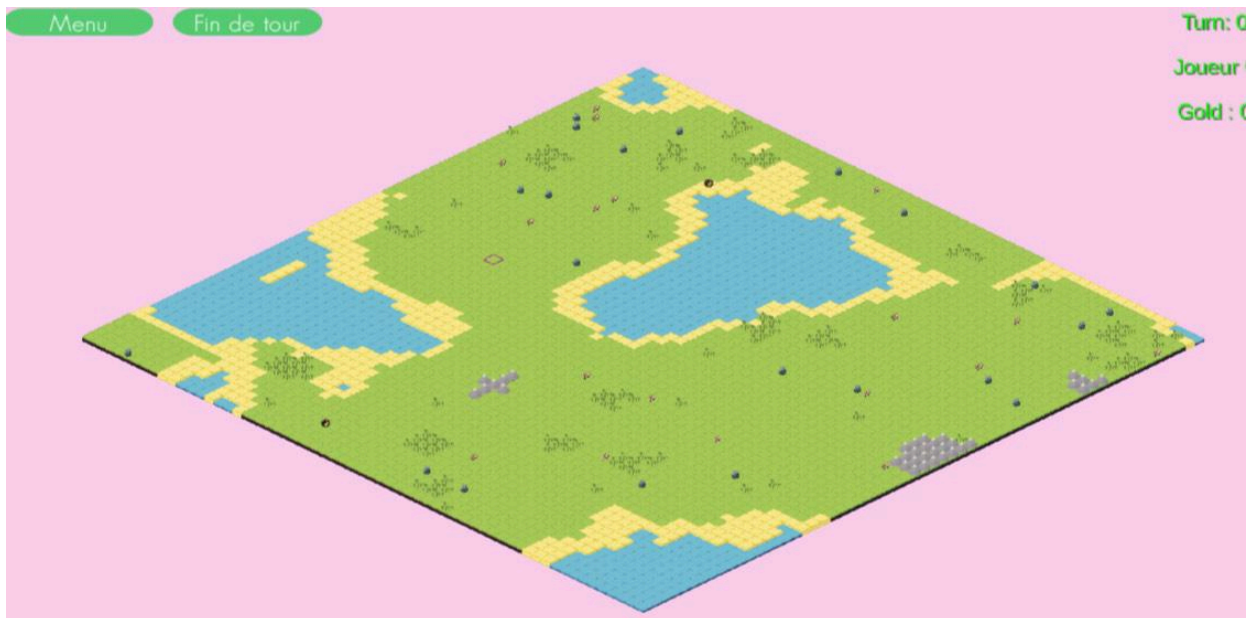


Projet Long

Ghallabi Sidi Mohamed Raid

Rapport de Travail - Projet de Jeu 4X



Travail réalisé:

Dans le cadre de notre projet de jeu de stratégie au tour par tour, axé sur les mécanismes d'exploration, d'expansion,

d'exploitation, et d'extermination, j'ai pris l'initiative de développer une classe essentielle nommée "Army". Cette classe est destinée à gérer les aspects militaire et stratégiques du jeu.

J'ai implémenté le constructeur de la classe "Army", qui initialise les propriétés de base telles que le nombre d'unité, le type d'unités (infanterie, cavalerie...).

J'ai implémenté deux méthodes `armer()` et `désarmer()`. La méthode `armer()` permet d'équiper les unités sélectionné avec l'armement approprié en préparation pour le combat, tandis que `désarmer()` retire l'armement des unités pour des raisons de sécurité, de maintenance ou lorsque les troupes ne sont pas en état d'alerte.

J'ai défini plusieurs types d'armes en créant une énumération `WeaponType`, qui inclut des armes telles que l'épée, la lance, l'arc, le bouclier, l'arbalète et le mousquet...