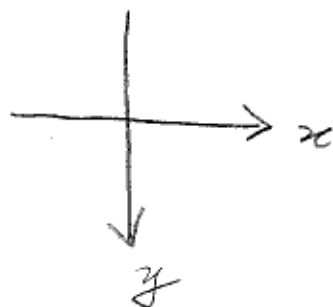


# Positionnement : Carte et coordonnées

↳ Orientation :



↳ Taille de la carte :

La carte s'étend de

X: 0 (inclus) à  $\text{max } X$  (exclus)

Y:

"

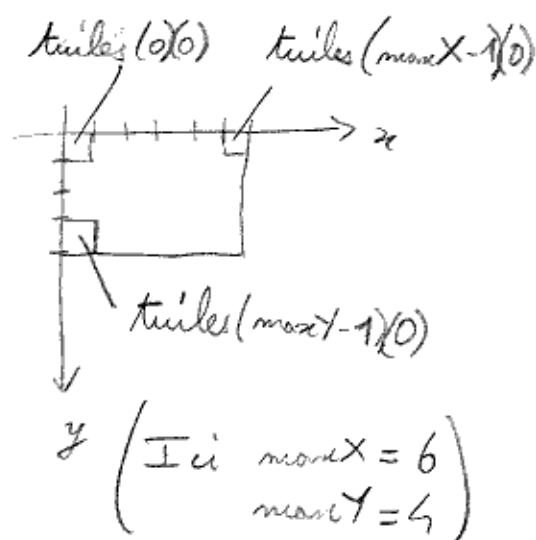
Y

( $\text{max } X$  est le nombre de cases suivant X)

↳ Stockage dans cases :

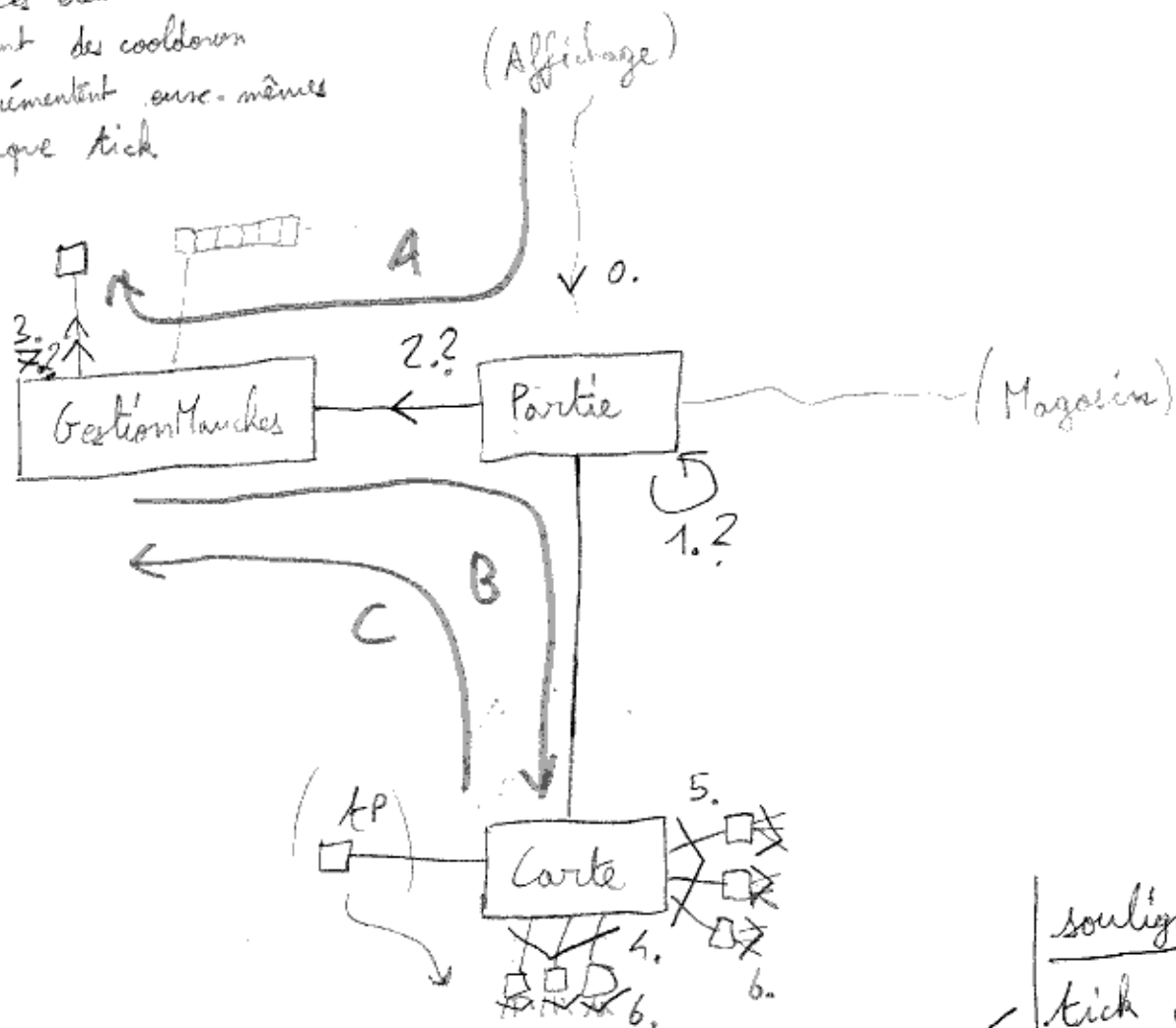
$\text{cases}(x)(y)$

(cases contiennent donc les colonnes de la carte)



Mécanisme : propagation des ticks

Reque les éléments possédant des coordonnées les décrivent eux-mêmes à chaque tick.



souligné =  
trich appelée  
par partie

0. Réception demande de tick
1. La partie était gagnée ? perdue ?
2. Une manche est-elle chargée ?
- ↳ (non) stop

3. Tick manche (effectuer actions)
4. Tick tours.
5. Tick ennemis
6. Tick effets tours et ennemis (perdu) Partie perdue...
7. Test fin de la manche ? (non) stop  
→ (gagné) retirer manche
8. Test il reste des manches ? (oui) stop  
→ (non) Partie gagnée

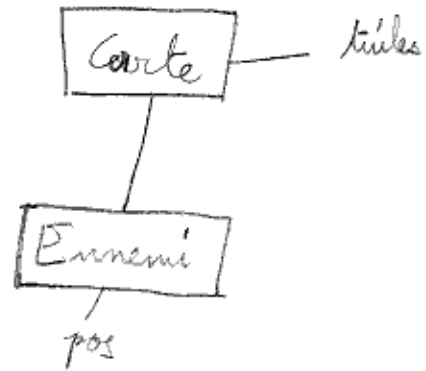
Reque PAS de  
nettoyage des  
endommageables  
morts  
(voir: mort d'un  
endommageable)

## Mécanisme : déplacement des ennemis

Pour déplacer un ennemi :

↳ demande à la carte de déplacer un ennemi à telle position

↳ la carte déplace l'ennemi à la position la plus proche accessible à un ennemi



Si un ennemi n'est pas sur la carte et demande à être déplacé → pas déplacé

## Accessibilité des cases

Un ennemi ne peut être placé que sur une position où la tuile le permet et où aucune tour n'est présente

## Mécanisme: application des effets

chaque effet possède: (entre autre ce qu'il fait)

- un type d'effet
- un niveau de priorité (de 1 à 3)
- peut être soit bénéfique soit maléfique

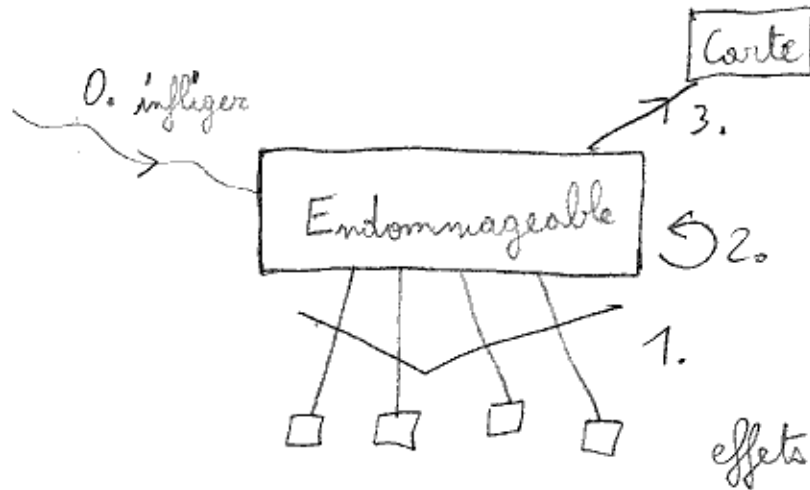
Règles d'application des effets:

- Un endommageable peut être affecté par ou plus un effet de chaque type
- Lors de chaque tick de l'endommageable les effets bénéfiques puis maléfiques sont appliqués

Règles de remplacement des effets:

- Un effet est remplacé par un autre si le nouvel effet a une priorité supérieure ou égale (et sauf du cooldown)

# Mécanisme : mort d'un endommageable

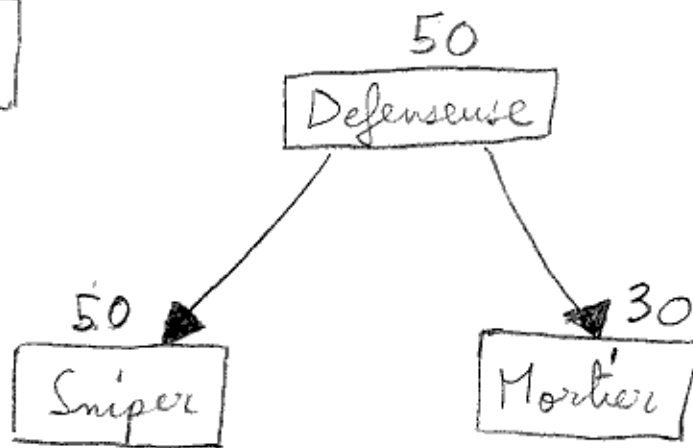


0. La méthode infliger est appelée et fait tomber les PV de l'endommageable à 0 → appel de la méthode mourir
1. application des effets à la mort de la cible.
2. action supplémentaire (ex exploser, soigner, etc...)
3. appel à la carte pour disparaître

Rare PAS de vérification  
que la partie est finie  
(géré par les  
manches)

Achats / Evolution des  
tours, et prix

Ø  
Tour Principale



50  
Barriere

