Page de garde

Sommaire :

Rapport :

Objectif Pirate + lien page web  
 (A3P(AL) 2022/2023 G2)

I.A) Auteur

Brenner Augustin, Groupe 2

I.B) Thème (phrase-thème validée)

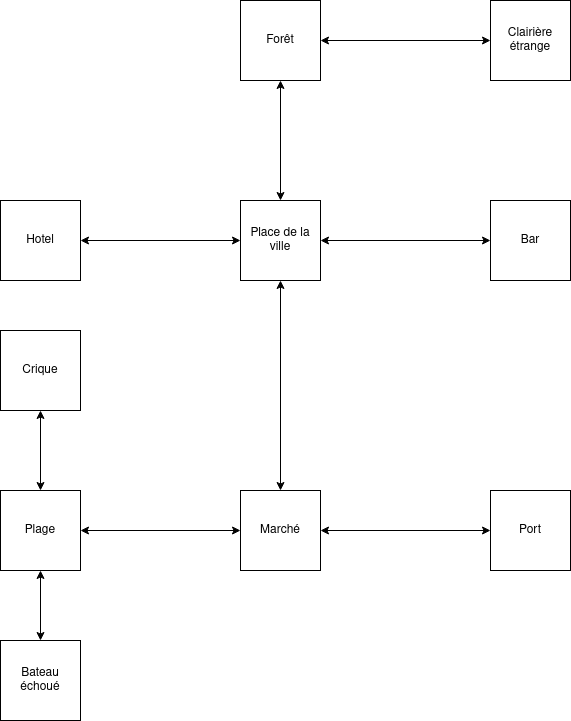
Dans les Caraïbes un jeune homme doit faire ses preuves pour devenir un pirate.

I.C) Résumé du scénario (complet)

L’histoire se déroule au cours du XVIIème siècle. Un jeune homme nommé Guybrush d’environ 20 ans vivants dans les Caraïbes rêve depuis sa naissance de devenir un pirate, il décidât donc de se lancer dans cette quête après son vingtième anniversaire. Cependant son caractère naïf et son physique faible l’empêcherons d’atteindre son objectif facilement.

Celui-ci débute donc son aventure sur une île peuplé de divers individus atypiques qu’il rencontrera et avec lequel il échangera. Ces protagonistes l’assisteront dans sa quête en marchandant avec lui.

I.D) Plan (complet, avec indication de la partie "réduit" si exercice 7.3.3)

  
I.E) Scénario détaillé (complet, avec indication de la partie "réduit" si exercice 7.3.3)

I.F) Détail des lieux, items, personnages

I.G) Situations gagnantes et perdantes

Situation gagnante : Guybrush est connu dans tous les caraïbes comme un pirate féroce, il est redouté de tous.

Situations perdantes : - Guybrush est mort.

- Guybrush est humilié et tout le monde se moque de lui.

I.H) Eventuellement énigmes, mini-jeux, combats, etc.

I.I) Commentaires (ce qui manque, reste à faire, [...](https://icampus.esiee.fr/mod/folder/view.php?id=1637))

II. Réponses aux exercices **(à partir de l'exercice 7.5 inclus)**

Exercice 7.5 :

J’ai créé la procédure “printLocation” qui permet d’afficher la localisation ainsi que les sorties de la pièce où se trouve le jouer, j’ai ensuite appelé cette procédure dans la méthode “printWelcome” pour que le joueur sache où il se situe et puisse savoir où il peut aller. J’ai aussi appelé cette méthode dans la fonction “goRoom” pour qu’après chaque déplacement le joueur connaisse la room dans laquelle il est et les sorties.

Exercice 7.6 :

J’ai créé l’accesseur “getExit” qui renvoie la “Room” situé dans la direction indiqué ou “null” s'il n’y en as pas. La création de cet accesseur permet de simplifier le code ainsi que de pouvoir ajouté plus facilement des directions sans avoir à modifié plusieurs parties du code. Dans la classe “Game”, cela m’a permis de définir la salle suivante en fonction de la direction indiqué par le joueur plus facilement. En effet je n’ai plus qu’as appelé l’accesseur “getExit” et exécuté différente instruction en fonction de la direction fournie par le joueur.

Exercice 7.7 :

Pour rendre le code plus clair et évité la duplication de code, j’ai créé un accesseur dans la classe “Room” nommé “getExitString” celui-ci permet de renvoyer sous forme d’une chaine de caractère les différentes directions possibles pour sortir de la pièce ou le joueur se situe. J’appelle donc cette fonction dans la méthode “printLocationInfo” de la classe “Game” afin de remplacer le code précédent qui était plus complexe. L’intérêt de mettre l’accesseur dans la classe “Room” est de regroupé les méthodes qui agiront sur les différentes salles. De plus, il est logique de demandée à la classe “Game” d’afficher les informations de la classe “Room” car cette classe sera le moteur du jeux.

**III. Mode d'emploi (si nécessaire, instructions d'installation ou pour démarrer le jeu)**

**IV. Déclaration obligatoire anti-plagiat (\*)**

**V, VI, etc.**[**.**.](https://icampus.esiee.fr/mod/folder/view.php?id=1637) : tout ce que vous voulez en plus