



1 Description

Le but du projet est de simuler des batailles dans le monde du seigneur des anneaux par exemple. Le monde, constitué d'une grille, met en scène des personnages qu'il est possible de faire bouger, attaquer, ... tour à tour dans un certain rayon d'action. Le déroulement des batailles pourra être défini dans des fichiers (conditions initiales, événements en cours de combat, ...). Les étudiants auront la possibilité de choisir leur langage de programmation.

2 Règles du jeu

Le plateau de jeu est constitué d'une grille.

Chaque personnage doit être placé sur une case de la grille.

Certaines cases sont inaccessibles à cause du décor.

Il existe plusieurs classes de personnages.

Selon les classes, les personnages pourront attaquer à proximité ou à distance.

Le jeu se joue tour à tour.

Pendant le tour d'un joueur, celui-ci peut faire effectuer une action à chacun des personnages de son équipe.

Les actions peuvent être se déplacer, attaquer, se défendre, utiliser des pouvoirs magiques.

Les actions réalisées par les personnages sont limitées par un rayon d'action.

En fonction de victoires et des défaites, les personnages peuvent voir leurs statistiques augmentées (niveau de vie, force d'attaque, ...)

3 Fonctionnalités à réaliser

Sauvegarde et chargement d'une partie.

Prise en compte du nom de l'utilisateur pour conserver les statistiques des personnages de leur équipe.

Possibilité de choisir une carte.

Possibilité de choisir les conditions initiales de la bataille.

Possibilité de choisir un scénario.