Versionnage du jeu Elder Internal Ignition

# Version 2 || Initialisation du jeu

*Deadline : Vendredi 6 Mai (66 Mars)*

* Ecran d’accueil avec bouton « entrer dans le jeu » (voir fichier « Scénario du jeu pour les détails de mise en forme)
* Configuration de la partie
  1. Entrer le nom des joueurs (entrée console)
  2. Choix des personnages (fenêtre divisée en deux parties, une pour chaque joueur) : choix de leur classe  
     *NB : Permet-on au joueur de télécharger une classe personnalisée dans cette version ? Qu’en penses-tu Romain ?*
  3. Choix de la carte   
     *NB : Une prévisualisation statique montre la carte sélectionnée, et une prévisualisation dynamique donne le nom associé. Ainsi, si le joueur ajoute une carte personnalisée au jeu, le nom s’affichera, mais pas la prévisualisation*
* Bouton « commencer le jeu »
* La carte et les personnages s’affichent, on peut déplacer les personnages sans gestion du nombre de déplacements autorisés

# Version 3 || Gestion du jeu tour par tour

*Deadline : Vendredi 13 Mai (73 Mars)*

* Déplacements des personnages et attaque. Chaque joueur agit sur ses trois personnages, puis vient le tour de son adversaire
  1. Chaque personnage a le droit à autant de déplacements autorisés que son point de déplacements le permet
  2. Chaque personnage a le droit de lancer un sort
* Changement de personnage via la touche « n »
* Changement de joueur via la touche « c »

# Version 4 || Gestion de victoire de partie

*Deadline : Vendredi 20 Mai (80 Mars)*