# Soutenance P6

## Présentation du front et de la démo du jeu

Plateau de 10\*10

Génération aléatoire de cases inaccessibles (à peu près 1/10ème)

4 types d’armes présents sur le plateau (avec des dégâts différents) + 1 arme par défaut

Placement aléatoire des joueurs, avec une fonction de « reroll » si les joueurs sont sur le même axe X ou Y

Cases accessibles surlignées

Si arme sur la case, échange arme joueur/case

Si les joueurs se croisent -> combat :

* Tour par tour
* Dégâts en fonction de l’arme
* Attaque ou défense au choix
* Si défense -> dégâts -50%
* Si la vie d’un joueur tombe à 0, l’autre gagne

## Présentation du diagramme de classe

<https://remipiquet.org/pirates/classDiagram.jpg>

## Présentation du code

Présentation rapide des différents objets

Présentation de la fonction printHtml()

Présentation de la fonction mapLimit() puis highlight()