

Compte rendu du 15/10/12

Description du jeu

* Version 1 joueur

- créer un joueur
- charger un joueur
- quitter le jeu
- afficher les statistiques
- choisir la carte
- choisir la difficulté

* Version multijoueurs

- créer sa partie (sur le réseau)
- rejoindre une partie (sur le réseau)
- un tchat
- un mode spectateur

Pour les cartes, la gestion de l'espace pour les tourelles, ou tout autre élément, serait plus simple à gérer en grille. Possible utilisation d'une barre de vie pour les tourelles (en pixels).

Pour le déplacement des ennemis, 9 directions possibles : nord, nord-est, est, sud-est, sud, sud-ouest, ouest, nord-ouest et « surplace ». Prévoir une génération aléatoire de ces mouvements. Si un même mouvement est enchaîné plusieurs fois, il sera effectué plus rapidement et aura plus de chance de se produire à nouveau. Fixer un but aux différents ennemis.

Pour la prochaine fois (jeudi 8 novembre) définir le jeu complet plus précisément et plus particulièrement au niveau des contraintes. Bien définir ce que l'on pourra faire ou ne pas faire.

Réaliser (sous Power AMC) le diagramme de classe puis le diagramme de collaboration (possibilité de générer du code à partir de ce dernier mais en java).