

1. Guide Utilisateur

1.1 Scénario

15 novembre 1915, le colonel Fourier parle:

“La deuxième compagnie dirigée par le commandant Raynal, constitue l'avant-garde des forces françaises dans la zone autour du fort de Vaux.

Le général Foch a ordonné un assaut sur le fort qui d'après les renseignements est très affaibli suite au dernier bombardement.

Le départ de l'assaut est prévu à demain 10h .

Malheureusement la communication a été rompu il ya une heure et le dernier repérage aérien a révélé une forte concentration d'infanterie et d'armes lourdes .

La compagnie se dirige droit vers un massacre !!

Votre mission est de traverser les tranchées sous le feu ennemi et délivrer l'ordre d'annulation de l'assaut au commandant avant 10h.

Malheureusement nous soupçonnons les allemands d'avoir envahi les tranchées qui nous séparent de la compagnie , vous allez devoir vous faufiler.

Bonne chance soldat “

1.2 L'objectif de notre jeu

Votre objectif dans ce jeu d'aventure est de transmettre une lettre urgente au **Commandant Raynal** situé dans la **Position Avancée**. Vous devrez explorer différentes pièces, interagir avec des personnages, collecter des objets, et naviguer à travers le champ de bataille.

1.3 Conditions de Victoire

Vous gagnez le jeu si vous réunissez ces deux conditions :

1. Vous atteignez la pièce appelée **Position Avancée**.
2. Vous avez récupéré et déposé la **Lettre du Général** dans cette pièce.

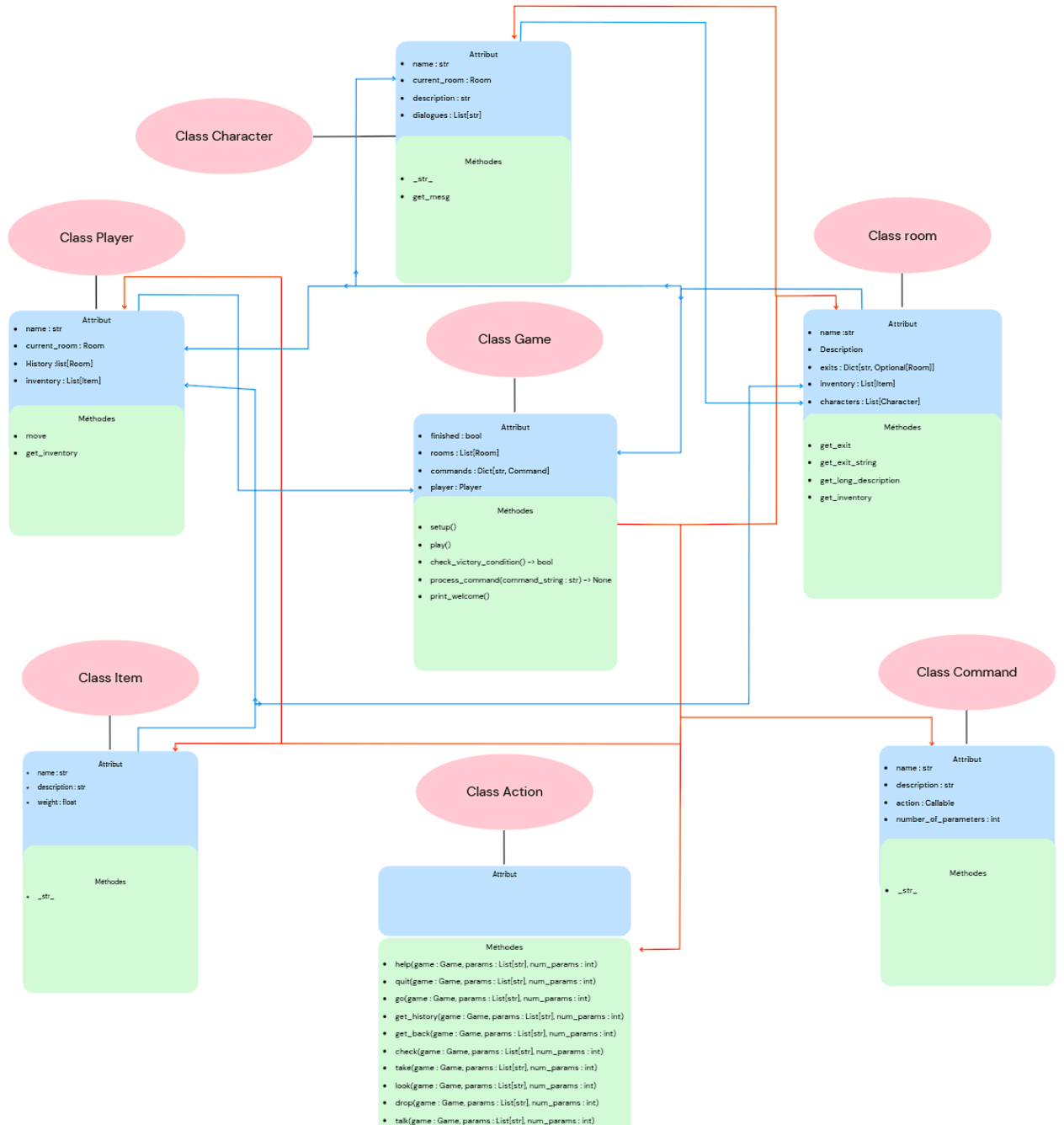
Si vous êtes tué par un piège ou si vous vous perdez sans accomplir la mission, vous perdez.

1.4 Commande

help	Affiche l'aide avec la liste des commandes disponibles.
go (direction)	Permet de se déplacer dans une direction cardinale : N (Nord), E (Est), S (Sud), O (Ouest), U (Haut), D (Bas).
history	Affiche les pièces que vous avez déjà visitées.
back	Permet de revenir en arrière d'une pièce si possible.
check	Affiche les pièces que vous avez déjà visitées.
take (objet)	Permet de prendre un objet dans la pièce actuelle.
drop (objet)	Dépose un objet de l'inventaire dans la pièce actuelle.
look	Permet de réexaminer la description de la pièce actuelle.
talk	Permet de discuter avec un personnage présent dans la pièce.
quit	Quitte le jeu.

2. Guide Développeur

2.1 Diagramme de Classes



3.

Perspectives de Développement

3.1 Améliorations Fonctionnelles

Ajout de nouvelles interactions :

Introduire des énigmes ou des mécanismes nécessitant l'utilisation combinée d'objets.

Permettre des dialogues dynamiques avec des PNJ, influençant l'issue du jeu.

Système de combat :

Ajouter des affrontements avec des ennemis (exemple : soldats ennemis) où le joueur peut utiliser des armes ou des objets pour se défendre.

Système de quêtes secondaires :

Ajouter des missions facultatives (exemple : sauver un soldat perdu, récupérer un document important).

3.2 Améliorations techniques

Sauvegarde et reprise de partie :

Ajouter un système de sauvegarde pour que les joueurs puissent reprendre leur progression.

Interface graphique :

Passer du terminal à une interface graphique .

Génération procédurale :

Générer automatiquement les pièces et les obstacles pour offrir une expérience unique à chaque partie.

3.3 Améliorations techniques

Mode multijoueur :

Permettre à plusieurs joueurs de collaborer en ligne pour accomplir les objectifs.

Évolution du personnage :

Ajouter un système de points d'expérience et des améliorations (exemple : capacité à transporter plus d'objets).

Narration dynamique :

Permettre à l'histoire de s'adapter aux choix du joueur pour offrir plusieurs fins possibles.