

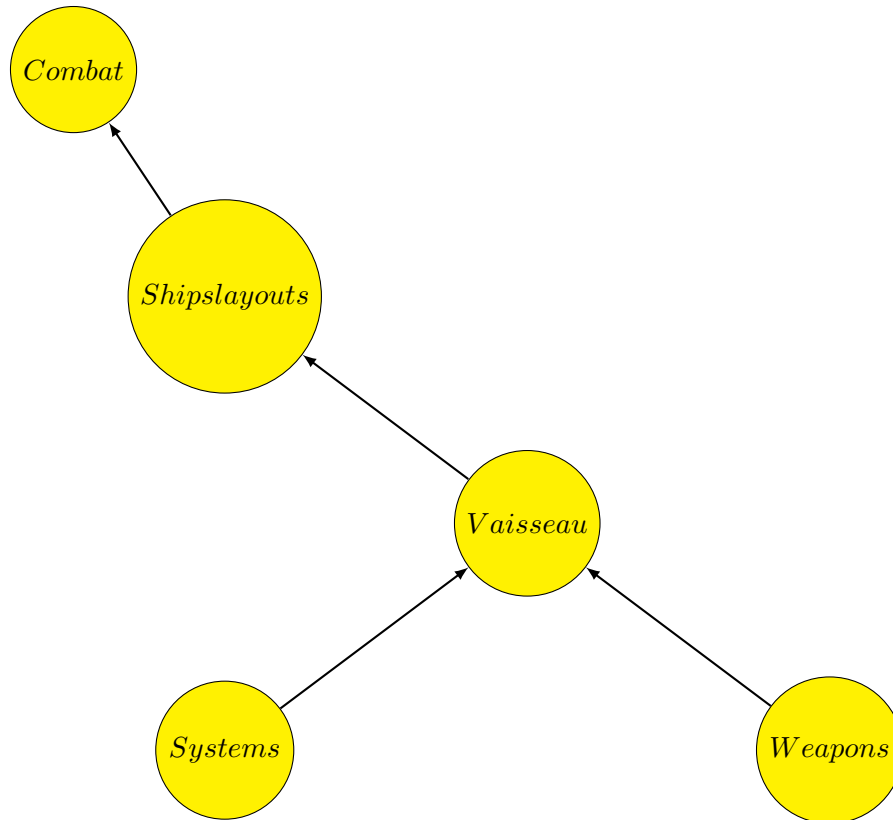
# FTL : Fit the fittest

Sébastien GAMBLIN      Simon BIHEL      Julien PEZANT  
Paul LEMÉNAGER      Josselin GUENERON

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Relations entre les modules</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Elements constituant des armes</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Elements constituant des salles</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>Elements constituant des portes</b>	<b>3</b>
<b>5</b>	<b>Les couches de bouclier</b>	<b>3</b>
<b>6</b>	<b>Les reacteurs</b>	<b>4</b>

## 1 Relations entre les modules



Combat : Gere les combats entre deux vaisseaux

Ships layouts : Generation des vaisseaux de bases a partir d'une base de donnees

Vaisseau : Module de base qui contient la majorite des classes relatives aux vaisseaux

Systems : Gere les systemes

Weapons : Gere et genere les armes

## 2 Elements constitutants des armes

Not in order and (probably) incomplete.

- cost in scrap
- cost in ressources
- reload time
- necessary energy
- chance of fire
- chance of breach

- special damages on systemless rooms ?
- damages
- reactions to opponent's shields
  - does it do damages to shields ?
  - can it go through shields ?
  - can it work if the opponent's shields are on ?
- can it do damages to opponent ship ?
- is it bombs ?
- can it stun opponent's crew ?
- can it disable systems ?
- number of shots

### **3 Elements constituant des salles**

- 1x2 or 2x2 room (squares of 10x10)
- crew in it
- breach
- fire
- oxygen
- doors
- x,y of top left hand corner and bottom right hand corner

### **4 Elements constituant des portes**

- Une porte existe ou non, il peut y avoir un trou à la porte.
- Une porte contient les deux salles qu'elle relie.
- Une porte fait 1 de largeur et 0 d'épaisseur, il faudra préciser deux points pour sa position.
- Une porte est soit fermée soit ouverte. Si il n'y a pas de porte on dira que la porte est toujours ouverte.
- Si les portes sont renforcées alors les ennemis doivent taper les portes pour passer. STATS INCONNUES

### **5 Les couches de bouclier**

- Lasers et asteroids enlèvent une couche de bouclier si il y en a une.
- Ion ionise le système si il touche une couche de bouclier.
- Les couches se régénèrent en fonction de l'énergie mise dans le système. STATS INCONNUES
- Un membre de l'équipage augmente le temps de recharge de 10, 20 ou 29
- Un rayon ne peut pas endommager les couches de bouclier mais certains peuvent passer à travers.

- Avoir des couches de bouclier réduit les dégats faits au points de vie par les éruptions solaires. STATS INCONNUES
- Missiles, bombes, téléporteurs, drone d'appareillage et les rayons d'artillerie ignorent les boucliers. (l'invisibilité et les drones de défense peuvent contrer certains)

## 6 Les reacteurs

How FTL dodge : <http://videogamegeek.com/thread/1149948/engines-pilots-shields-vs-blasters-how-ftls-dodge> Je crois que certaines armes ne peuvent pas être esquivées.

- Plus de puissance, plus d'esquive