démarre avec un nombre de vie et de dégâts différents des autres.

Le combat :

Une fois que le joueur 2 finit de former son équipe alors les choses sérieuses peuvent commencer.

Le combat se déroule tour à tour , le joueur 1 choisit un personnage de son équipe pour attaquer un adversaire de l'équipe adverse ou de sa propre équipe (en cas de soin, dans le cas du Mage).

Si les dégâts de sont attaques sont plus important que le nombre de point de vie de son adversaire, il meurt et ne peux plus être soigné même en cas de soin.

Une fois que tous les personnages d'une équipe sont morts, la partie est finie .

Déroulement pendant les combats :

Pendant les tour à tours, il y a un coffre qui apparait aléatoirement et l'arme de ce coffre est différente de l'arme que possède le combattant. Elle est beaucoup plus puissante, son dégât est conséquent et peut causer la mort du combattant .

Le choix est libre pour définir les paramètres des personnages, du coffre, etc...

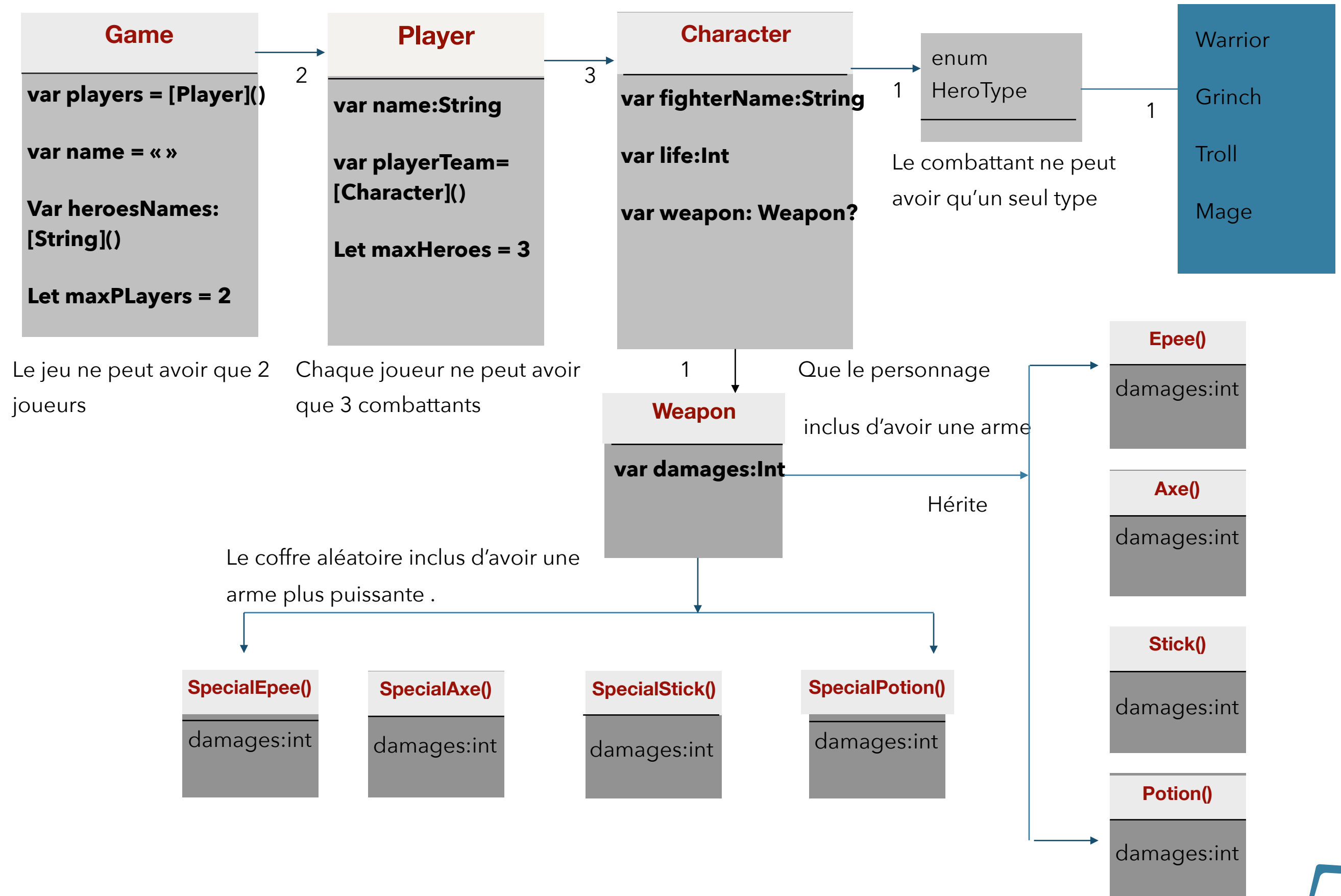
Fin du Jeu :

Le Winner est le survivant ayant tué tous les combattants de son adversaire.

Les résultats sont alors affichés.



CARDINALITÉS





Schématisation de Classe



main

```
var gameAction = Game()
```

```
gameAction.start()
```

Class Player()

```
var name:String  
var playerTeam = [Character]()  
let maxHeroes = 3
```

Func createHero()

Func fighterDescription()

Func showPlayerFighter()

Func FighterSwitch()

Func FightersAlive()

Class Game()

```
var players = [Player]()  
var name = ""  
static var heroesNames: [String] = []  
let maxPlayers = 2
```

Func Start()

Func createPlayers()

Func makeTheTeam()

Func characterPresentation()

Func healAction()

Func fight()

Func playersLoop()

Func gameLoop()

Class Character

```
var fighterName: String  
var life :Int  
var weapon: Weapon?
```

Func calculateScore()

Func actionOn()

Func whoeverHeals()

class Weapon

```
var damages: Int
```



Golden Game

Comment cela fonctionne ?

Func Start ()

Rules()

1- CreatePlayer()

2- rules()

makeTheTeam()

//on présente la liste
characterPresentation()

Game.heroesNames.append

// on présente les joueur qu'il
choisie

ShowPlayerFighter()

// les équipes prête

gameLoop()

// while tant que les
joueurs sont en vies

playerLoop()

FighterDescription()

playerTurn.fighterSwitch()

// Si ce n'est pas le
guérisseur

~~enemy.fightersDescription()~~

Func winner()

// affiche les scores

EndMessage

// pendant les tour a tour un
coffre aléatoire se déclenche .

func chestToSurprise(for
theStriker: **Character**)

// elle va calculer après une
attaque
actionOn()

theStriker.actionOn(fighter:
ennemie)

func fight(with theStriker: **Character**,
on ennemie: **Character**)

