Compte rendu du Projet :

Groupe : Galli Evan, Baillot Téo, Amrane Neil, Lécard Maxence

Introduction :

Pour réaliser ce projet, nous avons dû apprendre à utiliser github afin de mettre en communs les avancées de chacun et de lister la répartition du travail et l’avancement de chaque tâche.

Liste des éléments qui ont été ajoutés :

Gameplay :

I-Interface graphique (fichier GUI.py) :

-Dans la classe Button (permet de créer des boutons et d’interagir avec sur l’interface) :

-update(self, events) : méthode qui permet de détecter les interactions des boutons avec la souris.

-drawImage(self, surface : pygame.Surface, imagePath, event=None) : méthode qui permet de dessiner les images des boutons.

-drawText(self, surface : pygame.Surface, text, event=None) : méthode qui permet de dessiner les textes des boutons.

-drawImage (screen, path, x, y, w, h) : fonction qui permet de dessiner une image qui s’adapte à la taille de l’ écran.

-drawText(screen, text, x, y, w, h, size=14, color=(255, 255, 255), fontName= ‘comicsansms’) : fonction qui permet de dessiner un texte.

-Dans la classe GUI (permet de gérer tout le fonctionnement de l’interface) :

-updateSreenSize(self, w=0, h=0) : méthode qui permet de redimensionner la fenêtre du jeu.

-main(self) : méthode qui permet de gérer la boucle principale.

-getTileSurface(self, e) : méthode qui retourne la surface d’un élément de la map.

-getTilePos(self, x, y, e) : méthode qui retourne la position sur la map d’un élément.

-gameMap(self, event) : méthode qui permet de dessiner la Map.

-getBarColor(value : float, maxValue : float) : méthode qui permet de changer la couleur de la barre de vie des monstres en fonction de leur point de vie.

-startScreen(self) : méthode qui permet de dessiner l’écran de démarrage.

-drawInfoBox(self, x, y, e, padding=5) : méthode qui permet de dessiner des box d’information.

-drawItem(self, elem, x, y, event, action=lambda elem, hero : elem.deEquip(hero), rightAction=lambda elem, hero : elem.deEquip(hero, True), size=None) : méthode qui permet de dessiner une box avec un item dedans.

-drawPotion(self, x, y, i, event) : méthode qui permet de dessiner le bouton d’une potion.

-sidePanel(self, event) : méthode qui permet de dessiner la partie à droite de l’écran (qui n’est pas la map) .

-drawControl(self, x :int, y : int, w :int, h :int, text : str, image : str, scale :float) : méthode qui permet de dessiner les informations concernant les contrôles.

-drawEquipment(self, x, y, w, h, event) : méthode qui permet de dessiner les équipements à côté de l’image du héro.

-drawBarImage(self, x, y, valueMax, image, width, height=None, nbCol=5, padding=5, sizeImage=None) : méthode qui permet de dessiner des barres d’images horizontales avec le même espacement.

-drawBar(self, x, y, valueMax, drawFct, width, height=None, nbCol=5, padding=5, sizeImage=None : méthode qui permet de calculer une barre horizontale et d’appelr drawFct pour chaque élément.

-endScreen(self) : méthode qui permet de dessiner l’écran de fin.

-getEvents(self, additionalEvents=None) : méthode qui permet de récupérer les évènements qui ont eu lieu depuis la dernière boucle, les tris, et fait les actions associées.

-chestPopup(self,l) : méthode qui permet de gérer les interactions avec le coffre

-retailerPopup(self,l) : méthode qui permet de gérer les interactions avec le marchand

II-Point d’expérience(XP)  (fichier Hero.py):

-Dans la classe Hero(Creature) :

-attack(self, attacked, speAttack=None) : méthode dans laquelle on ajoute l’XP au héro quand il tue un monstre.

-experience(self) : méthode qui permet de monter le niveau du héros et donc d’augmenter la limite maximum de vie et de héro en fonction du niveau du héro.

-lvlSup(self) : méthode qui retourne l’XP qu’il faut avoir pour passer au niveau supérieur.

III-Inventaire limité (fichier Hero.py) :

-Dans la classe Hero(Creature) :

-addInventory(self, item) : méthode qui permet d’ajouter l’élément seulement si celui-ci n’a pas atteint la valeur max qu’on lui a donné dans le init.

IV-Déplacements intelligents (fichier Astar.py) :

-State(Enum) : classe qui permet de récupérer des constantes utiles pour la classe Node

-Dans la classe Node :

-h(self, dest) : méthode qui retourne la distance en ligne droite entre ce nœud et le nœud final.

-g(self) : méthode qui retourne la longueur du chemin depuis le nœud de départ jusqu'à ce nœud.

-f(self, dest) : méthode qui retourne la distance totale estimée sur le coût.

-getPath(self) : méthode qui retourne une liste de coordonnées menant à ce nœud.

-getAdj(self) : méthode qui retourne les coordonnées des cellules adjacentes atteignables.

-Dans la classe Astar (on a choisi ce nom car ça implémente l’algo A\*):

-getMatRepr(self, path=None) : méthode qui renvoie une représentation de la matrice actuelle avec (éventuellement) un ensemble de nœuds mis en évidence.

-getAdjacentWalkableNodes(self, fromNode : Node) : méthode qui renvoie les nœuds accessibles à partir du nœud actuel.

-search(self, currentNode : Node, endNode) : méthode qui permet de trouver un chemin entre le nœud actuel et le point de destination.

-findPath(self, destination) : méthode qui renvoie une liste de coordonnées menant au point de destination.

V-Nuage de visibilité (fichier GUI):

-Dans la classe GUI :

-gameMap(self, event) : méthode qui permet au joueur de ne pas voire toute la carte, mais seulement les salles et les portions droites de couloirs déjà visitée si la difficulté sélectionnée est medium.

VI-Nuage de visibilité+ (fichier GUI)

-Dans la classe GUI :

-gameMap(self, event) : méthode qui permet au joueur de ne voir les monstres et équipements qu’à l’endroit où il se trouve si la difficulté sélectionnée est hard.

Actions :

I-Jet (fichier Hero.py et Projectile.py):

-Dans la classe Hero(Creature) :

-shootProjectile(self, gui, monster, onCollide=None) : méthode qui permet de déclencher l’animation du tir et d’effectuer des dégâts au monstre visé.

-Dans la classe Projectile(pygame.sprite.Sprite) :

-draw(self) : méthode qui permet de dessiner l’animation du jet et inflige les dégâts au monstre.

II-Repos (fichier Map.py) :

-Dans la classe Map :

-rest(self, hero) : méthode qui permet de récupérer 5 points de vie en passant 10 tours.

III-Magie (fichier GUI.py et config.py) :

-Dans la classe GUI :

-drawPotion(self, x, y, i, event) : méthode qui permet d’activer l’effet de la potion si on clique dessus.

-Dans le fichier config.py :

-heal(hero : Hero, hpGain+=3) : fonction qui augmente les points de vie du héro de 3.

-manaPotion(hero : Hero, manaGain=1) : fonction qui permet de gérer le mana du héro (le héro doit dépenser plus ou moins de mana en fonction du sort pour pouvoir l’utiliser.

-teleport(hero : Hero) : fonction qui permet de téléporter le héro a un endroit aléatoire de la map.

-invisible() : fonction qui permet de rendre le héro invisible pendant 10 tours tant qu’il n’attaque pas de monstre.

IV-Magie+  (fichier GUI.py et config.py):

-Dans la classe GUI :

-drawPotion(self, x, y, i, event) : méthode qui permet d’activer l’effet de la potion si on clique dessus.

-Dans le fichier config.py :

-zap(hero : Hero) : fonction qui inflige 3 de dégâts à tous les monstres dans sa portée.

-fireball(hero : Hero) : fonction qui tue un monstre aléatoire dans la portée du héro.

Objets :

I-Nourriture (fichier config.py et GUI.py et Game.py) :

-Dans la classe GUI :

-sidePanel(self, event) : méthode dans laquelle on dessine la barre de vie en utilisant la méthode drawBarImage.

Dans la classe Game(object) :

-newTurn(self) : méthode qui permet de faire descendre la satiété du héro à chaque tour et lui enlève des points de vie si ça arrive à 0.

-Dans le fichier config.py:

-eat(hero : Hero, satietyGain=2) : fonction qui permet d’augmenter la barre de nourriture du héro quand il mange.

II-Armes (fichier Weapon.py) :

-Dans la classe Weapon(Equipement) :

-equip(self, hero : Hero) : méthode qui gère l’équipement d’une arme qui lui rajoute des dégâts lorsqu’il attaque.

-deEquipe(self, hero, remove=False) : méthode qui permet de déséquiper une arme (enlevant donc les dégâts que l’arme rajoutait).

III-Armes de jet (fichier Weapon.py) :

-Dans la classe Weapon(Equipement) :

-rangedAttack(self) : méthode qui gère les attaques à distance.

IV-Armures (fichier Armor.py) :

-Dans la classe Armor(Equipment) :

-equip(self, hero :Hero) : méthode qui permet d’équiper une armure lui ajoutant de la résistance lui permettant de subir moins de dégâts des monstres.

-deEquip(self, hero : Hero, remove=False) : méthode qui permet de déséquiper l’armure (lui enlevant la résistance associée à l’armure).

V-Amulettes (fichier Amulet.py) :

-Dans la classe Amulet(Equipment) :

-equip(self, hero : Hero) : méthode qui permet d’équiper une amulette et d’activer l’effet associé.

-deEquip(self, hero, remove=False) : méthode qui permet de déséquiper une amulette et désactive l’effet associé.

VI-Solidité (fichier Monster.py et Hero.py) :

-Dans la classe Monster(Creature) :

-attack(self, attacked : Hero, damage=None) : méthode qui fait baisser la solidité de l’armure quand un monstre attaque le héro et detruit l’armure quand la solidité est nulle.

-Dans la classe Hero(Creature) :

-attack(self, attacked, speAttack=None) : méthode qui fait baisser la solidité de l’arme quand le héro attaque et la détruit quand la solidité est nulle.

Salles :

I-Gestion des salles (fichier Map.py) :

III-Boutique (fichier RoomShop.py) :

-Dans la classe Retailer(Chest) :

-meet(self, hero) : méthode qui permet de gérer la rencontre entre le héro et le marchand.

-sell(self, item, hero) : méthode qui permet au héro d’acheter un item s’il a suffisamment de gold.

-Dans la classe RoomShop(Room) :

-decorate(self, floor) : méthode qui permet de générer la salle du marchand.

IV-Trésor (fichier Chest.py):

-Dans la classe Chest(Element) :

-meet(self, hero) : méthode qui gère la rencontre entre le héro et le coffre.

Monstres :

I-Poison (fichier Spider.py et Game.py) :

-Dans la classe Spider(Monstre) :

-meet(self, attacker) : méthode qui enlève de la vie au monstre quand il est attaqué.

-attack(self, attacked, damage=None) : méthode qui gère l’attaque du monstre et l’application du poison.

-Dans la classe Game(object) :

-newTurn(self) : méthode qui permet d’enlever de la vie à chaque tour tant que le héro est empoisonné.

II-Rapides (fichier Monster.py) :

-Dans la classe Monster(Creature) :

-doAction(self, floor : Map) : méthode qui permet de déplacer les monstres en fonction de leur vitesse de déplacement

III-Archers (fichier Monster.py)

-Dans la classe Monster(Creature) :

-doAction(self, floor : Map) : méthode qui permet de gérer les attaques à distance des monstres.

IV-Invisibles (fichier Ghost.py):

-Dans la classe Ghost(Monster) :

-meet(self, attacker) : méthode qui permet de rendre le fantôme invisible tant qu’il n’a pas rencontré le héro.

-attack(self, attacked, damage=None) : méthode qui permet de rendre le fantôme visible à partir du moment où il attaque le héro.

Bonus :

I-Choix de la difficulté au démarrage (fichier GUI.py) :

-Dans la classe GUI :

gameMap(self, event) : méthode qui demande au démarrage du jeu au joueur de choisir la difficulté : easy= pas de nuage de visibilité, medium= nuage de visibilité activé, hard= nuage de visibilité+ activé.

II-Salle de boss (fichier RoomBoos):

-Dans la classe Roomboss(Room) :

-decorate(self, floor) : méthode qui permet de créer une salle spéciale contenant un boss

Répartition du travail :

On récup l’image des taches de chacun au dernier moment

Ce que le projet nous a apporté :

Pour conclure, ce projet nous a permis d’énormément progressé et nous a poussé à apprendre par nous-même ce qui est vraiment une bonne chose car dans notre métier futur nous devrons constamment le faire par nous-même. On s’est vu progressé tout au long de l’avancement du projet ce qui est vraiment satisfaisant. On a aussi appris à réaliser un projet en groupe, à se répartir le travail, à surmonter des difficultés, à organiser des réunions afin de mettre en commun les avancements et les idées, à choisir ce qu’on veut faire car on peut faire absolument tout ce qu’on veut, et enfin à prendre conscience que parfois on est trop ambitieux et qu’on n'est pas encore prêt à réaliser certaines choses.