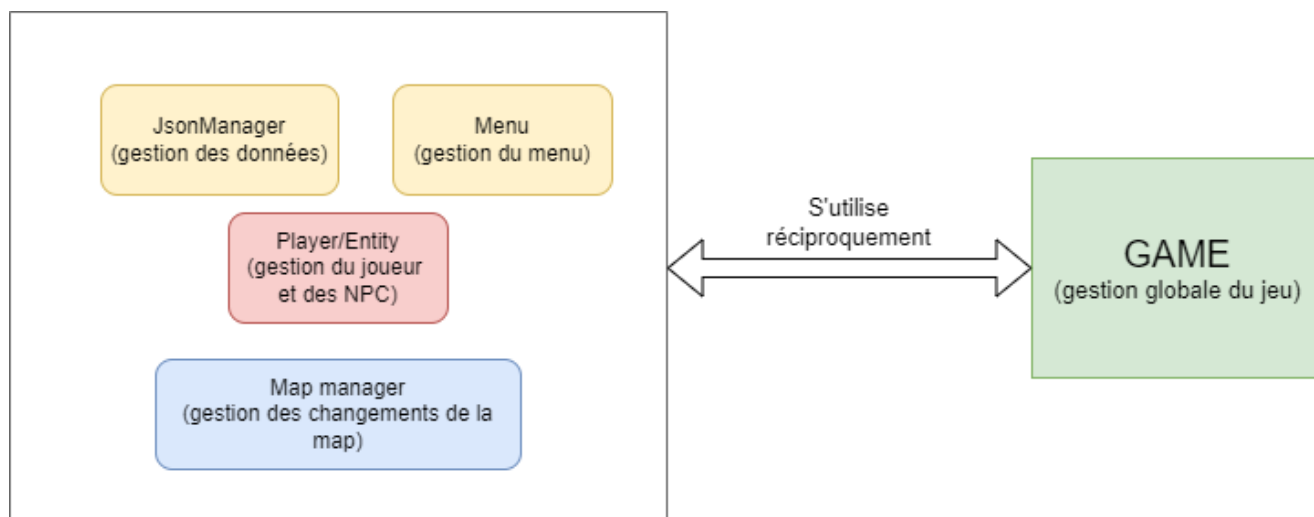


Description rapide du projet

MysteryLand est un jeu RPG où l'on incarne un personnage qui se retrouve dans au beau milieu d'un complot du gouvernement. Le but du joueur sera de résoudre des énigmes, de combattre des ennemis et de s'infiltrer de manière furtive afin de sauver la ville du danger qui l'a menace.

Les classes et la structure des données



Ma place dans le groupe

J'ai créé toute la base du projet car j'avais le plus de connaissances avec Pygame ensuite, nous avons divisé les tâches pour chacun d'entre nous. Personnellement, la partie que j'ai le plus travaillé est la partie des entités et de la carte. J'ai aussi créé la carte du monde.

Ma réalisation

Concernant les problèmes rencontrés, il n'y en a pas eu énormément à vrai dire je n'en trouve que deux réels à l'heure où j'écris ceci c'est un problème d'animation sur les PNJ et le fait qu'ils n'aient pas d'algorithme de recherche de chemin mais seulement un simple calcul d'hypoténuse qui si possible sera réglé avec l'algorithme A*.

Résultat obtenu

Nous avons réussi à créer une version jouable de MysteryLand. Cependant, cette version n'est que la version "beta" puisqu'elle n'est pas aussi développée que nos ambitions.

Malgré cela, nous sommes fier de notre projet et de ce que nous avons réalisé malgré les nombreux problèmes matériels que nous avons rencontré en classe.

MysteryLand