**Nombre de pages à afficher : 6**

=> Accueil (Lancer ou quitter le jeu)

=> Menu

=> Lancer partie (Choix pokémon du joueur)

=> Partie lancée (Combat)

=> Ajout pokémon à la base de donnée

=> Accès aux pokémons rencontrés via le pokédex

**Nombre de classes : 2**

=> Combat

=> Pokemon

**Méthodes des classes :**

=> Combat :

- random\_adv

- def\_lvl\_adv

- def\_terrain

- recuperer\_carac\_adv

- def\_initiative

- reussite\_echec\_attaque

- attaque (animation et retrait PV)

- affichage\_gagnant

- ajout\_pokedex

- tour du joueur

- tour de l’adversaire

=> Pokemon :

- gain\_lvl

- evol

**Nombre de fichiers Json : 3**

- pokemon.json

- pokedex.json

- type.json

**Système / boucle de combat :**

**1** Définir si l’attaque est une réussite ou un échec sur 100 :

=> Base 80/100 de réussite influencée par la def du personnage attaqué.

**2** Si attaque réussie, attribution des dégâts en fonction des types des combattants (terre, eau, feu, neutre) cf tableau.

**3** Si pv d’un combattant <= 0, passage à l’étape de victoire ou de défaite.

**4** Sinon, passage au combattant adverse et retour à l’étape 1.

**hiérarchisation possible des dossiers du jeu : 4 packages 6 modules 3 fichiers.json + images et sons**

pokemon\_game/

├── pokemon.json

├── pokedex.json

├── type.json

├── \_\_init\_\_.py

├── main.py *(Accueil lancer le jeu/ quitter le programme)*

├── menu.py *(Boutons lancer la partie/ ajouter un pokémon / consulter le pokédex)*

├── game.py *(Choix du pokémon du joueur)*

├── combat.py *(Choix aléatoire du pokémon adverse selon la liste au début du lancement de cette page puis lancement du combat)*

├── models/

│ ├── \_\_init\_\_.py

│ ├── pokemon.py

│ ├── pokedex.py

├── images/

│ ├── pokemon1.png

│ ├── pokemon2.png

│ ├── Cercles de combat

│ └── Terrains

│ └── …

└── sounds/

├── sound1.mp3

├── sound2.mp3

├── ...

└── soundN.mp3

**Listing des sons : 4 musique et 8 bruitages**

- musiques de fond :

- Accueil (musique pokémon)

- Menu (musique “calme”)

- Combat (musique “dynamique”)

- Pokédex (musique ou ambiance “électronique”)

- Bruitages :

- Clic sur les boutons lancer le jeu / quitter le jeu / ajouter pokemon (“léger /clair”)

- Clic sur le bouton pokédex ( “électronique”)

- Clic sur le bouton lancer la partie ( “épique”)

- Attaque joueur et adversaire réussie (“ lourd/clair”)

- Attaque joueur et adversaire ratée (“lourd/sourd”)

- Victoire (“succès”)

- Défaite (“échec”)

- Évolution du pokémon (“organique évolutif”)

**Listing des images : entre 25 et 42 images**

**- Terrains :**

***- Cercles de combats :***

- Cercle\_eau.png

- Cercle\_feu.png

- Cercle\_terre.png

- Cercle\_neutre.png

***- Fonds de combats :***

- Fond\_eau.png

- Fond\_feu.png

- Fond\_terre.png

- Fond\_neutre.png

**- Pokémons position de base :**

- Joueur\_evol\_0.png

- Joueur\_evol\_1.png

- Joueur\_evol\_2.png

- Adversaire\_evol\_0.png

- Adversaire\_evol\_1.png

- Adversaire\_evol\_2.png

**Optionnel :**

**- Pokémons position d’attaque :**

- Joueur\_attaque\_evol\_0.png

- Joueur\_attaque\_evol\_1.png

- Joueur\_attaque\_evol\_2.png

- Adversaire\_attaque\_evol\_0.png

- Adversaire\_attaque\_evol\_1.png

- Adversaire\_attaque\_evol\_2.png

**Pokémons position défaite :**

- Joueur\_defaite\_evol\_0.png

- Joueur\_defaite\_evol\_1.png

- Joueur\_defaite\_evol\_2.png

- Adversaire\_defaite\_evol\_0.png

- Adversaire\_defaite\_evol\_1.png

- Adversaire\_defaite\_evol\_2.png

**Pokémons position victoire :**

- Joueur\_victoire\_evol\_0.png

- Joueur\_victoire\_evol\_1.png

- Joueur\_victoire\_evol\_2.png

- Adversaire\_victoire\_evol\_0.png

- Adversaire\_victoire\_evol\_1.png

- Adversaire\_victoire\_evol\_2.png

**- Logos boutons et encadrements :**

- Logo\_acceuil.png

- Encadrement\_id\_pokemon.png

- Encadrement\_pv.png

- Bouton\_lancer\_jeu.png

- Bouton\_quitter\_jeu.png

- Bouton\_lancer\_partie.png

- Bouton\_ajout\_pokemon.png

- Bouton\_pokedex.png

**- Fonds :**

- Fond\_acceuil.png

- Fond\_menu.png

- Fond\_pokedex.png