



Compte rendu de projet Programmation jeu de cartes

PIQUET Florian CHARRIER Sébastien

21 septembre 2017

Sommaire

I	Présentation du projet	3
1	Archétype du jeu	3
2	Règles du jeu	3
3	ressources	4

Première partie

Présentation du projet

1 Archétype du jeu

Notre projet est de réaliser une base de jeu vidéo similaire au jeu de cartes Magic : L'assemblée.

2 Règles du jeu

Le jeu se joue à deux joueurs, chacun doit réduire les points de vie de l'autre à 0 en l'attaquant avec des créatures ou en lui infligeant des dégâts avec des sorts qui demandent a dépenser du mana généré par des terrains. Les créatures, sorts, terrains et invocations de chaque joueur sont représentées par des cartes que chaque joueur peut jouer depuis sa main et pioche dans sa bibliothèque.

3 ressources

Les ressources de base sont des symboles pour les couleurs de mana ainsi que des illustrations par défaut pour les différents types de cartes que vous pouvez voir ci dessous.



FIGURE 1 – Les symboles correspondants aux trois couleurs de mana.



FIGURE 2 – Images par défaut de chaque type de carte

