

## Projet Long

Ghallabi Sidi Mohamed Raid - Brasier David - Mekkaoui ossama  
mousa

Rapport de Travail - Projet de Jeu 4X



### Contexte:

Dans le jeu, la prise de ville permet aux joueurs d'étendre leur territoire en conquérant les villes adverses. Il existe deux cas

principaux où un joueur peut prendre possession d'une ville : la prise de ville sans défense (par exploration) et la prise de ville après une bataille victorieuse.

## Travail réalisé:

### [Dans la classe Troop.java:](#)

#### ☐ Méthode move

Nous avons implémenté move qui gère le déplacement des unités sur la grille (grid) du jeu, et la prise de villes sans Bataille. En effet, si la tuile (tile) de destination contient une ville sans unité de défense, cette ville est automatiquement ajoutée aux possessions du joueur par le biais de addCity.

#### ☐ Méthode attack

Nous avons implémenté la méthode attack qui gère le combat entre deux unités. Lorsqu'une unité attaque et détruit une unité ennemie se trouvant dans une ville, cette ville est transférée au joueur attaquant.

Les attributs row et col sont utilisés pour accéder aux tuiles spécifiques de la grille. Donc si l'unité ennemie n'a plus de points de vie (health  $\leq 0$ ), elle est retirée du jeu, et les attributs de la tuile sont mis à jour pour refléter l'absence de l'unité attaquée.