

Tant Que Non Game Over

Fin TantQue

Si le joueur clique sur l'icône d'une tour ET le joueur clique dans la zone de construction ET l'espace n'est pas occupé par une autre tour  
Alors la tour est posée

Tour Givre

Fonction Tirer  
Si ennemi

Classe Ennemi

Classe Ennemi1 Instance En

Classe Tour

Si le joueur clique sur l'icône d'une tour ET le joueur clique dans la zone de construction ET espace non occupé == VRAI ET le chemin des creeps reste libre  
Alors la tour est posée  
FinSi

Si le joueur clique sur start  
Alors partie lancer VRAI  
FinSi

TantQue Nombre de vie >20 ET partie lancer est VRAI  
Alors timer VRAI  
FinTanQue

Si timer == VRAI

Alors envoyer ennemi ==VRAI  
FinSi\$

Quelles sont les conditions de défaite/victoire et comment sont-elles atteintes ?

Si Vie  $\leq$  0  
Alors Defaite  
Fin Si

Inclure une description simplifiée du comportement des ennemis

Pour les ennemis, on créera une classe Ennemi qui héritera d'autres classes plus spécialisées.

Si

# MON TRUC COMMENCE ICI TOMI

Fonction init qui cree ce dont on a besoin, elle va juste servir à créer le cadre de notre jeu.

Gold -> 80  
Vie -> 20  
Score -> 0

CreationTerrain()

Le joueur a besoin uniquement d'utiliser le clic de sa souris, on aurait un AddEventListener Click ici également.

Premiere phase pendant laquelle le jeu n'est pas lancé, une fonction qui permet de poser des tours

TantQue NouvellePartie

Si SurvolTour1

Alors AfficherBitmap1

Si ClickTour1

Si ClickStartNewGame

Ennemi1move

FinTantQue

Classe Ennemi(les ennemis peuvent se déplacer ou tirer)

TantQue VieEnnemi > 0 Faire

Ennemi.x += VitesseEnnemi

Si chemin direct impossible

Alors Ennemi choisit autre itineraire le plus rapide

(Les ennemis calculent si la voie est libre devant eux, ils n'attendent pas d'être bloqués pour changer de direction, il faudrait tracer un chemin imaginaire et dire que s'il est coupé, on en trace un nouveau).

Si Ennemi.x > ZoneJeu

Alors Vie -= 1

Fin Si

FinTantQue

On devrait avoir une classe Tour qui englobe toutes les autres.

Classe Tour1

Elle hérite les propriétés de Tour, on va pouvoir spécifier les différences avec les autres tours et créer des fonctions spécifiques.

Fonction AfficherBitmap1

Afficher bitmap (qui explique les caractéristiques de la tour)

Bitmap1.x ->

Bitmap1.y->

Si AreaTour == PosEnnemi ET Timer == 0

Alors

Tirer(puissance)

Timer -> 30

FinSi

Timer –

Fonction Tirer (puissance)

VieEnnemi -= puissance

Classe Tour2

Même chose

Fonction AfficherBitmap2

Afficher bitmap (qui explique les caractéristiques de la tour)

Bitmap2.x ->

Bitmap2.y->

Si AreaTour == PosEnnemi ET Timer == 0

Alors

Tirer(ralentissement)

Timer -> 30

FinSi  
Timer –

Fonction Tirer (ralentissement)  
VitesseEnnemi -= ralentissement