

TP: Projet: Jeu de rôle

1 Principe

On va créer des personnages avec un certain nombre de caractéristiques. Ensuite, on va décider d'une règle de calcul en fonction de ces caractéristiques pour générer un résultat de combat entre 2 personnages. On pourra ensuite raffiner ce principe en créant des équipes de personnages et en les faisant évoluer dans un plateau de jeu.

2 Classes de base

1. On veut une classe générale *Personnage*.
2. Ensuite, on aura deux classes: *PersonnageJoueur* et *Ennemi*.
3. Finalement, on aura des classes pour différents types de personnages à choisir en lien avec le thème de votre jeu.

3 Plateau de jeu et Partie

1. Un *Plateau* de jeu contient des *Evenements* pouvant être des *Combats* ou des *Recompenses*.
2. Il doit aussi y avoir un lien entre les différents *Evenements*.
3. Ensuite une classe partie devra utiliser un plateau ainsi que des personnages et utiliser un scanner pour interagir avec le joueur.

4 Améliorations

Comme toujours il y a énormément d'améliorations possibles:

1. Groupes de personnages alliés ou ennemis.
2. Combat en plusieurs tours.
3. Effets de combat/salle.
4. ...