

## Simula – projet - Version 2

La version 2 du projet inclut les fonctionnalités suivantes :

- Création de l'environnement de jeu. Cela comprend l'ensemble des composants nécessaires au lancement d'une partie de jeu single player en local.
- Sélection d'une interface utilisateur. Le choix actuel se fait entre une interface graphique avec le toolkit SWING ou une interface textuelle avec couleur.
- Interaction utilisateur supportée pour la construction de différentes infrastructures. Cela inclut des gardes lors des constructions pour éviter les chevauchements ou les constructions or carte de jeu.
- La destruction de bâtiments à la demande de l'utilisateur.
- La gestion de règles de jeu permettant l'évolution de l'état du jeu. Ces règles génèrent des effets qui peuvent altérer l'état du jeu pendant un ou plusieurs mois (unité minimale visible par le joueur)
- La gestion des effets de jeu qui altèrent l'état de la partie
- La localisation des paramètres de jeu telle que la population.

Les fonctionnalités suivantes ont été réfléchié mais non pas été implémentées:

- Possibilité de lancer le jeu en mode client/serveur
- Possibilité de jeu multi-joueurs
- Possibilité de gestion de plusieurs villes
- Ajout de la propagation de certains paramètres de jeu
- Mise en place de réseaux

Voici une liste des différents éléments de jeu présents dans cette version :

- Zone résidentielle
- Centrale électrique
- Station de police
- Route
- Ligne électrique
- Terre (élément de la carte)
- Eau (élément de la carte)
- Arbres (élément de la carte)
- Prairie (élément de la carte)
- Zone rocheuse (élément de la carte)

Les éléments restants à incorporer vis-à-vis du cahier des charges :

- les désastres
- les réseaux
- certaines règles de jeu et leurs effets