Notre projet est un jeu vidéo adapté du jeu de société RISK codé sur python via Tkinter. Risk est un jeu stratégique de conquête où il faut attaquer les pays d’autres joueurs via un système de dés. Ce Risk pourra se jouer à plusieurs. Notre objectif est de pouvoir jouer contre une IA.

On a eu l’idée en cherchant quel jeu on aurait pu faire et on a pensé à ce jeu car c’est un bon jeu de réflexion qu’on pourrait faire et où on pourrait inclure une IA.

Pour l’instant nous avons terminé l’affichage et les fonctions pour placer les troupes et attaquer. On peut donc afficher les troupes qu’un pays possède et pouvoir poser des troupes selon le nombre de troupes que l’on peut poser. On peut attaquer d’autre pays et gagner le territoire si l’on a gagné. Il reste à gérer les changements de tour et rendre l’affichage plus joli et également faire l’IA.

Tout d’abord on a réfléchi sur quel logiciel on utiliserait pour afficher le jeu, et entre pygame et tkinter on a finalement choisi tkinter car on avait déjà travaillé avec et il semblait plus simple de faire un jeu de tour que sur pygame qui est bon pour faire de jeu de plateforme.

**Règles du jeu**

* 42 Territoires répartis entre chaque joueurs
* Placement des troupes de départ
* Tour de placement :
  + Placer les troupes reçu :
    - Le calcul de troupes = nombre de territoires du joueur / 3
* Tour d’attaque :
  + Attaquer un pays adjacent à un de nos pays :
    - Choisir le nombre de troupes avec lesquelles on veut attaquer
    - Lancer le nombre d’assaillants en dés contre 2 dés pour le défenseur
    - Comparaison des meilleurs dés un à un :
      * Si un dé attaquant > un dé défenseur le défenseur perd une troupe
      * Si un dé défenseur >= un dé attaquant l’attaquant perd une troupe
    - Le combat se termine quand un des 2 pays n’a plus de troupes
* Fin s’il reste plus qu’un joueur