

CITY BUILDER

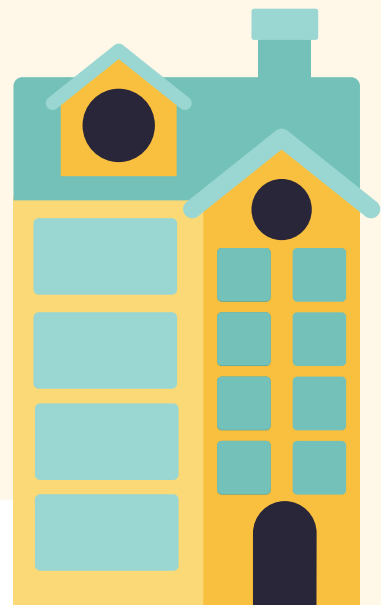
UTOPIA

Gras Yael, Amrach Eya, Delmaire-Sizes Clément,
Devilder Alice, Catoni Nicolas, Lauriol François,
Gonthier Priscilia



1

Démonstration

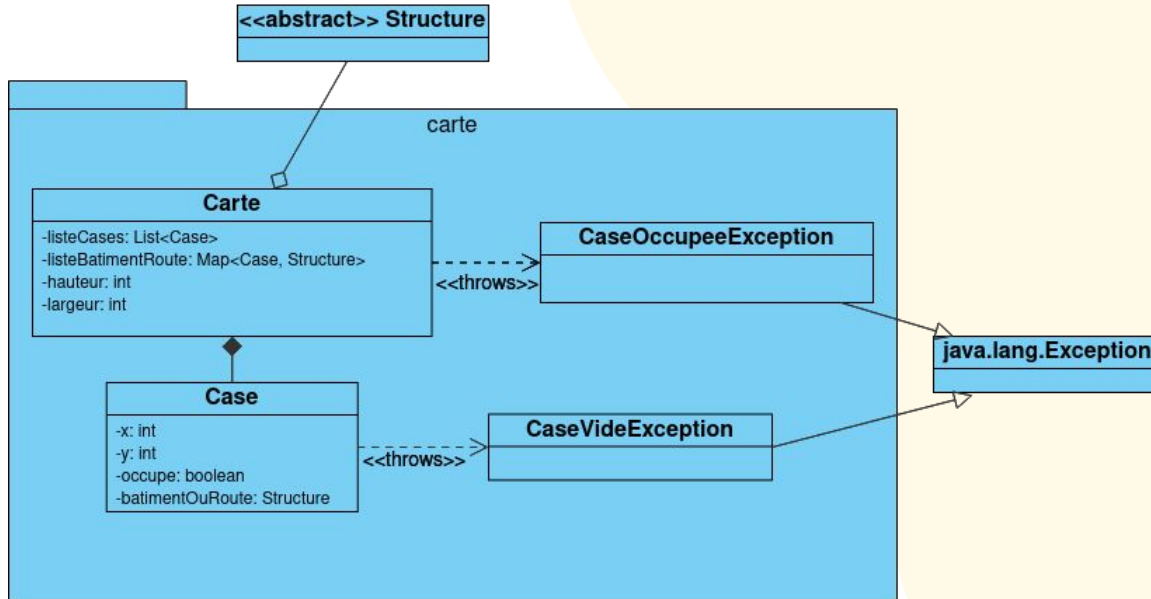


2

Présentation technique



Carte



Liste de cases

- Position sur la carte (x, y)
- Occupation
- Si occupée, par quelle structure

➡ Contient toute l'information

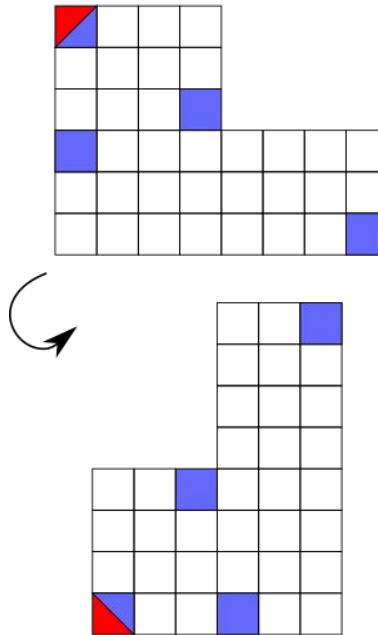
Map de structures



- Case supérieure gauche associée
- Structure (Bâtiment/Route)

➡ Faciliter l'affichage graphique

Bâtiments et parcelles

- Un bâtiment est localisé par une collection de parcelles et un coin.
- Une parcelle est caractérisée par 2 coins.
- Chaque bâtiment hérite de la classe abstraite 'batiment'.



-  Coin de référence du bâtiment
-  Coin de référence d'une parcelle



Partie Courante

Statistiques

- Finances
- Energie
- Nombres d'habitants
- Satisfaction

Temps

- Année
- Horloge du jeu

Evenements

- Accidents aléatoires
- Répercussion si manque de services sociaux

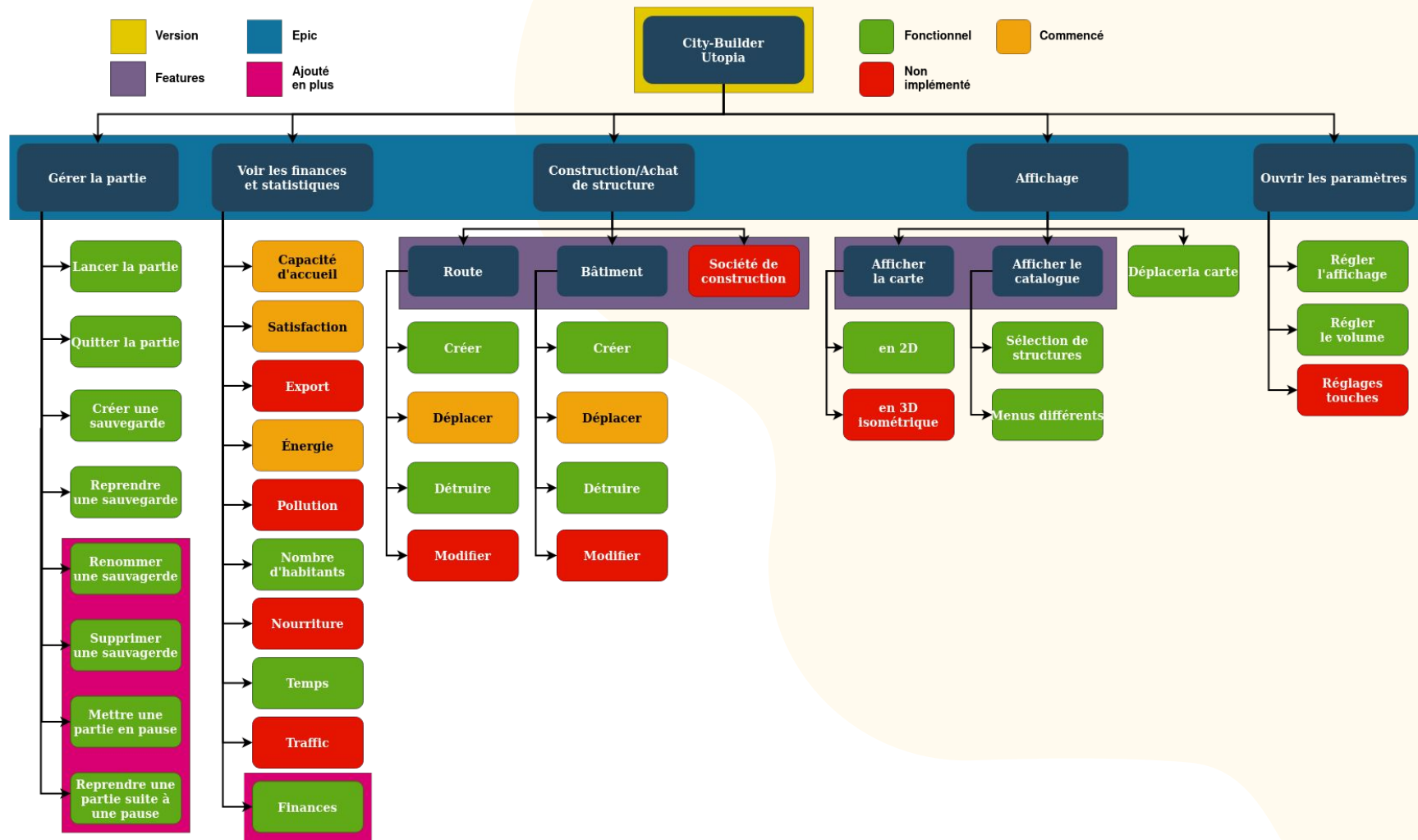
Sauvegarde

- Contient tous les éléments nécessaires à la sauvegarde de la partie
- Un seul fichier

3

Organisation de l'équipe





OUR PRINCIPLES



Réunions



Entraide



**Répartition des
fonctionnalités
principales**



**Répartition
des points
d'importance/
difficultés**



Valeur métier

1. Permettre de construire une ville
2. Gérer les réponses et le bonheur
3. Permettre de sauvegarder la ville

“Pour les passionné.e.s de jeux de gestion, qui souhaitent gérer la croissance d’une ville, notre produit est un city builder qui offre l’opportunité d’en administrer une et qui à la différence des autres city builder permet de gérer la valorisation de certains emplois.”

— **Groupe MN2**

