Rapport : Projet Card Game

# Jérémy NARRAINASAMY

# Kévin SUY

# Rémy BALLANDRAS

# Gaëtan MARZILLI

# 3ème Année Architecture des Logiciels

# Structure du projet

Le projet contient différents fichiers. Il y a avant tout les deux classes, Player et Card, qui sont régulièrement utilisées pour assurer les fonctionnalités de l’application. Le fichier Interface.py permet d’effectuer l’affichage de l’interface graphique du projet. Le fichier Deck.txt contient toutes les informations concernant les cartes comme leur point d’attaque, la santé et le coût. Le dossier cards contient toutes les cartes graphiques qui sont utilisées. Le dossier Images contient toutes les images et le dossier sound, tous les sons utilisés.

# Fonctionnalités

Actuellement, on peut lancer une partie et bien entendu avoir une interface graphique. Tous les cartes en main du joueur en cours sont affichés mais celle de son ennemi, non. Il y a également toutes les cartes sur le terrain. On peut bien entendu poser une carte, attaquer une autre carte ou bien directement le joueur. Toutes les actions qui ont été effectuées sont affichées en bas à gauche de l’écran et les informations sur les cartes, en haut à droite. On récupère bien entendu une carte et un point de mana à chaque tour à condition d’en avoir moins de six. En effet, il est possible d’avoir uniquement 6 cartes en main et 6 cartes sur le terrain. Une carte peut également avoir :

* un bouclier qui lui permet de se protéger pendant un tour,
* un camouflage lui permettant de rester intouchable tant qu’il n’a attaqué,
* et une provocation lui permettant de subir toutes les attaques ennemies.