Cahier des charges

Doit permettre de calculer les dégâts d’une arme, en fonction de la rareté, du niveau et tier, de l’entrainement et des perks.

Doit permettre d’avoir une estimation des dégâts des combos

Format de setup .csv

Nom\_bateau,weapontype1, weapontype2, weapontype3, weapontype4, weapontype5, weapontype6, weapontype7, weapontype8

WeapontypeX,slotpoints,rarity,lvl,base\_crit….,training\_lvl,perk1,perk2,perk3,perk4….,perk8

Format de niveau de l’arme .csv //Done

Lvl,base\_stat ,range,cooldown,crit,proj\_speed,radius,spread,amount\_of\_projectiles,duration

Format de l’entrainement de l’arme .csv //Done

Lvl\_of\_training,boost\_type,boost\_value

Format de perks .csv

Rarity,is\_event,stat1\_value,stat1\_type,stat2\_value,stat2\_type,compatible\_weapons(;EC,SC,BC,SC;),associated\_event(s)

Structures :

Bateau

Arme

Entrainement