



SCRATCH



L'Archéologie en 5 dimensions **Avec des chiens qui voyagent dans le multivers !!**

Trois Âges :

interstellaire



cybernétique



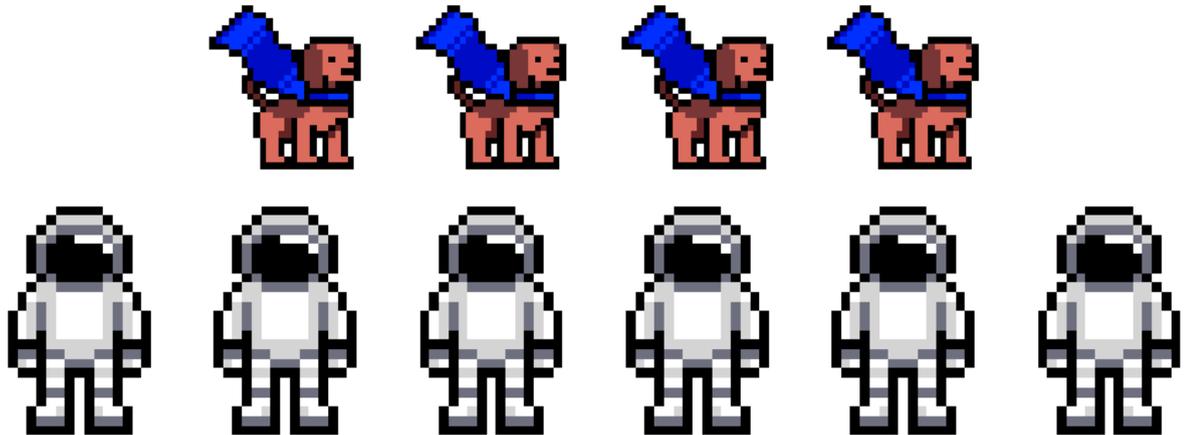
pizzalogique

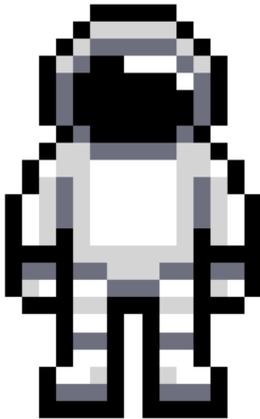


$$\text{Score} = (1 + \text{nbInter}) \times (1 + \text{nbCyber}) \times (1 + \text{nbPizza})$$

On peut passer à l'âge suivant,
mais jamais revenir en arrière !

L'équipe d'archéologie





```
struct Maitre {  
    position pos;  
    int id_joueur;  
    int stock_croquettes;  
    int pm_restants;  
};
```



```
struct Chien {  
    position pos;  
    int id_joueur;  
    int stock_croquettes;  
    std::array<int, NB_AGES> nb_os;  
    int pm_restants;  
};
```

La carte est un carré 40×40 composée de :

vide



niche



mur



flaque



portail



squelette¹

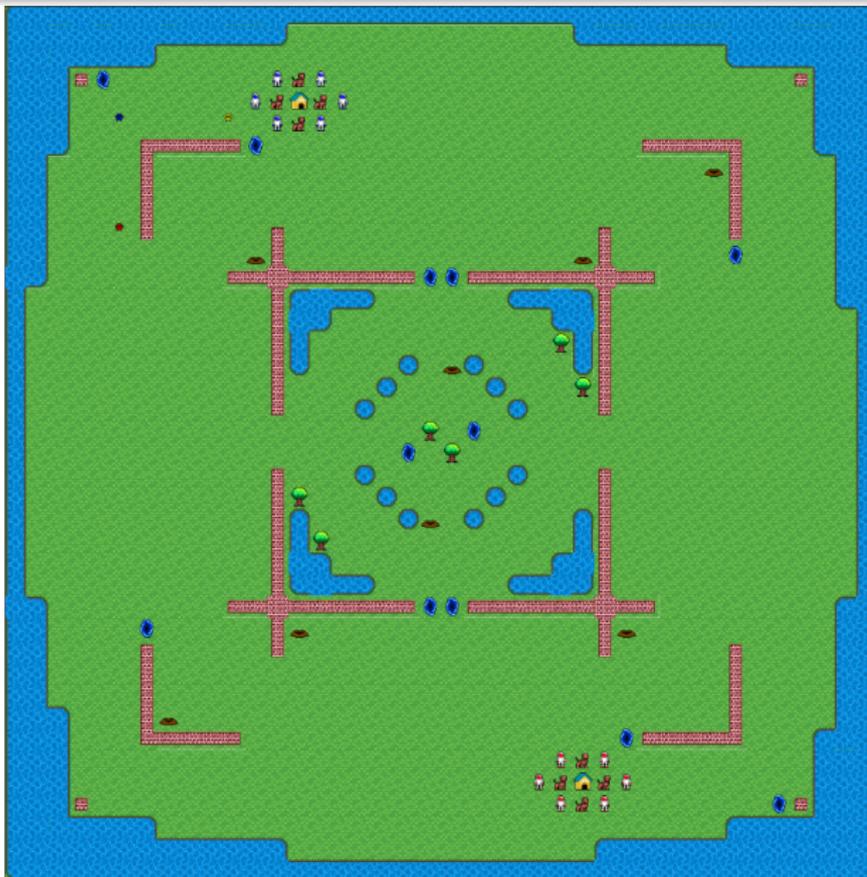


arbre à croquette



1. Squelette est un des rares mots masculins finissant par « ette »

Exemple de carte



Déplacements

Par défaut, les  ont 4PM (points de mouvements),
et les  ont 8PM.

Déplacements

Par défaut, les 🏠 ont 4PM (points de mouvements),
et les 🤖 ont 8PM.

Les 🧱 et les 🌊 ne sont pas traversables. Il n'est pas possible
de s'approcher de moins de 3 cases de la 🏠 adverse.

Si un 🤖 essaye de se déplacer sur un 🌀, il le pousse sur la
case suivante si elle est 🌱.

Déplacements

Par défaut, les 🏠 ont 4PM (points de mouvements),
et les 🤖 ont 8PM.

Les 🧱 et les 🌊 ne sont pas traversables. Il n'est pas possible
de s'approcher de moins de 3 cases de la 🏠 adverse.

Si un 🤖 essaie de se déplacer sur un 🌀, il le pousse sur la
case suivante si elle est 🌱.

Un 🤖 peut utiliser 4PM pour construire ou détruire un 🧱.

Squelettes

Les os  poussent sur les squelettes  à intervalles réguliers.

Squelettes

Les os  poussent sur les squelettes  à intervalles réguliers.

Chaque  produit des  d'un Âge déterminé à l'avance.

Lorsqu'un  passe sur un , il le récupère s'il correspond à l'Âge actuel du joueur, et marque les points **seulement s'il le ramène à sa niche**  avant la fin de l'Âge.

Squelettes

Les os  poussent sur les squelettes  à intervalles réguliers.

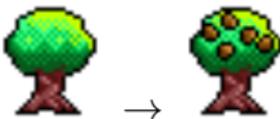
Chaque  produit des  d'un Âge déterminé à l'avance.

Lorsqu'un  passe sur un , il le récupère s'il correspond à l'Âge actuel du joueur, et marque les points **seulement s'il le ramène à sa niche**  avant la fin de l'Âge.

Chaque  peut porter jusqu'à 10 .

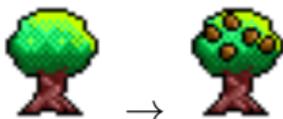
Croquettes

Les croquettes  poussent sur les arbres à croquettes à intervalles régulier.



Croquettes

Les croquettes  poussent sur les arbres à croquettes à intervalles régulier.



Un  ramasse une  lorsqu'il se déplace sur un .

Un  peut porter 3  à la fois.

Un  peut donner des  à un  ou en poser par terre.

Un  ramasse les  à terre. Il peut les manger **le tour où il les a reçues** pour aller plus vite (+2PM) ou pour passer un .

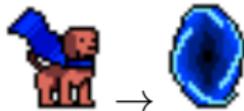
Parfois, un portail  apparaît et un  venu du turfu en sort.

Parfois, un portail  apparaît et un  venu du turfu en sort.

Personne ne sait encore à qui appartient réellement ce  ... En attendant, ce  est vagabond : il se dirige vers la ressource accessible la plus proche ( ou ).

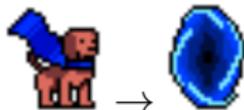
Prendre un portail

Cependant, dès qu'un  traverse le portail en utilisant 1  , le mystère est résolu.



Prendre un portail

Cependant, dès qu'un  traverse le portail en utilisant 1  , le mystère est résolu.



Le  qui était sorti du portail est le même que le  qui vient d'y rentrer !

Le contrôle du  qui est sorti du portail, ainsi que tous ses  est donc logiquement attribué au propriétaire du .

Exemple (en 1 dimension) de prise de portail



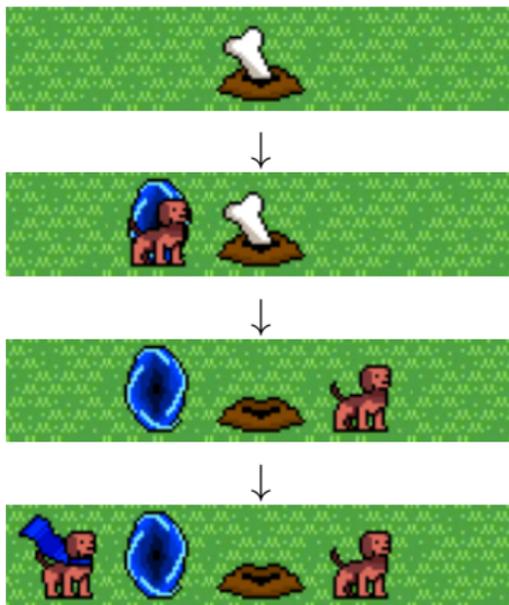
Exemple (en 1 dimension) de prise de portail



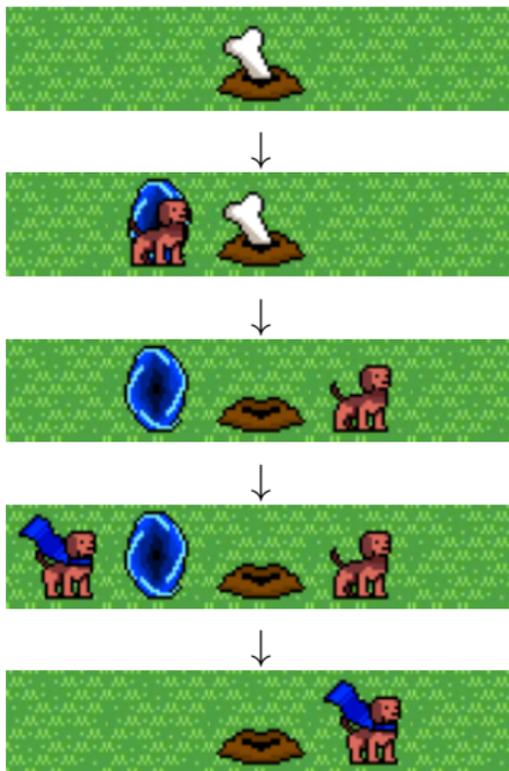
Exemple (en 1 dimension) de prise de portail



Exemple (en 1 dimension) de prise de portail



Exemple (en 1 dimension) de prise de portail



Se déplacer



Les actions

Se déplacer



Donner croquette



Les actions

Se déplacer



Donner croquette



Poser croquette



Les actions

Se déplacer



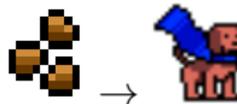
Donner croquette



Poser croquette



Manger
croquette



Les actions

Se déplacer



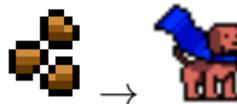
Donner croquette



Poser croquette



Manger
croquette



Construire et
détruire un mur



Les actions

Se déplacer



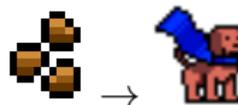
Donner croquette



Poser croquette



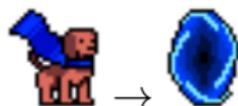
Manger
croquette



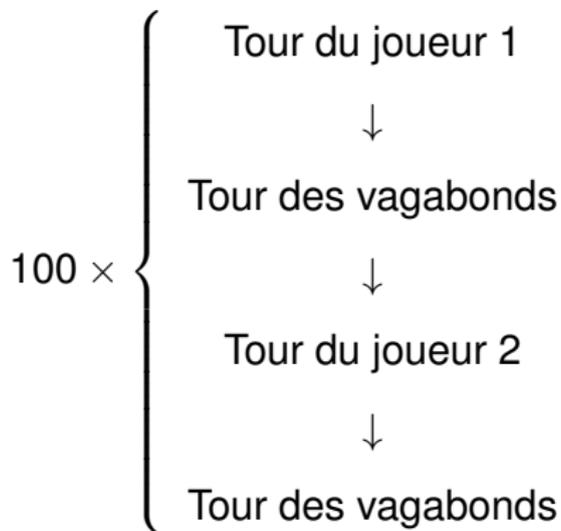
Construire et
détruire un mur

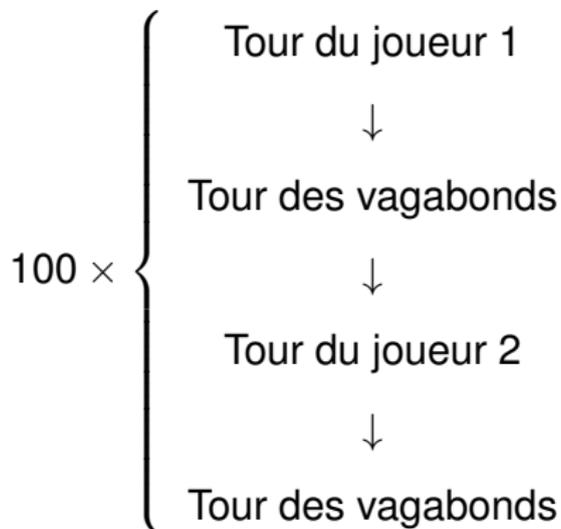


Prendre portail



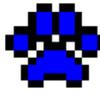
Déroulé d'une partie





Les vagabonds ont 2 fois moins de PM.

- Possibilité de placer des papattes de débbug sur n'importe quelle case

- Trois types : rouge , jaune , bleu 
- Aucune signification particulière, n'affecte pas la partie
- Complètement gratuit

Présentation des outils

Trois fois par jour, prévus² à :

- Vendredi 15 h 42 (tournoi de test)
- Vendredi 17 h 42
- Vendredi 23 h 42
- Samedi 7 h 42
- Samedi 11 h 42
- Samedi 17 h 42

Tournoi final (resultats à la remise des prix) **samedi à 23 h 42.**

2. Non contractuel

Des questions ?

**QUAND TU OUBLIES LE CAS DE
BASE DE TA FONCTION RÉCURSIVE**



imgflip.com