



The Beatdown

Par Thomas, Thomas et Thomas





Introduction

- Problématique : Développer un jeu de cartes type Hearthstone en utilisant des cartes imposées
- Périmètre défini avec le client :
 - Créer un deck
 - Jouer une carte sur le plateau
 - Attaquer avec les minions
 - Lancer des sorts (dont le pouvoir héroïque)
 - Gestion des points de vie et de mana
 - Gagner une partie

Gestion du projet

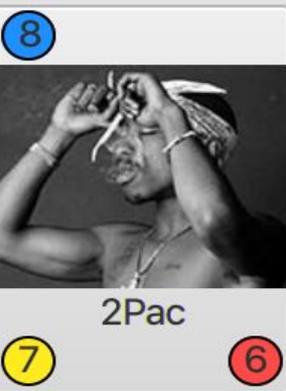
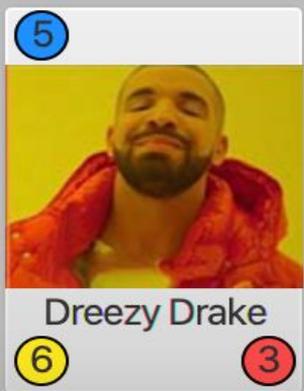
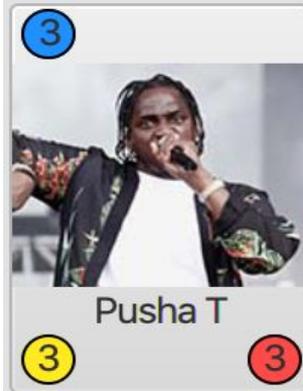
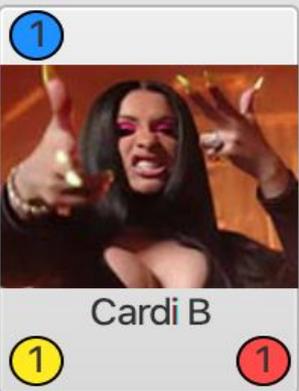
USER STORY	<>	IN PROGRESS	><	READY FOR TEST	><	CLOSED
◇ #2 En tant que joueur, je so...						  
◇ #4 En tant que joueur, je so...						   
◇ #5 En tant que joueur, je so...						   
◇ #6 En tant que joueur, je so...						   
◇ #7 En tant que joueur, je so...						 
◇ #8 En tant que joueur, je so...						   
◇ #9 En tant que joueur, je so...						 
◇ Storyless tasks						
◇ SPRINT ISSUES						

Univers The Beatdown



Univers The Beatdown

Les minions :





Univers The Beatdown

Les sorts :

1



Punchlines

Deals 3 damage randomly split among all enemies.

3



Certified artist

Heal 5 HP of the target.

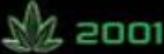
3



Featuring

Draw 2 cards.

4



New album

Add a mana slot.

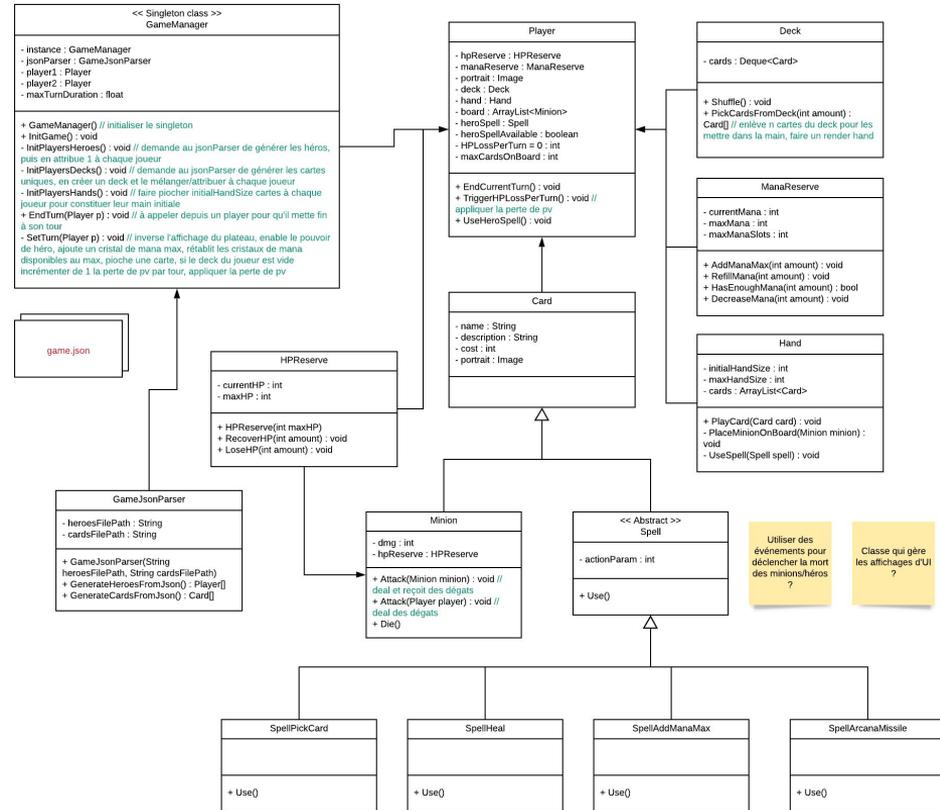
It's BATTLE time!

Deux volontaires pour s'affronter sur The Beatdown



Diagramme de classes

[Lien vers le diagramme de classes](#)



Génération de cartes

```
{
  "heroes": [
    {
      "id": "HERO1",
      "health": 30,
      "initialMana": 0,
      "initialHandSize": 3,
      "name": "Death Row Records",
      "portrait": "death_row_record.jpg",
      "hero_spell": {
        "name": "Real Muthaphuckkin G's",
        "description": "Picks 1 card from the deck.",
        "portrait": "real_gs.jpg",
        "cost": 2,
        "action": "DRAW_CARDS",
        "actionParam": 1
      }
    },
    {
      "id": "HERO2",
      "health": 30,
      "initialMana": 0,
      "initialHandSize": 3,
      "name": "Bad Boy Records",
      "portrait": "bad_boys_records.jpg",
      "hero_spell": {
        "name": "East Coast Flow",
        "description": "Heals 2 HP of the target.",
        "portrait": "east_coast_flow.jpg",
        "cost": 2,
        "action": "HEAL",
        "actionParam": 2
      }
    }
  ],
}
```

```
"minions": [
  {
    "id": "MI1",
    "name": "Cardi B",
    "portrait": "cardi_b.jpg",
    "cost": 1,
    "attack": 1,
    "health": 1
  },
  {
    "id": "MI2",
    "name": "Young Thug",
    "portrait": "young_thug.jpg",
    "cost": 2,
    "attack": 3,
    "health": 2
  },
  {
    "id": "MI3",
    "name": "Pusha T",
    "portrait": "pusha_t.jpg",
    "cost": 3,
    "attack": 3,
    "health": 3
  },
  {
    "id": "MI4",
    "name": "Dr. Dre",
    "portrait": "dr_dre.jpg",
    "cost": 3,
    "attack": 2,
    "health": 2
  }
]
```

```
"spells": [
  {
    "id": "SP1",
    "name": "Punchlines",
    "description": "Deals 3 damage randomly split among all enemies.",
    "portrait": "punchlines.jpg",
    "cost": 1,
    "action": "RANDOM_SPLITTED_DMG",
    "actionParam": 3
  },
  {
    "id": "SP2",
    "name": "Featuring",
    "description": "Draw 2 cards.",
    "portrait": "featuring.jpg",
    "cost": 3,
    "action": "DRAW_CARDS",
    "actionParam": 2
  },
  {
    "id": "SP3",
    "name": "New album",
    "description": "Add a mana slot.",
    "portrait": "album.jpg",
    "cost": 4,
    "action": "ADD_MANA_SLOT",
    "actionParam": 1
  },
  {
    "id": "SP4",
    "name": "Certified artist",
    "description": "Heal 5 HP of the target.",
    "portrait": "certif.jpg",
    "cost": 3,
    "action": "HEAL",
    "actionParam": 5
  }
]
```



UI : Choix de la technologie



- Framework et une bibliothèque d'interface utilisateur
- S'appuie sur des fichiers .fxml (très similaires à du XML) pour générer l'UI
- Bibliothèque conçue pour remplacer Swing et AWT
- Propose une interface nommée "*Scene Builder*" pour concevoir graphiquement les interfaces graphiques en JavaFX

UI : Structure de l'UI

Définit la *structure principale* pour l'UI (containers) ainsi que les éléments relatifs aux *joueurs* et à la *gestion des tours*



constituent
main et deck



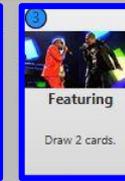
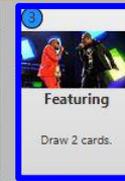
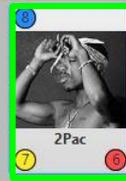
Définit une carte
générique pour un *minion*



Définit une carte
générique pour un *spell*

game.fxml

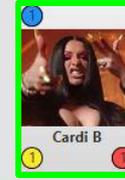
spell.fxml



DECK 10

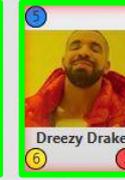


30
5/5



Terminer tour

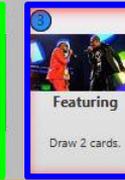
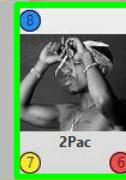
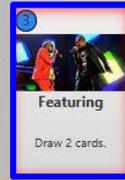
minion.fxml



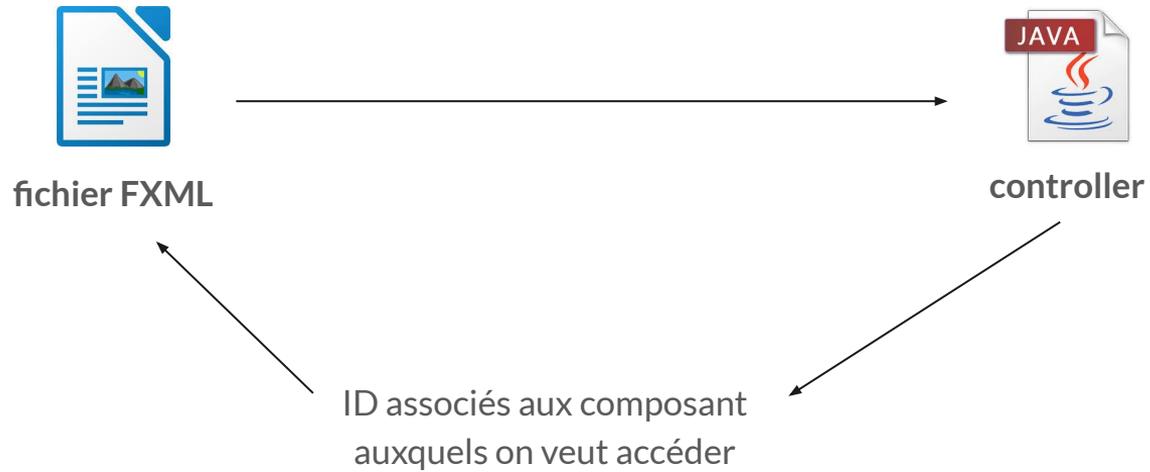
DECK 11



30
4/7



UI : Lien avec le code





Conclusion

- User stories du sprint respectées
- Penser à l'UI pendant la phase de conception (diagramme de classe)
- Familiarité avec Java et JavaFX
- Mécanismes d'évolution simplifiés mis en place (JSON par exemple)