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). En bas de l’écran, champ « entrer le nom du joueur 1 » nécessitant l’appui de la touche entrée, puis « entrer le nom du joueur 2 » (pareil). Un bouton « entrer dans le royaume » fait passer au menu de configuration de la partie.
* Configuration de la partie
  1. Choix des personnages (fenêtre divisée en deux parties, une pour chaque joueur) : choix de leur classe par un menu déroulant   
     *NB2 : Permet-on au joueur de télécharger une classe personnalisée dans cette version ? Qu’en penses-tu Romain ?*
  2. 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   
     NB2 : Si le joueur veut utiliser une carte personnalisée, il l’ajoute dans le fichier carte*
* Bouton « commencer le jeu » (voir « Scénario du 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. Seul le personnage actif est coloré, les autres sont grisés  
     *NB : Ou alors on pourrait distinguer les persos du joueur 1 à ceux du joueur 2 en colorant le personnage actif de deux teintes différentes selon le joueur actif ? (voir « Scénario du jeu »)*
  2. Chaque personnage a le droit à autant de déplacements autorisés que ses points de déplacement le permettent, en respectant le terrain. Il avance case par case.
  3. Chaque personnage a le droit de lancer une attaque (un seul type d’attaque possible, pas de gestion de MANA)
  4. Les PV de chaque personnage sont affichés (pas de gestion des PV négatifs)
* Changement de personnage via un bouton « Next » (voir « Scénario du jeu »)
* Changement de joueur via un bouton « Changement de joueur » (voir « Scénario du jeu »).   
  *NB : Peut-on appuyer dessus à tout moment (c’est-à-dire que le joueur actif perdrait ainsi des coups à jouer), ou ne permet-on de cliquer dessus qu’une fois que les trois personnages du joueur actif ont fait quelque chose ?*

# Version 4 || Gestion de victoire de partie

*Deadline : Vendredi 20 Mai (80 Mars)*

* Le personnage peut lancer autant d’attaques que son MANA le permet parmi un nombre d’attaques liés à sa classe
* Lorsqu’un personnage a 0 PV, il est supprimé
* Lorsque les trois personnages d’un joueur sont supprimés, un écran de victoire avec le nom du gagnant (donc l’opposant) s’affiche (voir « Scénario du jeu »)
* Un écran affiche « Voulez-vous rejouer ? » avec un bouton « Rejouer »   
  *NB : Est-ce une actualisation de la fenêtre active ou bien une nouvelle fenêtre s’ouvrant ? A définir ensemble*