**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 : 3**

=> Combat

def \_\_init\_\_(joueur, adversaire)

self.joueur = joueur

self.adversaire = adversaire

=> Pokemon(type)

def \_\_init\_\_(nom, pv, initiative, evolution)

self.nom = nom

self.pv = pv

self.initiative = initiative

self.lvl = 1

self.lvlEvolve = lvlEvolve

self.evolution = evolution

=> type

def \_\_init\_\_(type, attaque, defense)

**Méthodes des classes :**

=> Combat :

- random\_adv (choix aléatoire adv dans le fichier pokemon.json)

- definir\_lvl\_adv (si lvl joueur == 1 ou 2, lvl adv == random entre lvl joueur et lvl joueur +2, si lvl joueur > 2, lvl adv == random entre lvl joueur -2 et lvl joueur +2)

- definir\_terrain (type terrain = type adv)

- recuperer\_carac\_adv (pour chaque lvl, ajout random 1 à 4 aux carac)

- definir\_initiative (

- reussite\_echec\_attaque

- attaque (animation et retrait PV)

- affichage\_gagnant

- ajout\_pokedex

- tour\_joueur

- tour\_adversaire

=> Pokemon :

- gain\_lvl()

self.lvl += 1

PV et PA += random.randint(1, 4)

if self.lvl == self.lvlEvolv:

evol()

- evol()

ouvrir pokemon.json

parcourir le fichier et trouver sefl.evolution

evolution = {dictionnaire de evolution}

joueur = pokémon(evolution)

- carac

=> Type :

- terre(opposant)

if opposant.type == “eau”:

self.attaque = self.attaque\*2

elif opposant.type == “feu”:

self.attaque = self.attaque\*0.5

- feu

- eau

- neutre

**Nombre de fichiers Json : 3**

- pokemon.json

“bulbizarre” : {

“nom”: ”Bulbizarre”,

“type”: “terre”,

“pv”: 45,

“attaque”: 20,

“défense”: 5, stat comprise entre *(1 - 20)*

“initiative”: 4, *stat comprise entre (2 - 10)*

“lvlEvolv”: 4,

“évolution”: “herbizarre”,

},

“herbizarre”:{

“nom”: “herbizarre”

…

- pokedex.json

**Système / boucle de combat :**

Définir qui comment avec initiative

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

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

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

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

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

├── \_\_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*(module ajouter pokemon)*

│ ├── pokedex.py*(module consulter pokédex)*

│ ├── type.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 : 24**

- 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