

Compte Rendu de Projet C++

There is no Planet B



Description de l'application :

Notre application est un jeu narratif décisionnel. Vous commencez le jeu en choisissant votre classe de personnage. Vous possédez plusieurs ressources critiques à gérer. Vous aurez ensuite plusieurs choix à faire, impactant ces ressources, décidant de la fin ou non du jeu.

Il existe 2 versions du jeu, une version avec une interface graphique qui malheureusement ne fonctionne que pour un seul tour et une version sans interface graphique, qui tourne sur le terminal mais qui fonctionne.

Règles du jeu :

Vous commencez avec le choix entre plusieurs classes, ces classes possèdent des attributs uniques. Chaque classe permet d'augmenter la probabilité de réussite dans une mission donnée.

Le jeu fonctionne en système de tours par tour, chaque tour vous demandant de faire un choix entre 3 pour une mission. Les choix possèdent des pourcentages de réussite pouvant ainsi entraîner un gain ou une perte de une ou plusieurs ressources. Le but est d'arriver à la fin du nombre de tours sans perdre une de ses ressources.

Condition de victoire :

Vous possédez 6 ressources : Intégrité du vaisseau, Humeur, Nourriture, Faim, Nombre de membres de l'équipage et Santé.

Le jeu s'arrête à partir du moment où l'une de ses ressources tombe à 0. Vous pouvez gagner ou perdre des ressources après chaque mission.

Vous gagnez si vous arrivez au nombre de tours maximum, le tour 4.

Les parties de l'implémentation dont vous êtes les plus fières :

Nous sommes contents de notre implémentation au niveau de l'application des événements. Plus particulièrement, l'application des conséquences sur nos variables vaisseau et personnage. Cette partie nous a permis de relier plusieurs aspects importants du C++ comme la surcharge d'opérateurs.