



Fichier text d'affichage du plateau:
Tour actuel
Type et position de chaque unité (+ appartenance ou orientation ?)
Etat de chaque unité
Loueur courant, habase et marqueur sur la prochaine unité qu' "joue"
la documentation extérieure et le rappel des commandes dans la console

Tour: +8 Or (A&B)

joueur:

Résolution action 1 (de l'unité la proche de la base joueur, à celle la plus lointaine)
Résolution action 2 (de l'unité la proche de la base adverse, à celle la plus lointaine)
Résolution action 3 (de l'unité la proche de la base adverse, à celle a plus lointaine)
Résolution action 3 (de l'unité la proche de la base adverse, à celle a plus lointaine)
Création éventuelle de new unité (\$'il a l'argent & si la case de sa base est libre)

Combat:
Tuer unité x = +prix(x)/2 Or !
Si flantassin tue un autre fantassin => super soldat ! (garde le m nb de pv)
Il ipeut attaquer une seconde fois

