

Projet C++ Crack the Code

SUJET : JEU “CIVILIZATION-LIKE”

Environnement de développement :

- a. macOS
- b. CLion (CMake 3.7, C++11)
- c. Librairie SFML 2 (Simple and Fast Multimedia Library)

Définition du projet

- 2. Jeu de plateau 2D avec des cases et des unités sur le terrain
- 3. Cases de terre et de mer
- 4. Plusieurs factions sur une même partie
- 5. Chaque faction dispose d'au moins une capitale occupant une case
- 6. Les factions ennemies sont des IA
- 7. Chaque faction peut fonder jusqu'à 2 villes supplémentaires maximum occupant une case chacune également
- 8. Les unités d'une faction peuvent attaquer les unités d'autres factions
- 9. Les unités d'une faction peuvent attaquer une ville
- 10. Les villes peuvent se défendre en attaquant ses assaillants jusqu'à une certaine portée

11. Chaque unité et ville disposera de ses propres stats en fonction de son niveau :
 - a. Points de vie
 - b. Attaque
 - c. Portée
 - d. Points de déplacement par tour (nombre de cases), excepté les villes
12. Une unité peut se déplacer sur n'importe quel case autour d'elle, du moment qu'elle est son type de terrain
- 13.2 types d'unités
 - a. Terrestres
 - b. Maritimes
- 14.2 classes d'unités
 - a. Corps à corps (Infanterie)
 - b. À distance (Archers)
15. (Sauvegarde de partie ?)
16. (Affichage des dégâts infligés reçus au-dessus de l'unité ?)
17. Animations de combats ?
18. Chaque unité est représentée sous forme de sprite
19. Un navire peut embarquer une unité terrestre avec elle et la faire débarquer, toujours sur une côte