**[Tapez le nom de la société]**

[Année]

**Rapport PSR**

**[Tapez le sous-titre du document]**

**Erz**

Sommaire

[1 Introduction 3](#_Toc198973273)

[2 Présentation du jeu 3](#_Toc198973274)

[2.1 But 3](#_Toc198973275)

[2.2 Régles 3](#_Toc198973276)

[3 Entités du jeu 3](#_Toc198973277)

[3.1 Dieu 3](#_Toc198973278)

[3.2 Fidele 3](#_Toc198973279)

[3.3 Warrior 3](#_Toc198973280)

[3.4 Diagramme UML 3](#_Toc198973281)

[4 Création du réseau et déploiement 3](#_Toc198973282)

[4.1 Création du graphe 3](#_Toc198973283)

[4.2 Déploiement du graphe 3](#_Toc198973284)

[5 Déroulement du Jeu 3](#_Toc198973285)

[5.1 Migration des warriors 3](#_Toc198973286)

[5.2 IA des warriors 3](#_Toc198973287)

[5.3 Gestion des batailles 3](#_Toc198973288)

[6 Gestion des pannes 3](#_Toc198973289)

[6.1 Détection des pannes 3](#_Toc198973290)

[6.2 Elections d’un nœud 3](#_Toc198973291)

[6.3 Reconstruction d’un noeud 3](#_Toc198973292)

# Introduction

# Présentation du jeu

## But

## Régles

# Entités du jeu

## Dieu

## Fidele

## Warrior

## Diagramme UML

# Création du réseau et déploiement

## Création du graphe

## Déploiement du graphe

## Visualisation du jeu

# Déroulement du Jeu

## Migration des warriors

## IA des warriors

### Récolte des informations

### Détermination d’une strategie

## Gestion des batailles

# Gestion des pannes

## Simulation d’une panne

## Détection des pannes

## Elections d’un nœud

## Reconstruction d’un nœud