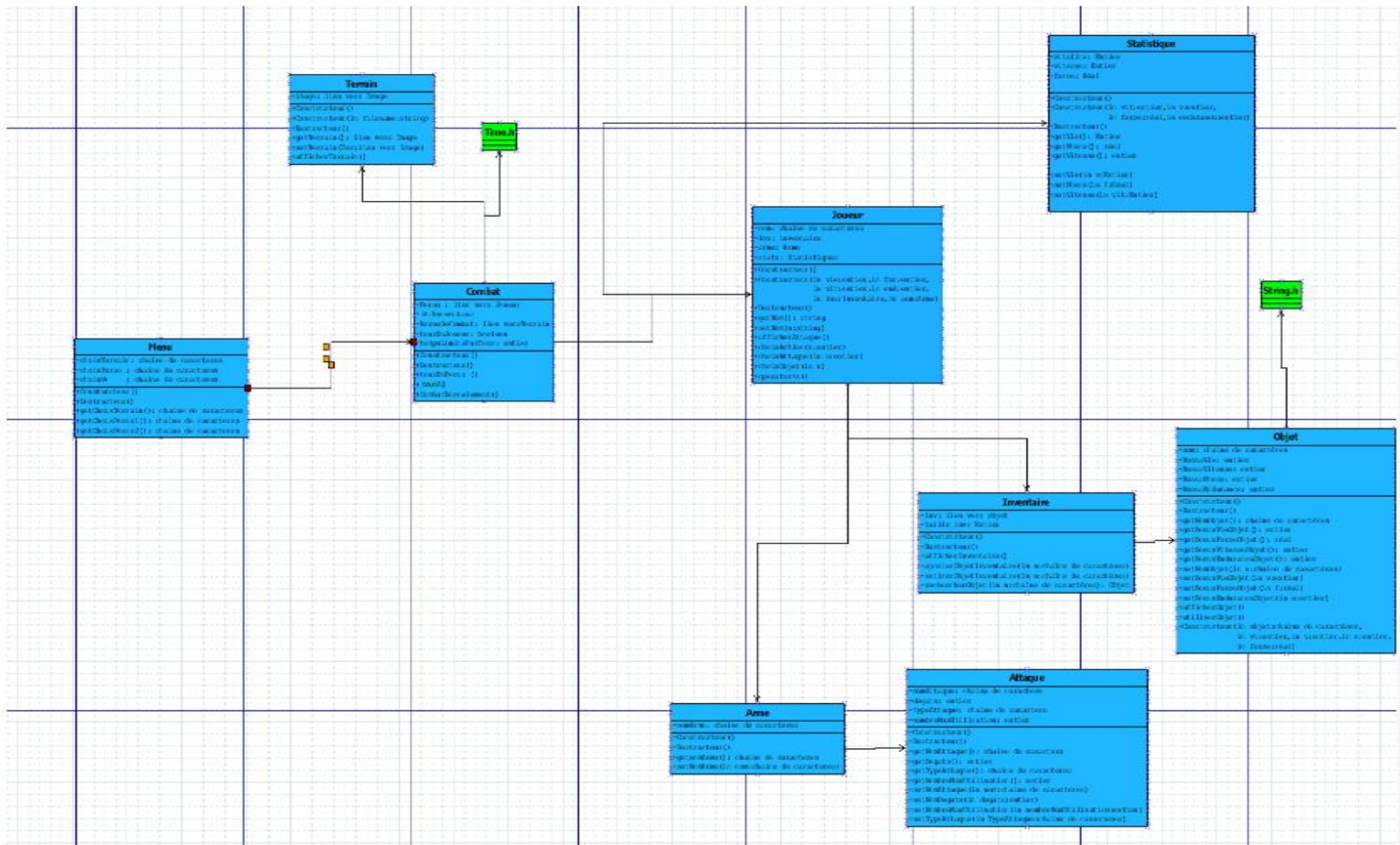


# FIGHT CLUB

Jeu de combat 2D au tour  
par tour



# DIAGRAMME UML



# Classe Sdljeu

- AfficherPerso/AfficherChoixPerso
- InitCombat
- majLogs/majLogs

# Classe Joueur

- Ajouter Joueur (à partir d'un fichier .json)
- Attaquer
- utiliserObjet

# Classe Combat

- Combat déroulement
- Traitement Attaque
- TourPerso
- TourIA

# Classe Map

- Création de la carte
- Affichage des textures
- Magasin et pièce

# Conclusion

Difficulté :

- Manque de compréhension
- Manque d'organisation

Réussite :

- Maîtrise de la SDL2
- Expérience en construction de projet