10 minutes to kill

<https://regle.jeuxsoc.fr/10min_rg.pdf>

**Random :** [**https://www.swi-prolog.org/pldoc/man?predicate=random/3**](https://www.swi-prolog.org/pldoc/man?predicate=random/3)

pour tuer soit on est dans la même case, soit on est dans une case voisine et la victime est toute seule, soit on est dans une case de snipe

but du jeu : éliminer ses cibles

éliminer cible ou arrêter tueur

s’il y a un flic sur une case, on ne peut pas tuer dans les cases adjacentes

on disperse les témoins stratégiquement

même si on s’est fait dégager son tueur, on reste dans ce jeu, mais on ne manipule que les flics

comment on structure les données ?

coût de développement

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**10 minutes to kill**

* attaque au couteau : sur la même case, on peut tuer 1 personne
* attaque au pistolet : à 1 case de distance

tuer son tueur à gage

+3

tuer les flics

perdre

En cas de meurtre, les policiers arrivent, on peut plus tuer dans les cases adjacentes.

Jeu de rôle :

* tueurs à gage,
* policiers,
* chacun a une cible/ un tueur
* Dynamique de jeu (existence de case, moins de 2 actions par tour, possibilité de bouger)
* Etat de jeu (liste de case, liste de personne, les 2 à trimballer ?)
* {traitements}
* Forme à leur donner pour créer les prédicats

Reflexion orientée objet non interdite :

[ListeCase, ListePersonne, ListeM]

ListeCase = [X-Y-[personnes sur la case],...]

predicat(EtatDeJeu) :-

Choisir le bout qu'on traite : soit faire bien tous les personnages, soit faire une IA efficace pour deviner le tueur.