BGMaps Editor

* Une Map
  + Tuiles
  + Eléments de décor
    - Bâtiments
    - Forets, bocages
    - Positions de combat
  + Objectifs
  + Unités
  + Zones (x joueurs)
* Un Roster d’armée (x joueurs)
  + Tuiles de recrutement
  + Options de recrutements
  + Héros
  + Total des points
* Le descriptif du scénario

On définit le scénario :

* Utilisateur
* Nom du scénario
* Taille
* Nombre de camps (2 à x)
  + Nombre de joueurs (2 à x)

## Générateur d’armée

Tuiles, options, Héros

Héros associé à armée, division ou régiment

Tuile => armée (us, cw, de), Division, régiment, commandement  
X emplacements. Pour chaque emplacement taille, type\*2 (pour chaque bord)( armée, Division, régiment, commandement)

Option associé à armée, division, régiment, commandement

ARMY – DIVISION – REGIMENT -- COMMAND O/N

Tuile ARMY – DIVISION – REGIMENT

Tuile commandement ARMY – DIVISION – COMMAND

Héro ARMY ou DIVISION ou REGIMENT

Option ARMY ou DIVISION ou REGIMENT -- COMMAND O/N