

# Projet C++

---

## Simulation de vie : projet Zapocalypse

### Introduction

La simulation se déroule dans un monde infesté de zombies où les derniers humains vivants doivent unir leur forces afin de survivre et d'assurer la pérennité de la race humaine.

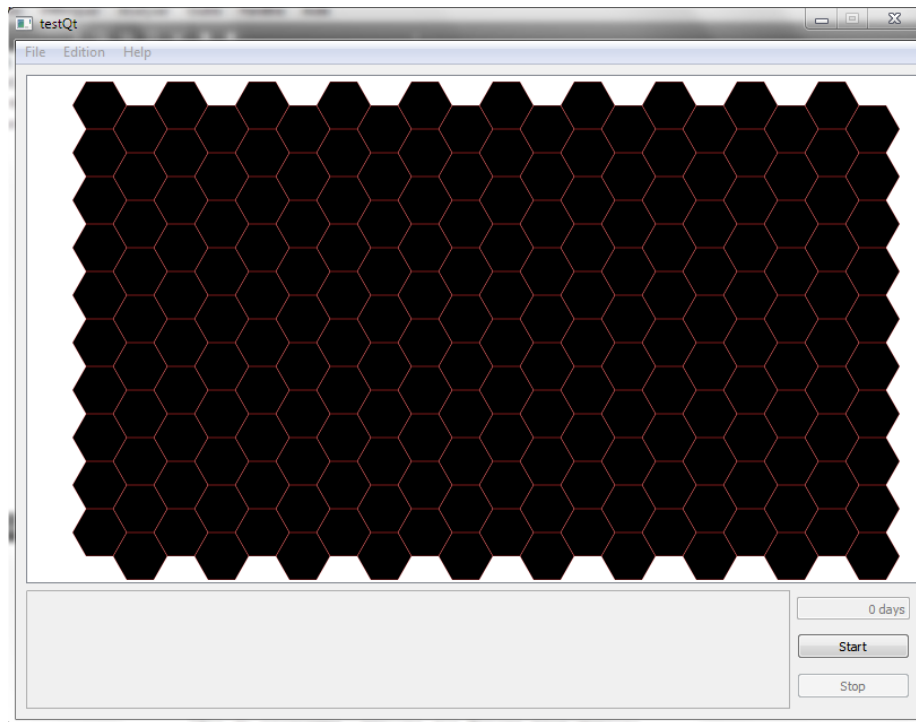
Le monde est représenté par une carte 200 cases hexagonales.

Les survivants doivent donc collecter des ressources en chassant des animaux, en coupant des arbres ou bien en visitant des villes fantômes, et se reproduire entre eux lorsqu'un homme et une femme se croisent.

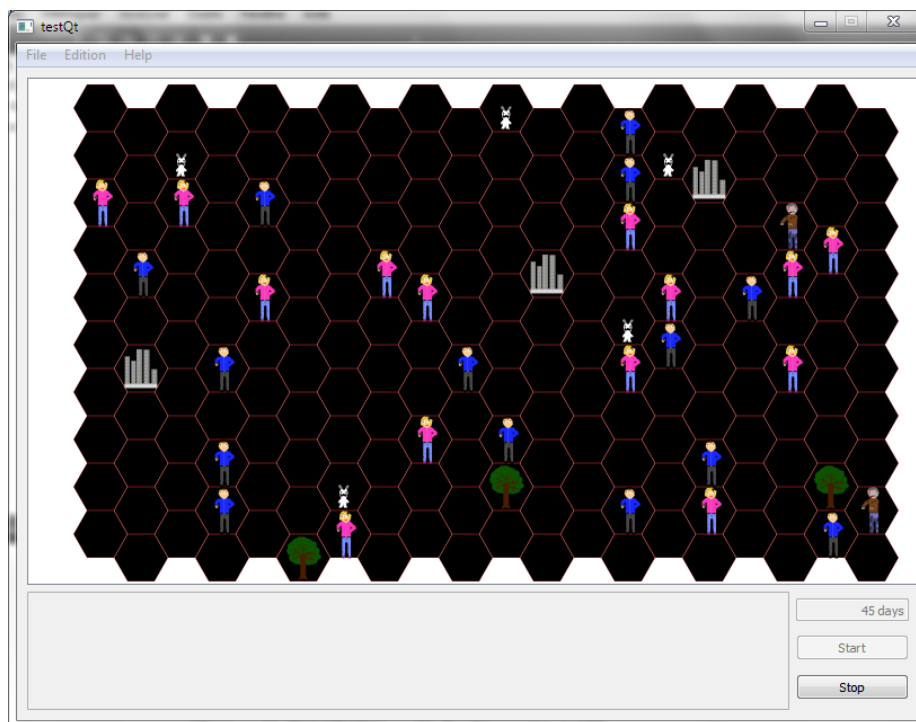
Mais les hordes de morts-vivants affamés guettent la chair fraîche et traquent la nuit tombée les pauvres humains qui se réveilleront après la mort.

### Manuel utilisateur

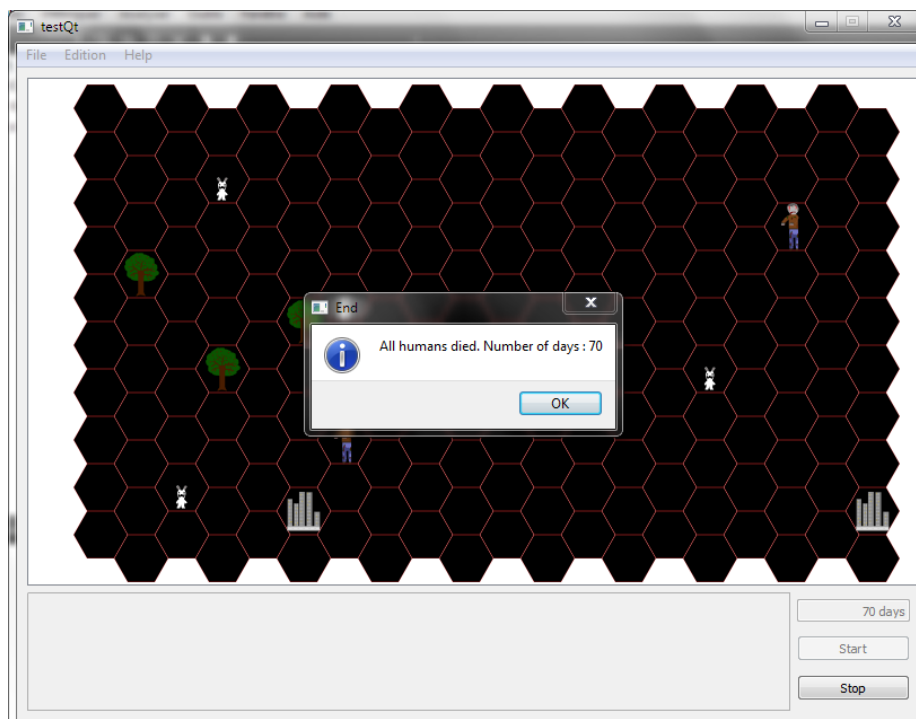
Lancez l'application en double-cliquant sur Zapocalypse.exe.



Cliquez sur le bouton « Start » pour démarrer la simulation.



La simulation tournera en vitesse maximum jusqu'à ce que l'utilisateur appuie sur le bouton « Stop » ou que le nombre d'humains atteigne 0.



## Avancement final du projet

Les objets mobiles (humains, zombies, animaux) se déplacent correctement sur la carte.

Les humains se reproduisent, vieillissent et meurent et sont capables de collecter de la nourriture en chassant des lapins et en visitant des villes fantômes, et peuvent couper du bois (CAP bûcheron requis).

Les morts-vivants n'attaquent pas les humains. Les humains ne se transforment donc pas en morts-vivants.

L'interface graphique (développée avec Qt) permet de lancer et d'arrêter la simulation mais ne permet pas de paramétrer le nombre d'éléments. Lorsque les humains sont morts, la simulation est arrêtée.