

# TP Final C++ - PokemonCPP

2021 - Ingésup Bordeaux - B3

## Sujet

L'objectif de ce projet est de réaliser un pokemon-like en ligne de commande en C++.

Ce projet doit permettre à l'utilisateur de naviguer au travers d'un menu en ligne de commande afin de combattre, attraper, visualiser et soigner des pokémons.

Le stockage des pokémons respectera le fonctionnement classique du jeu (équipe de 6 combattants + stockage des autres).

## Fonctionnalités

Le joueur pourra :

- Aller à la recherche de pokémon sauvage
- Combattre ces pokémons sauvages et les capturer (les pokémons sauvages auront donc une IA basique)
- Soigner ses pokémons
- Modifier son équipe en échangeant des pokémons avec ceux stockés

Les pokémons auront un type et des attaques prédéfinies.

La logique des combats respectera le fonctionnement classique du jeu (tour par tour, si un pokémon sauvage est mis KO le combat est terminé, une action par tour de jeu).

## Pour aller plus loin

Outre ces fonctionnalités de base, voici quelques pistes pour améliorer le jeu :

- Créer la possibilité de combattre d'autres dresseurs (équipe de pokémon)
- Améliorer l'IA de combat (choix des techniques appropriées, etc)
- Ajouter une gestion des dégâts par rapport aux types des pokémons et des attaques
- Ajouter une gestion de l'XP
- Mettre en place l'utilisation d'objets (pokéballs spécifiques, potions de soin, revive, ...)
- Mettre en place une modification des compétences des pokémons
- ...

Vous pourrez être force de proposition pour toute amélioration fonctionnelle.