

SPECIFICATIONS

SCENARIOS DE JEU

Utilisateurs :

- Déficience visuelle
- Âge : à partir de 8 ans

Résumé du jeu :

Plongé au cœur du Labyrinthe de Dédale, le joueur doit trouver la Corne d'Abondance qui lui permettra de sauver le pays du maléfique Hadès ! Guidé dans sa quête par des personnages de la mythologie grecque, l'aventurier devra résoudre de nombreux défis, récolter de précieux artefacts tout en évitant les nombreux dangers du Labyrinthe.

Etapes de jeu :

I. Le Menu



Menu de départ du jeu

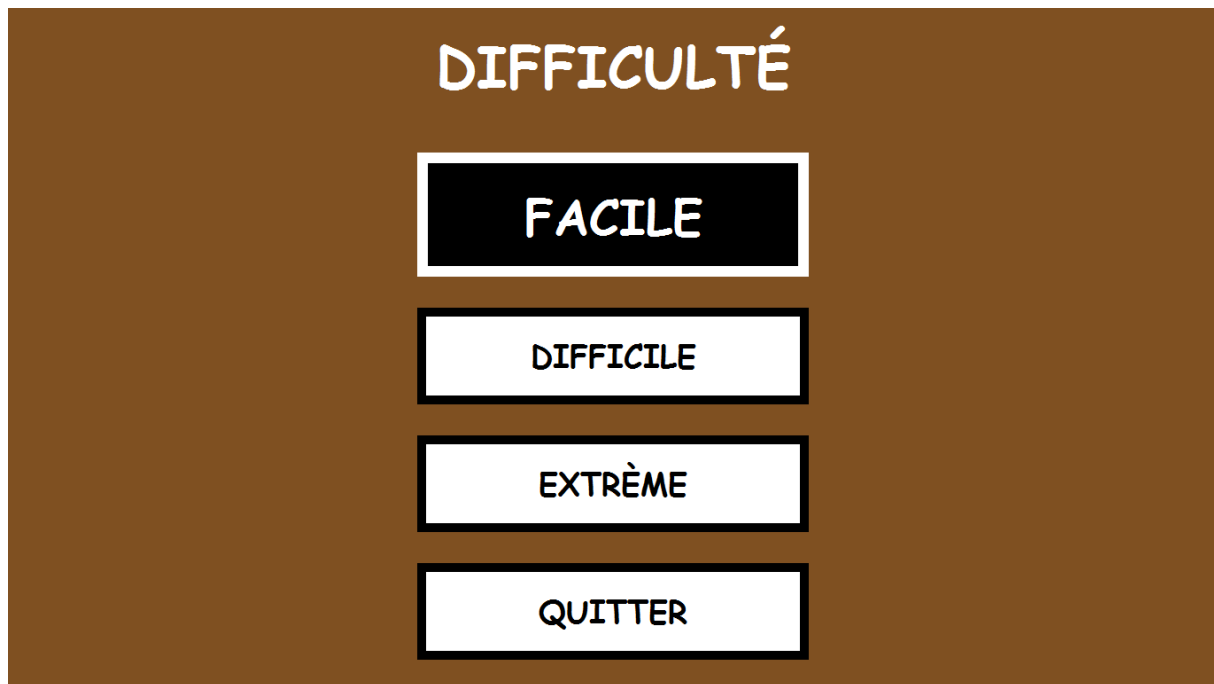
Lors du lancement du jeu, l'utilisateur accède au menu principal de Labyrinthe. Il peut choisir l'une des options en la sélectionnant avec les touches E (pour monter) ou D (pour descendre) et valider en appuyant sur Espace.

Les actions possibles sont les suivantes :

- **Nouvelle partie** : Lance une nouvelle partie
- **Score** : Regroupe l'ensemble des scores des derniers joueurs
- **Option** : Permet de choisir la difficulté des niveaux

- **Quitter** : Ferme la fenêtre de jeu

L'utilisateur peut choisir un niveau de difficulté parmi 3 (Facile, Difficile, Extrême). Lorsqu'il cliquera sur nouvelle partie, une carte aléatoire parmi 3 se lancera en fonction de la difficulté.



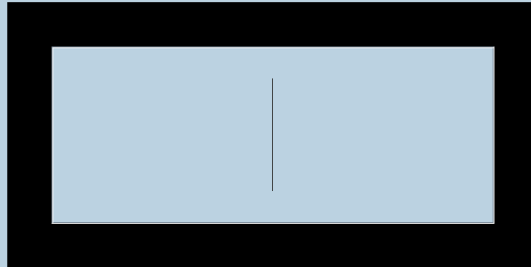
Fenêtre option

SCORE		
1	JarJarBinks	100
2	JOHNBOB	97
3	Antoine	86
4	[]	83
5	[]	76
6	[]	76
7	Axel	73
8	Quentin	70
9	[]	64
10	Thomas	40

Fenêtre score

Lorsqu'on lance la partie, une fenêtre apparaît pour que l'utilisateur saisisse le nom qui sera affiché dans le tableau des scores.

Comment t'appelles-tu?



Appuie sur la touche ESPACE pour continuer.

Choix du nom

II. Les consigne



Bonjour jeune Héros, le pays est menacé.

En effet Hadès, le Dieu de la Mort a volé la Corne d'Abondance et sème la famine et la maladie à travers tout le pays.



Fenêtres des consignes

Lorsque l'utilisateur sélectionne « Démarrer » ou « Consignes », la fenêtre de présentation du jeu apparaît. Zeus, héros mythologique, accueille le joueur et lui présente le contexte de son aventure.

L'objectif est de trouver et rapporter la corne d'abondance, artéfact présent dans la mythologie grecque.

Au lancement de cette fenêtre, mais aussi en appuyant sur F2, le joueur peut entendre le texte lu oralement.

En appuyant sur Espace il peut lancer le jeu à proprement parlé.

III. Les salles

Le joueur tout au long de son aventure va devoir se déplacer dans un Labyrinthe. Celui-ci est composé de salles, de différentes natures. Il pourra se repérer dans le Labyrinthe à l'aide d'une boussole qui lui indiquera le nord.

a. Les Portes

Dans ce type de salle, majoritaire au sein du labyrinthe, le joueur est confronté à une question à choix multiples (culture, calculs, logique) posée par un personnage mythique. Selon si la réponse est bonne ou fausse, choisie avec les touches S et F et validée avec Espace, le joueur recevra un indice plus ou moins pertinent sur la porte à choisir pour pouvoir continuer à avancer dans le labyrinthe.

Question



Bonjour jeune Héros, je suis Poséidon.
Je suis le dieu des mers et des océans !
Je vais t'aider à trouver le bon chemin.
pour cela réponds à ma question :

De quoi Zeus est-il le dieu ?

Du ciel Des océans De l'enfer

Fenêtre d'une question avec trois réponses possibles

Question

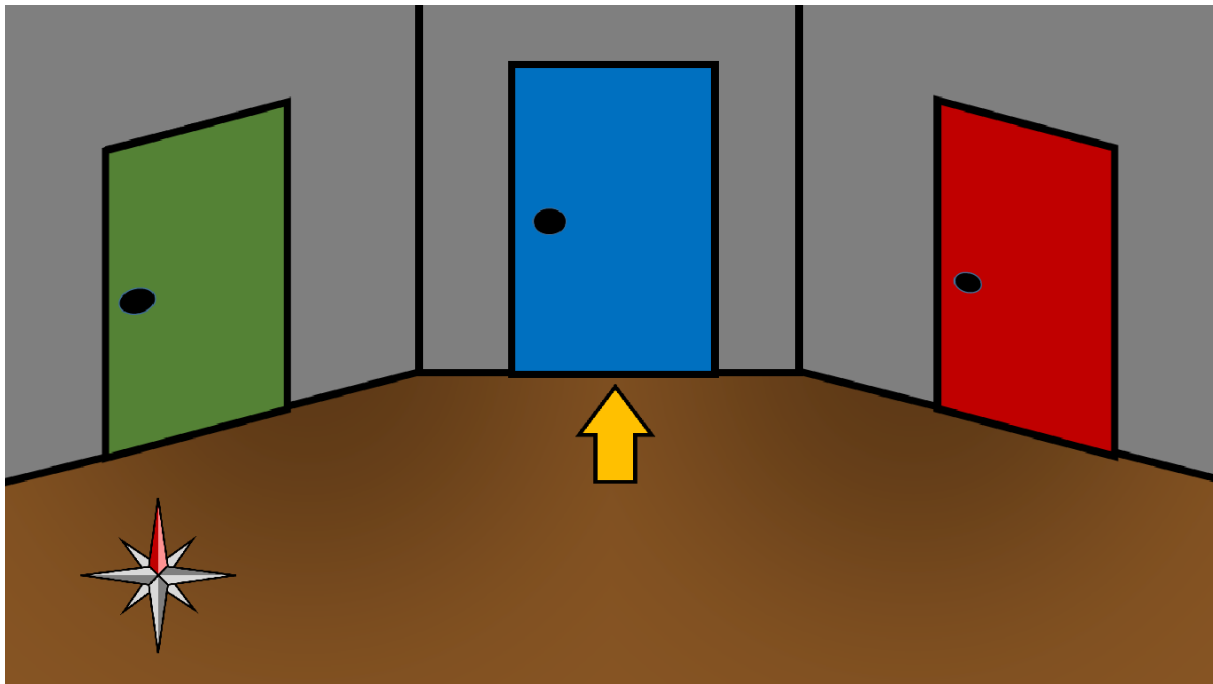


Bonne réponse !

Bravo jeune Héro, pour te récompenser voici un indice :
La porte BLEUE est la bonne porte
pour continuer ton aventure.

Exemple d'un indice lors d'une bonne réponse

Après avoir obtenu son indice, et passé la fenêtre avec Espace, le joueur arrive sur une fenêtre lui présentation un certain nombre de portes. A lui de choisir la porte qu'il souhaite traverser, avec l'aide de l'indice qu'il vient de recevoir. Une flèche jaune lui indiquera la porte actuellement sélectionnée (il peut changer avec les touches S et F) et il pourra avancer dans cette direction avec Espace.



Une salle comportant trois portes

b. Les artefacts perdus

Certaines salles, minoritaires, amènent le joueur devant un personnage mythique qui lui demande de retrouver un artefact perdu dans le labyrinthe. Ces salles ne mènent qu'à une seule autre salle.



Fenêtre d'une quête d'objet perdu

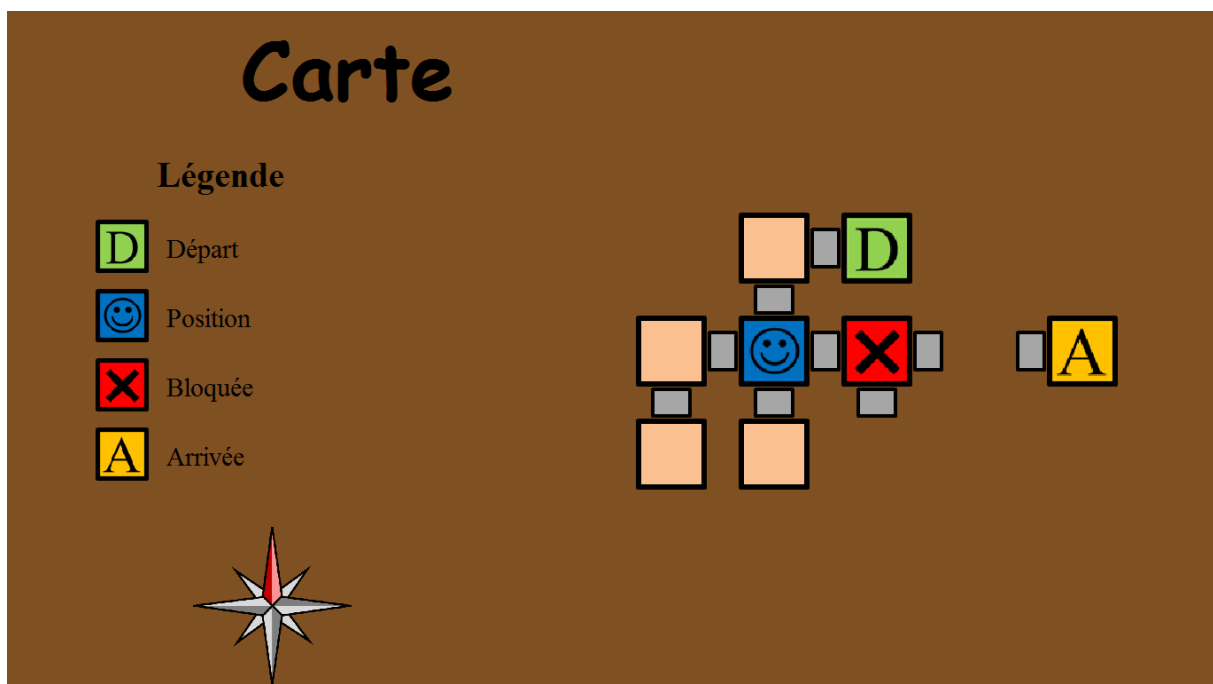


Obtention d'un objet

Si le joueur a déjà récupéré l'objet dans une salle précédente il lui suffit de sélectionner « Oui » pour pouvoir avancer. S'il clique sur « Oui » alors qu'il ne le possède pas encore, le personnage mythique lui précise qu'il ne peut pas avancer tant qu'il ne lui rapporte pas l'artéfact.

Les artéfacts peuvent se trouver n'importe où dans le labyrinthe et permettent en général d'avancer vers l'objectif de la Corne d'Abondance.

IV. La carte

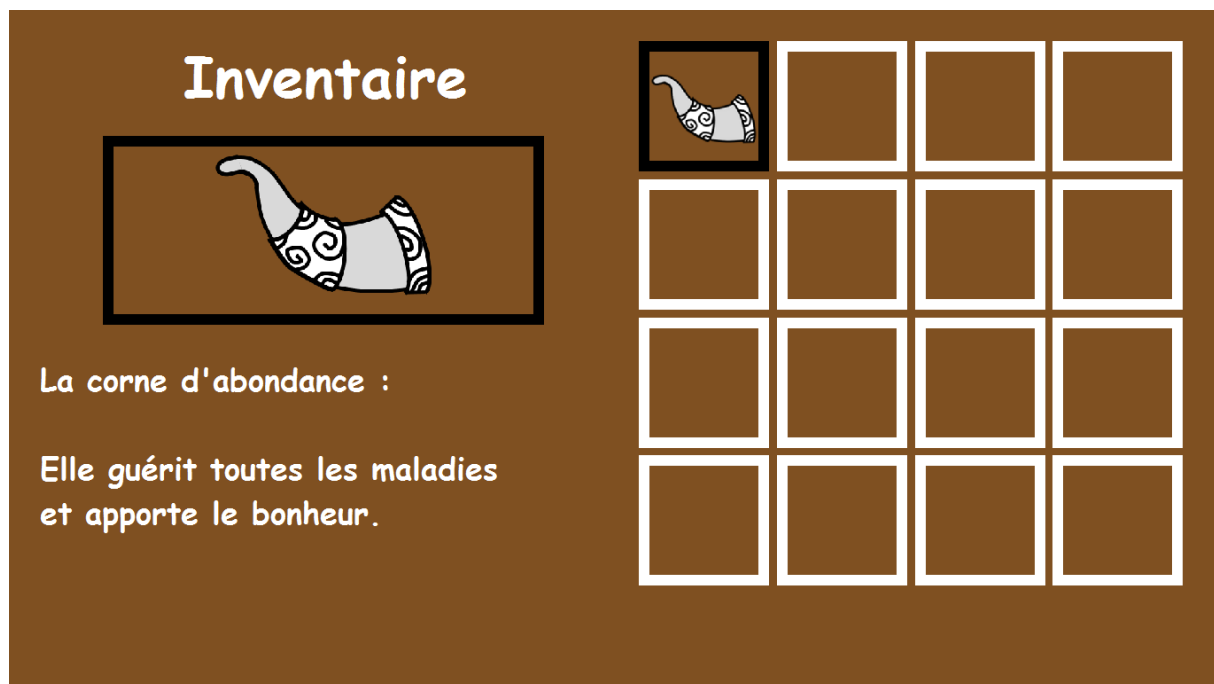


Fenêtre représentant la carte du labyrinthe

A tout moment durant la partie, le joueur peut accéder à une carte du labyrinthe par un appui sur la touche M. Cette carte est au départ entièrement masquée et se révèle au fur et à mesure que le joueur découvre de nouvelles salles. Une légende permet au joueur de se retrouver ainsi que voir quelles directions il lui restait à explorer dans une salle précédente.

Il peut revenir sur la fenêtre de jeu par un simple appui sur Espace.

V. L'inventaire

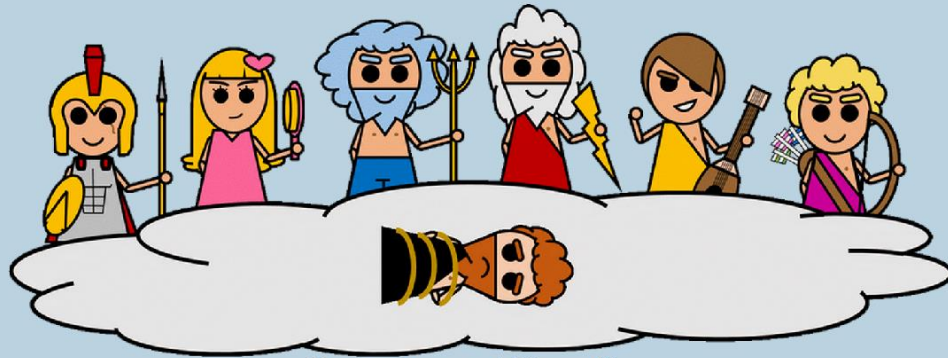


Fenêtre de l'inventaire

Sur le même principe que la carte, le joueur peut avoir accès tout au long de son aventure à un inventaire par un appui sur la touche I. Cet inventaire contient tous les artefacts et objets qu'il a récupérés dans le labyrinthe. Il peut les parcourir avec les touches S et F et ainsi voir leur nom mais aussi une petite description.

Il peut quitter à tout moment cette fenêtre en appuyant sur Espace.

VI. La victoire



Bravo jeune Héros !!!

Tu as trouvé la corne d'abondance et tu es
sortie du labyrinthe !

Grâce à toi nous avons pu vaincre la
malédiction d'Hadès et sauver ton village !

Fenêtre de victoire



Domage jeune Héros ...

Tu n'as pas encore pu sortir du labyrinthe,
avec la corne d'Abondance.

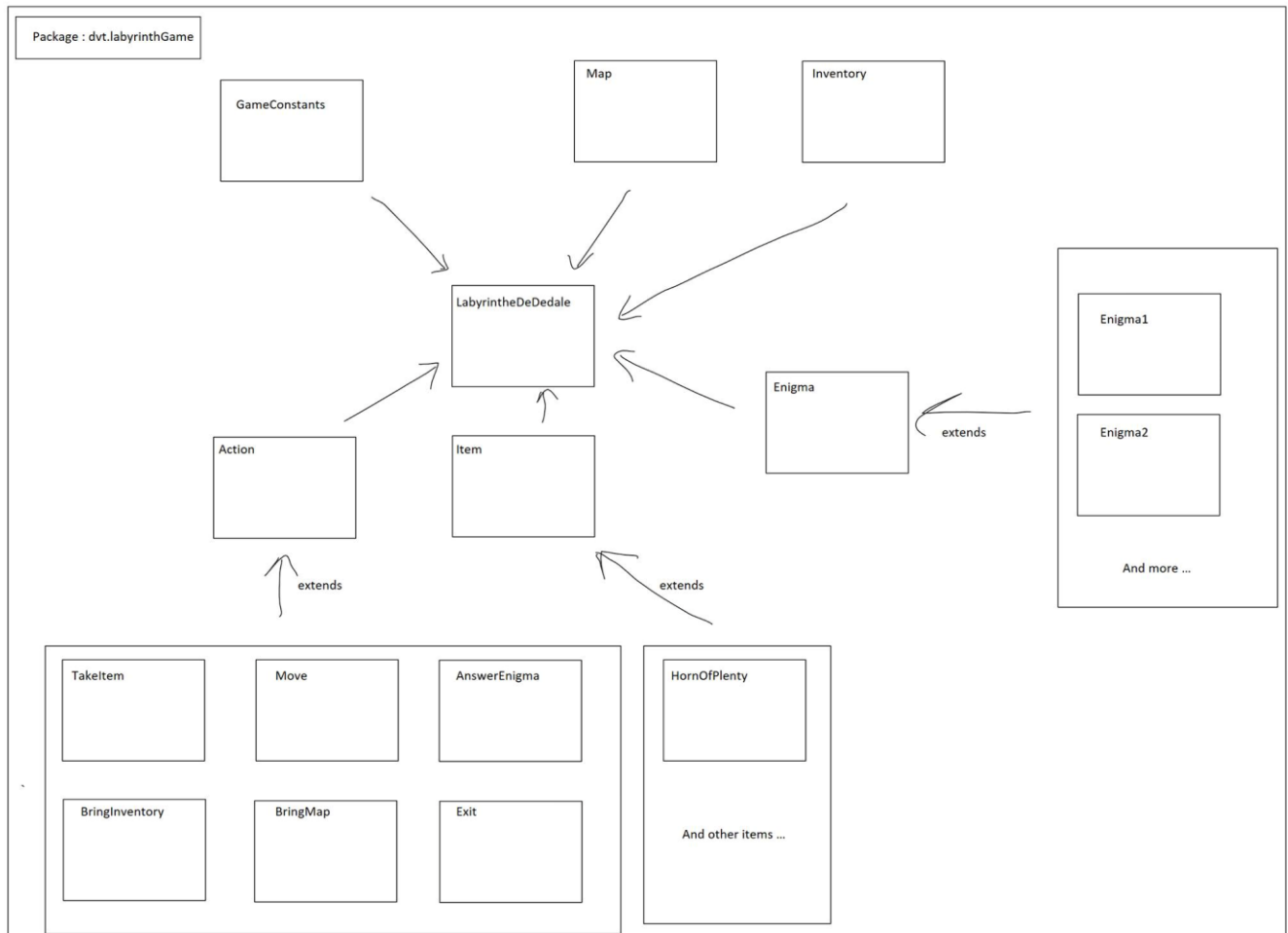
Reviens vite pour vaincre la
malédiction d'Hadès et sauver ton village !

Fenêtre d'abandon

Lorsque le joueur arrive dans la salle d'arrivée avec la Corne d'Abondance, c'est la victoire ! Le joueur a réussi à surmonter les défis du Labyrinthe de Dédale. Cependant si le joueur quitte c'est Hadès qui l'emporte.

En appuyant sur Espace le joueur revient sur le menu principal et peut ainsi voir son score et/ou rejouer une nouvelle partie.

MODELE DE CLASSES



LIBRAIRIES ET LANGAGES UTILISES

Sur ce projet, nous n'utiliserons que le langage Java. De plus nous utiliserons la librairie Swing pour la partie interface Homme-Machine.

PLANNING DE REALISATION

Voici le planning de réalisation que nous essayerons de garder le long du semestre et qui sera modifié:

NUMERO DE LA SEMAINE	OBJECTIFS	
Semaine n°9	<ul style="list-style-type: none"> - Création du menu, - Création des options, - Création du score, - Création continuer/nouvelle partie - Création du début du jeu, <ul style="list-style-type: none"> création du modèle joueur, création du scénario fin/début, création du modèle inventaire, 	Axel Axel Axel Antoine/Quentin Quentin Antoine Axel
Semaine n°10	<ul style="list-style-type: none"> - Suite de la création du jeu, <ul style="list-style-type: none"> création du modèle énigmes, création du modèle map, - Finalisation de la V1 minimum 	Antoine Thomas
Semaine n°11	<ul style="list-style-type: none"> - Prise en compte des remarques suite à la présentation de la V1 minimal, - Suite de la création du jeu, <ul style="list-style-type: none"> création du model Item, 	Axel
Semaine n°12	<ul style="list-style-type: none"> - Recherche d'énigmes et de questions, - Création des personnages, - Création des Items, - Formule du calcule de score, 	Antoine/Axel Axel Axel Quentin
Semaine n°13	<ul style="list-style-type: none"> - Insertion des personnages, des énigmes et des items, 	Axel
Semaine n°14	<ul style="list-style-type: none"> - Codage 	
Semaine n°15	<ul style="list-style-type: none"> - Préparation des questions à poser aux clients - Vérification de la version test pour la semaine suivante, 	ALL ALL
Semaine n°16	<ul style="list-style-type: none"> - Rectification des spécifications suite au commentaire des clients et professeurs, 	ALL
Semaine n°17	<ul style="list-style-type: none"> - Prise en compte des remarques pour faire des corrections, - Création en Json des scores 	ALL Quentin
Semaine n°18	<ul style="list-style-type: none"> - Suite de la prise en compte des remarques (FACULTATIF), - Création des map en JSON 	ALL Antoine

Semaine n°19	<ul style="list-style-type: none">- Finaliser le projet,- Boussole- Entrer du nom- Option F2- Changement des sets de couleur- Vérifier le fonctionnement global,- Vérifier l'orthographe,- Confirmer l'envoi,- Tester le fonctionnement,	ALL Thomas Quentin Antoine Axel ALL ALL ALL ALL
-----------------	--	---

Question



Bonne réponse !

Bravo jeune Héro, pour te récompenser voici un indice :
La porte BLEUE est la bonne porte pour continuer ton aventure.

Question



Bonne réponse !

Bravo jeune Héro, pour te récompenser voici un indice :
La porte BLEUE est la bonne porte pour continuer ton aventure.

Question



Bonne réponse !

Bravo jeune Héro, pour te récompenser voici un indice :
La porte BLEUE est la bonne porte pour continuer ton aventure.