

Rapport découpage et spécifications des fonctions

game()

 create_board()

 display_board()

 while_Loop

 get_order()

 play_turn()

 recruit_unit()

 upgrade()

 attack()

 compute_manhattan_distance()

 move()

 energy_mining()

 energy_transfert()

 regenerate()

 display_board()

Le jeu démarre par l'appel à la fonction game() qui va appeler la fonction create_board() qui va créer le plateau de jeu. La fonction game() appelle aussi la fonction display_board() et ensuite lance une boucle while qui va demander les commandes aux joueurs grâce à la fonction get_order() puis appeler la fonction play_turn().

La fonction play_turn() va exécuter tous les ordres des joueurs en appelant les fonctions dans l'ordre suivant : recruit_unit(), upgrade(), attack() (qui va appeler la fonction compute_manhattan_distance()), move(), energy_mining(), energy_transfert(), regenerate() et display_board() pour afficher les commandes exécutées.

La fonction energy_mining() va servir à extraire de l'énergie des pics d'énergie et va ensuite la transférer aux unités concernées.