

Wizard poker

Le *wizard poker* est un jeu de cartes fantastique dans lequel des joueurs s'affrontent dans des duels un contre un. Chaque joueur possède une collection de cartes à jouer lui permettant de former des paquets appelés *decks*. Lors de la création d'un nouveau joueur dans le système il reçoit un certain nombre de cartes lui permettant de créer son (ses) premiers decks. Il gagnera des cartes supplémentaires en récompense de duels victorieux.

Il existe deux types de cartes:

1. Les créatures: ce sont des cartes ayant au minimum un coût en énergie, une valeur d'attaque et un montant de points de vie. Elles peuvent éventuellement avoir des effets spéciaux (faire piocher une carte, augmenter les statistiques d'une autre créature, ...).
2. Les sorts: ce sont des cartes ayant un coût en énergie et un effet spécial (infliger des dégats, soigner, faire apparaître une créature aléatoire, ...)

Composition d'un deck

Les decks sont composés de 20 cartes sans restrictions sur la proportion de créatures et de sorts. Le joueur peut mettre deux fois (mais pas plus) la même carte dans un deck mais il faut qu'il possède alors deux exemplaires dans sa collection.

Il y a indépendance entre la création de plusieurs decks. C'est-à-dire que si une carte c appartient à un deck d_1 , elle peut en même temps appartenir à un deck d_2 .

Déroulement d'un duel

Les deux joueurs choisissent le deck avec lequel ils veulent jouer avant le début du duel. Ensuite, chacun d'eux commence la partie avec un total de 20 points de vie et 5 cartes en main. Un des deux joueurs choisi aléatoirement joue son tour en premier.

À chaque début de tour, le joueur pioche une carte et gagne un point d'énergie supplémentaire, (par rapport au début du tour d'avant) avec un maximum de 10. Il commence à 1 point d'énergie au premier tour.

Durant son tour, le joueur peut attaquer avec ses créatures et jouer des cartes de sa main en dépensant un montant d'énergie égal au coût de la carte. Si la carte jouée est une créature, elle est placée sur le plateau de jeu (un éventuel effet spécial peut être activé). Si la carte jouée est un sort, son effet spécial est réalisé et la carte défaussée (retirée du jeu).

Quand il le désire, le joueur peut mettre fin à son tour. Il perd alors les points d'énergie qui lui reste et le tour de son adversaire commence.

Le joueur dont le total de points de vie est réduit à 0 (ou moins) perd la partie. Si un joueur n'a plus de cartes à piocher dans son deck (par exemple après 15 tours ou moins si des effets spéciaux l'ont fait piocher des cartes plus vite), il perd 5 points de vie à chaque début de tour.

Système de combat des cartes créatures

Le joueur jouant son tour peut utiliser les créatures présentes sur le plateau placées lors des tours précédents pour attaquer un adversaire.

Si une créature attaque le joueur adverse, les points de vie de ce dernier sont réduits d'un montant égal à la valeur d'attaque de la créature.

Si une créature attaque une créature adverse, les points de vie de chacune des deux sont réduits de la valeur d'attaque de l'autre. Quand une créature meurt (points de vie ≤ 0) elle est défaussée.

Fonctionnalités du jeu

Le jeu doit permettre à tout utilisateur de...:

- créer un compte associé à un pseudonyme
- consulter sa collection de cartes

- créer des decks à partir de sa collection
- trouver de manière automatique un adversaire pour un duel
- gérer une liste d'amis
- pouvoir discuter avec ses amis
- consulter un classement des joueurs

Consignes

Dans la première phase de ce projet, il vous est demandé de penser en profondeur l'architecture du programme que vous allez réaliser sous forme de diagrammes UML et d'un squelette de code contenant un ensemble de classes (avec méthodes et attributs) que vous implémenterez dans les phases ultérieures.

Le fruit de votre analyse sera présenté dans un *Software Requirement Document* (SRD) dont la forme vous sera jointe en annexe.