# 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)

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

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

Cases accessibles surlignées, sauf cases inaccessibles et ennemi

Si un joueur passe sur une case contenant une arme, il laisse son arme actuelle sur place et la remplace par la nouvelle.

Si les joueurs se croisent -> combat :

* Chacun attaque à son 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, propriétés et fonctions

Présentation de la fonction printHtml()

Présentation de la fonction mapLimit() puis highlight()

Ex : $(".row").empty();

Row = selecteur jQuery, empty = méthode