Informations nécessaires à la création du plateau de jeu.

On y retrouve :

\* la liste des planètes avec leurs coordonnées,

\* la liste des routes existant entre les planètes,

\* les nombres de transferts possibles,

\* les couleurs des joueurs.

NB\_ZERG\_DEPART = 200;

NOMBRE\_JOUEURS = 2;

BONUS\_DENSITE = 10;

BONUS\_DIAMETRE = 10;

TAUX\_REGEN\_NOMINAL = 10;

Les deux couleurs possibles pour les joueurs.

COULEURS\_JOUEUR = { "bleu", "rouge" };

Le nombre de transferts possibles

NOMBRE\_TRANSFERTS = { 1, 2, 3, 4 };

La liste des planètes du jeu et leurs coordonnées :

nom de la planète, abcisse et ordonnée séparés par des espaces.

PLANETES = {

"Kepler 809.0 28.0 80",

"Gliese 786.0 187.0 150",

"CoRoT 797.0 407.0 40",

"Wasp 550.0 187.0 60",

"Ursae 89.0 190.0 150",

"Kelt 309.0 137.0 60",

"Leonis 25.0 22.0 100",

"Rox 450.0 20.0 60",

"Tau 30.0 410.0 60",

"Eridani 400.0 270.0 60",

"BetaPic 716.0 293.0 60",

"Draconis 476.0 407.0 100" };

La liste des routes du jeu avec, pour chaque route, la planète de départ et la planète d'arrivée.

ROUTES = {

{ "Leonis", "Rox" },

{ "Leonis", "Tau" },

{ "Leonis", "Ursae" },

{ "Leonis", "Kelt" },

{ "Tau", "Ursae" },

{ "Tau", "Eridani" },

{ "Tau", "Draconis" },

{ "Ursae", "Kelt" },

{ "Ursae", "Wasp" },

{ "Ursae", "Eridani" },

{ "Kelt", "Rox" },

{ "Kelt", "Wasp" },

{ "Kelt", "Eridani" },

{ "Eridani", "Rox" },

{ "Eridani", "Wasp" },

{ "Eridani", "Draconis" },

{ "Draconis", "Wasp" },

{ "Draconis", "BetaPic" },

{ "Draconis", "CoRoT" },

{ "Rox", "Wasp" },

{ "Rox", "Kepler" },

{ "Wasp", "Kepler" },

{ "Wasp", "Gliese" },

{ "Wasp", "BetaPic" },

{ "BetaPic", "Gliese" },

{ "BetaPic", "CoRoT" },

{ "Kepler", "Gliese" },

{ "Gliese", "CoRoT" },

};