

# Fiche d'utilisation JAVA

Ce fichier détaille les fonctions à utiliser pour la réalisation de l'IA en Java.

- Le fichier *IA.java* est le fichier que vous avez à modifier. En l'exécutant, vous ajouter une IA au serveur, à partir de deux IA sur le serveur le combat démarre automatiquement.
- La fonction principale sera la fonction 'play()', elle sera exécutée à chaque tour de jeu.
- Chaque composant peut avoir au plus 10 points de puissance.
- Pour vous aider, *des attributs et des fonctions* ont été implémentés:

```
private ArrayList<Player> getOtherPlayer()
```

Elle contient la liste des autres joueurs.

```
private void stay()
```

*Cette fonction est à utiliser pour passer son tour.*

```
private void shoot()
```

*Cette fonction permet de tirer un missile.*

```
private void rotate(int rot)
```

*Cette fonction prend en argument un angle, elle permet de gérer la direction de votre vaisseau, cet angle est compris entre 5 et -5 degrés par tour.*

```
private void addPowerEngine(int energie)
```

*Ajoute de la puissance au moteur pour augmenter sa vitesse.*

```
private void addPowerShield(int energie)
```

*Ajoute de la puissance au bouclier pour le renforcer.*

```
private void addPowerShootSpeed(int energie)
```

*Augmente la vitesse des tirs du moteur.*

```
private void addPowerShoot(int energie)
```

*Augmente la puissance des missiles de votre vaisseau.*

Pour rappel, votre total de points mis dans vos composants ne peut pas excéder 15 points

*Note: Pour les fonctions 'add\*', lorsque l'on veut réduire un capital de points, il suffit de lui envoyer un nombre négatif.*

*Amusez-vous bien !*