Membre du groupe : Jalloh Fatumata, Tawadros Ilarion*,* TaziMaria

1. ***présentation du jeu***

Le jeu met en scène des équipes de ninjas qui s’affrontent à coups de techniques spéciales. Chaque combattant possède des caractéristiques (PV, attaque, défense, vitesse) ainsi que des attaques uniques. Le joueur peut choisir son équipe et affronter une équipe ennemie, contrôlée par un autre joueur.

–> trois types de combattant: attaquant,défenseur,guérisseur

1. ***Architecture du proje****t*

* **Structures principales :**

Equipe : tableau de combattants

Ninja: nom, attaque,défense,vitesse,liste des techniques,PV, PV\_Max ,agilité,compétences\_speciale,effet-speciaux\_temp

Techniques spéciales : nom, type, dégâts, effets spéciaux

* **Liste des fichiers à créer + fonctions principales :** 
  1. main.c – Le cœur du jeu : on y fera tourner la boucle principale du jeu.

Fonctions qu’on appellera ici (mais pas qu’on écrit ici) :

* + initialiserPartie()
  + afficherEtatEquipes ()
  + choisirAction()
  + executerAction()
  + verifierFinPartie()
  + afficherGagnant()
  1. personnage.c : gère les personnages (attaquant, défenseur, guérisseur) + création des structures.
  + CréerPersonnage(type) : crée un personnage avec les stats selon le type. (création en mémoire + initialisation des valeurs.)
  + afficherPersonnage(p) : affiche ses infos (PV, attaque…).
  + est\_vivant(p) : vérifie s’il est encore en vie.

Ces fonctions permettent de créer et suivre les persos durant le jeu.

3. combat.c :gère les mécaniques de combat.

* + attaquer(atq, cible) : un perso attaque un autre, les PV de la cible diminuent.
  + soigner(guérisseur, cible) : un guérisseur rend des PV à un allié.
  + tourDeCombat() : gère un tour où chaque joueur agit à son tour.

C’est ici qu’on gère les actions et leurs conséquences.

4. jeu.c

Gère le déroulement d’une partie.

* + initialiser\_jeu() : crée les équipes, lance les premières actions.
  + jouer\_partie() : boucle jusqu’à ce qu’une équipe gagne.
  + verifier\_victoire() : vérifie si une équipe a perdu tous ses combattants.

Ce fichier fait tourner la partie complète du début à la fin.

5. utilitaires.c / (optionnel)

Fonctions d’aide diverses.

* + saisir\_nombre() : sécurise les entrées clavier (par exemple quand on choisit un personnage).
  + pause() : fait une pause entre les actions pour la lisibilité.
  + nettoyer\_ecran() : rafraîchit l’affichage (si on fait du terminal joli).

rend l’utilisation plus fluide.