Jeu de gestion de métro, langage C

# Liste des fonctionnalités

## Mise en place d’un programme d’installation

Nous installerons le jeu grâce à un programme d’installation, ce programme mis au point avec le logiciel Inno Setup permettra :

* La sélection un répertoire d’installation ;
* La création d’un raccourci ;
* Le lancement optionnel d’autre exécutable tel que l’installation d’un client de base de données ;

## Fichier de configuration

Ce fichier permettra de sauvegarder les préférences sélectionnées par l’utilisateur, (disposition du clavier, affichage, graphisme et audio). Des informations plus techniques seront-elles aussi paramétrables :

* Informations de connexion à la base de données du jeu (port d’écoute du service de base de donnée,
* Informations vis-à-vis des graphisme, résolution, margin, pleine écran ou non, etc ..
* Chemin jusqu’au dossier de sauvegarde
* Meilleur score garder localement pour chaque niveau (possibilité de tricher pour le joueur néanmoins cela n’aura aucune répercussion sur la base de donnée en ligne et ne sera alors que pour sa réussite personnel)

# Base de données

On utilisera Mysql comme base de données. Celle si nous permettra de stocker à distancer les meilleurs scores des utilisateurs ainsi qu’un léger profile utilisateur.

# Jouer en Hors-Ligne

Il sera néanmoins possible de jouer en hors-ligne si le joueur le décide. Il n’aura alors pas de compte à créer en ligne et ses scores ne seront disponible que pour lui localement.

# Score

Un score sera calculé pour chaque partie, dépendant du temps de celle-ci. Ce score désignera le nombre de personne transporter à bon port. Ce sera celui-ci qui sera enregistrer en bdd.

# Gameplay

Comme beaucoup de jeu à score, le but du jeu ici sera de rester en vie le plus longtemps possible en satisfaisant les usagers du métro. Au fur et à mesure du temps de la partie, de plus en plus de personnes viendront s’ajouter, augmentant ainsi la demande.

Un système de signe/couleur désignera les gens et indiquera l’endroit où ils souhaitent se rendre. Si leur demande est mal satisfaite, cela amènera doucement le joueur vers la défaite. Ainsi il doit être capable de designer son réseau de manière efficace.

Il pourra faire cela à l’aide de station de métro qu’il pourra placer pour satisfaire la demande et de ligne de métro qu’il lui servira à relier les stations.

Plus il satisfera de clients, plus d’argent il gagnera ce qui lui permettra d’acge

# Cartes/niveau

On proposera au joueur différentes carte, rallongeant ainsi la durée de vie, avec chacune sa difficulté. Certaines pourront avoir leurs propres spécificités.

# Graphique

Le jeu sera en 2D, vue du dessus, pour la bibliothèque graphique on se servira de SDL2. Un menu sera à disposition pour changer les graphismes ou avoir accès au top des meilleurs joueurs.

# Difficulté

Suivant la map, la difficulté pourra changer, de par l’apport de gold, ou le nombre de clients et leur demande.