

# **Projet Logiciel Transversal**

**Maxime Marroufin, Quentin Chhean,  
Abinaya Mathibala, Alban Benmouffek**

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Présentation Générale</b>	<b>1</b>
1.1	Archétype . . . . .	1
1.2	Règles du jeu . . . . .	1
1.2.1	Zones de jeu . . . . .	1
1.2.2	Conditions de défaite . . . . .	1
1.2.3	Structure du tour . . . . .	1
1.2.4	Déroulement de la partie . . . . .	2
1.3	Ressources . . . . .	2
1.3.1	Textures . . . . .	2
1.3.2	Cartes et graphiques propres à Magic . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Description et conception des états</b>	<b>4</b>
2.1	Description des états . . . . .	4
2.1.1	Les zones . . . . .	4
2.1.2	Tours de jeu . . . . .	4
2.2	Conception Logiciel . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Rendu : Stratégie et Conception</b>	<b>6</b>
3.1	Stratégie de rendu d'un état . . . . .	6
3.2	Conception logiciel . . . . .	6
<b>4</b>	<b>Règles de changement d'états et moteur de jeu</b>	<b>7</b>
4.1	Règles . . . . .	7
4.2	Conception logiciel . . . . .	8
<b>5</b>	<b>Intelligence Artificielle</b>	<b>8</b>
5.1	Stratégies . . . . .	8
5.2	Conception logiciel . . . . .	9
<b>6</b>	<b>Modularisation</b>	<b>9</b>
6.1	Organisation des modules . . . . .	9
6.2	Conception logiciel . . . . .	10
<b>7</b>	<b>Glossaire</b>	<b>10</b>
<b>8</b>	<b>Bibliographie</b>	<b>10</b>

# 1 Présentation Générale

## 1.1 Archétype

Le jeu proposé que nous nommerons *MagiX*, se base sur Magic : The Gathering Online, la version numérique du jeu de carte à collectionner éponyme.

Dans *Magic : The Gathering*, les joueurs assemblent un deck contenant 60 cartes et s'affrontent en utilisant celles-ci. *Magic : The Gathering* est séparé en deux étapes bien distinctes : la création de deck, et le jeu en lui-même. Nous nous focaliserons sur une seule de ces deux composantes : le jeu de carte.

## 1.2 Règles du jeu

### 1.2.1 Zones de jeu

Le Jeu est composé de sept zones :

**La Bibliothèque :** chaque joueur a la sienne, c'est la zone où les joueurs placent leurs deck faces cachées. Lorsqu'un joueur pioche une carte, il pioche depuis cette zone.

**La Main :** propre à chaque joueur, c'est la zone depuis laquelle les joueurs peuvent jouer des cartes.

**Le Cimetière :** propre à chaque joueur, c'est la zone où les joueurs placent les cartes défaussées.

**L'exil :** propre à chaque joueur, c'est la zone où vont les cartes retirées du jeu par des effets de cartes.

**Le champ de bataille :** commun à tous les joueurs, c'est la zone où l'on trouve des permanents qui sont soit des cartes soit des jetons créés par des effets de cartes.

**La Pile :** commune à tous les joueurs c'est la zone où vont les cartes jouées, effets de cartes et effets de permanents avant d'être résolus.

**Zone de commandement :** commune à tous les joueurs, c'est une zone où vont des objets qui ne pourront pas être altérés par des effets de cartes.

Voir exemple de plateau : Figure 1.

### 1.2.2 Conditions de défaite

Un joueur perd la partie si au moins une des conditions suivantes est réalisée :

- Ses points de vie sont réduits à zéro
- Il pioche alors que sa bibliothèque est vide
- Un effet de carte lui fait perdre la partie
- Un effet de carte fait gagner un de ses adversaires

### 1.2.3 Structure du tour

Le tour est composé de cinq phases. Pendant les tours, les permanents peuvent être engagés ou dégagés.

**Phase de début de tour :** phase pendant laquelle le joueur actif pioche une carte et dégage les permanents qu'il contrôle.

**Phase principale :** c'est la phase durant laquelle le joueur actif peut jouer des sorts lents.

**Phase de combat :** c'est la phase durant laquelle le joueur actif va déclarer une ou plusieurs créatures comme attaquant un autre joueur. Le joueur défenseur pourra alors bloquer avec ses propres créatures.

**Phase principale post-combat :** le joueur actif peut de nouveau jouer des sorts lents.

**Phase de fin de tour :** c'est la phase durant laquelle le joueur actif va défausser des cartes s'il en a trop en main et où toutes les blessures de combats sur les créatures sont retirées.

### 1.2.4 Déroulement de la partie

Chaque joueur commence la partie avec un total de vingt points de vie et une main de départ de sept cartes. La partie commence dans la phase principale du premier joueur qui joue. À la fin de son tour, le tour d'un de ses adversaires commence. Ce cycle continue jusqu'à ce qu'un joueur gagne la partie.

## 1.3 Ressources

### 1.3.1 Textures

Nous avons mis beaucoup de textures dans le dossier `/res/textures`. Ces images sont libres de droit, à condition de citer la source : Toptal Subtle Patterns.

Nous utiliserons ces textures par exemple pour les couleurs de fond, les contours, les zones...

### 1.3.2 Cartes et graphiques propres à Magic

Les graphiques de *Magic : The Gathering* ne sont pas libres de droit, on ne peut donc pas les mettre dans le dépôt Git. À la place, nous utiliserons l'API de Scryfall pour télécharger les images et les placer dans la mémoire disque des utilisateurs.



FIGURE 1 – Plateau du jeu

## 2 Description et conception des états

### 2.1 Description des états

Le jeu dépend de plusieurs éléments : les joueurs, les zones et les tours de jeu.

#### 2.1.1 Les zones

Le jeu Magic The Gathering est composé d'un ensemble de surface sur le plateau où sont les différentes cartes. On peut les qualifier ici d'éléments fixes. Ces « zones » sont répartis de la façon suivante :

« **CardZone** » Il s'agit de la zone propre à chaque joueur. Cette zone est séparée en 4 parties :

« **Library** » (FR : « **Bibliothèque** ») : Au début du jeu chaque joueur se voit attribuer une liste de 60 cartes au hasard par le système. Cet ensemble constitue la « Library » du joueur. Ces cartes restent masquées au joueur, propre à lui et reste dans l'ordre établi en début de partie. Lors de chaque pioche le joueur devra avoir accès à la première carte de la liste et cette dernière doit disparaître de la liste.

« **Hand** » (FR : « **Main** ») : A chaque opération de pioche, la carte est stockée dans la zone « Hand ». Au début du jeu, 7 cartes sont piochées de la « Library ». Cette liste peut avoir au maximum 7 cartes et est visible par le joueur.

« **Graveyard** » (FR : « **Cimetière** ») : Cette liste conserve les cartes défaussées du joueur. Elle est peut être consultée par tous les joueurs. Une carte peut être envoyée au cimetière pour plusieurs raisons : si une carte a résolu son sort ou rituel, si une carte de type « planeswalkers » perdent tous ces marqueurs « loyalty » (FR : « loyauté »), ou si les blessures subies par une créature, pendant un seul tour, sont supérieures ou égales à leur endurance (ou si leur endurance est réduite à 0 ou moins).

« **Exile** » (FR : « **Exil** ») : Un sort ou une capacité peut « exiler » une carte. Cette dernière est alors ajoutée dans cette liste. Cette carte y reste pour toujours à moins que l'effet qui l'y a mise soit capable de la récupérer. Les cartes exilées. Cette zone est visible par tous les joueurs.

« **Stack** » (FR : « **Pile** ») La zone « Stack » est partagée par les joueurs. C'est ici qu'attendent les sorts et les capacités avant de se résoudre. Les joueurs peuvent alors décider de ne pas lancer de nouveaux sorts ou de ne pas activer des capacités. Quand c'est le cas, le dernier sort ou la dernière capacité à être arrivé sur la pile qui se résout, et les joueurs ont une nouvelle occasion de lancer des sorts et d'activer des capacités.

« **Battlefield** » (FR : « **Champ de Bataille** ») Cette zone en début de partie. A chaque tour, le joueur peut déposer des cartes de type « terrain » depuis son « Main » et invoquer des sorts ou des créatures.

« **Command** » A compléter

#### 2.1.2 Tours de jeu

Le jeu peut se jouer en plusieurs tours. Chaque tour est composé d'une séquence de plusieurs phases. Ces dernières sont eux même composées d'étapes (contrôlé par « Step »).

Les tours s'enchainent jusqu'à que les points de vie d'un des joueurs soient réduits à 0. Dès qu'un joueur a 0 point de vie, la partie se termine et l'autre joueur est déclaré vainqueur.

### 2.2 Conception Logiciel

Le diagramme des classes pour les états est présenté en Figure



### **3 Rendu : Stratégie et Conception**

#### **3.1 Stratégie de rendu d'un état**

#### **3.2 Conception logiciel**



## **4 Règles de changement d'états et moteur de jeu**

### **4.1 Règles**

## **4.2 Conception logiciel**

# **5 Intelligence Artificielle**

## **5.1 Stratégies**

## **5.2 Conception logiciel**

# **6 Modularisation**

## **6.1 Organisation des modules**

## 6.2 Conception logiciel

## 7 Glossaire

**Joueur actif :** joueur dont c'est le tour

**Engage/dégagé :** un permanent est dit *engagé* lorsque la carte qui le représente est tournée de 90 degrés vers la droite, il est dit *dégagé* lorsqu'il ne l'est pas

**Deck :** ensemble de cartes qu'un joueur utilise pendant la partie

## 8 Bibliographie

**Règles du jeu officielles :** [https://media.wizards.com/2014/docs/FR\\_M15\\_QckStrtBklt\\_LR\\_Crop.pdf](https://media.wizards.com/2014/docs/FR_M15_QckStrtBklt_LR_Crop.pdf)