

## Projet Jeu vidéo TOWER DEFENSE

### Structures des données

- 2 Matrices
  - Chemin / Mobs
  - Tourelles et Monument
- Objets :
  - Tours => Tir, Coût (PO), range
  - Mobs => Vie, Vitesse de déplacement, Caractéristiques, Drop gold, Attaque
  - Monuments => Tir, Vie
- Structures
  - Tir / Attaque: Cooldown, Dégats, Type de dégâts
- Fichier save
  - Plusieurs fichier
    - Gold, Monument (vie), Nombre de vague, Difficulté
    - Tours
- Fonction
  - perte de vie (dégâts) -> pour mobs et monuments
  - tours : focus le 1er dans son rayon (début), sinon focus le plus proche
  - mob : mort drop gold

Répartition :

	FAIT	A FAIRE (pour prochaine fois)	
Antoine	Début fonction de selection du menu	finir la fonction gerrer la prise en main de l'utilisateur	
Quentin	Analyse des structures de données de la map.	Mettre en oeuvre les analyses.	
Pierre	Création des Structures "Tower"  Fonctions de création, d'affichage et de destruction	Fonction dégât Fonction focus Fonction AOE	
Thomas	Création de la structure "Mob"  Fonctions de création, d'affichage et de destruction	Fonction perte de vie Fonction dégâts Fonction de déplacement	