

## Rogue 6 : glossaire

Groupe : Azémard Maxime

### Evolution du jeu

#### 1) Gameplay II : Escalier et étage (1)

Objectif : Monter d'un étage ou descendre d'un étage

- Dans *Map* :
  - **Map.up** : un escalier pour monter à l'étage supérieur
  - **Map.down** : un escalier pour descendre
- Dans *Game* :
  - **self.floors** : un attribut contenant les différentes cartes. Sert à la sauvegarde d'un étage
  - modification de **buildFloor** : adapté pour un ensemble de cartes
  - **changeRooms (self,up)**: méthode qui permet de basculer à un étage supérieur ou inférieur (ajout d'un compteur d'étage **self.level** et d'un affichage)
  - **self.level** : un compteur d'étage
- classe *Etage (Element)* : pour gérer les étages
  - **meet (self,hero)** : la rencontre du héros avec un des deux escaliers. Fait monter ou descendre le héros (utilisation de **self.monter** ou **self.descendre**)
  - **use(self,creature)** : pour utiliser l'escalier comme n'importe quel élément de la carte
  - **monter(self,creature)** : fait monter le héros d'un étage en créant une nouvelle map (avec **changeRooms**)
  - **descendre(self,creature)** : fait descendre le héros (avec **changeRooms**)

#### 2) Gameplay III : Point d'expérience (1)

Objectif : passer à un niveau supérieur ; vaincre des monstres rapportant différents points d'expériences ; avoir une limite de vie maximale

- Dans *classe Creature* :
  - argument **xp** et **self.xp** : si la creature n'est pas le héros alors un nombre de point d'expérience est définie
  - modification de **meet** : si une creature est tuée par le héros alors l'expérience du héros augmente (dans Héros : **self.XP**) ; si l'expérience est supérieure à un certain niveau alors le héros passe au niveau supérieure
- Dans *Héros* :
  - argument **self.XP** : contient l'expérience du héros
  - **self.hpMax** : la vie maximale que peut atteindre le héros
  - **nivSup(self)** : méthode qui augmente la puissance du héros ; soigne le héros ; augmente la jauge maximale de vie

### 3) Objets II : Armes (1)

Objectif : les armes peuvent être utilisées et augmentent la force du héro. Il devient possible de changer d'armes. L'ancienne arme retourne dans l'inventaire.

- Dans *Hero* :
  - argument `self.armeUtilisée` : une liste pour stocker l'arme en cours d'utilisation par le héro
  - **ChangeArme (self, arme)** :  
si le héro n'utilise pas d'armes, on ajoute une arme dans la liste d'armes utilisées et on ajoute la puissance de l'arme à la force du héro ;  
si il en possède déjà une alors l'ancienne arme retourne dans l'inventaire et est remplacée par la nouvelle. On enlève la puissance de l'ancienne arme à la force du héro (la force du héro est augmenté automatiquement par la puissance de l'arme lors de son usage, donc pas définie ici (cf `forceAugm`) )
- classe *Armes (Equipment)*: un équipement spécial qui possède une puissance par défaut
  - utilisation similaire à un objet de type *Equipment* ; la classe permet de dissocier un objet utilisable d'une arme avec une force (cf `isinstance`)
- fonction **forceAugm (creature, arme)**: un effet qui augmente la force du héro avec la puissance de l'arme ; utilisée avec la fonction `usage`

4) (facultatif) méthode `Stop` : la touche « ! » Permet d'abandonner la quête avec l'utilisation de `raise SystemExit()` ; similaire à « k »

### 5) (2) Magie

Objectif : Le héro trouve des parchemins de sorts. Les sorts sont conservés tout au long du jeu. Les sorts consomment des points de magie. Les points de magie sont obtenus grâce aux « breuvages anciens »

Sorts disponibles :

- soin : soigne le héro
- téléportation : téléporte le héro
- invisibilité : pendant 30 tours le héro est invisible. Un combat rompt le sort
- explosion : détruit tous les objets et blessent tous les monstres à proximité du héro

Méthodes :

- classe *map* :
  - **destroy(self, creature, zone, dégats)** : détruit les éléments et provoquent des dégâts sur une zone centrée sur le héro
- classe *Creature* :
  - **testMort (self)**: renvoie `True` si le monstre est tué. Ajoute un message

- classe Hero :
  - **visibleOuPas(self)** : renvoie Vrai si le héro est visible, Faux sinon (lorsqu'il est en cours d'utilisation de invisibility)
  - **baisseTempsInvisible(self)** : baisse de 1 le nombre de tours invisibles (self.toursInvisibles)
  - **finInvisible (self)**: impose le nombre de tours invisibles à 0 ; bloque l'utilisation de l'invisibilité
  - **duréeInvisible(self,temps)** : indique le nombre de tours invisibles

### Classe :

classe *Parchemin (Equipment)* : une classe de parchemin de sorts ; contient un meet et un use. Les parchemins sont ajoutés dans hero.dicoSort

### Fonctions :

magieAugm(hero) : effet de « breuvage ancien » : augmente les points de magie

Invisibility(hero) : déclenche l'invisibilité pendant 30 tours de jeu

boomBoom(hero,zone,dégats) : effet qui déclenche l'explosion avec destroy

## 6) (1) Inventaire limité

Objectif : l'inventaire est limité à 10 objets. Les objets supplémentaires sont perdus. Il est possible d'abandonner un objet. Il apparaît ainsi sur la carte. L'or est compté à part de l'inventaire

### Méthode :

- classe Map
  - **dépot(self,hero,elem)** : vérifie les 4 coordonnées cardinales autour du héro. Si l'un d'elle est vide alors on dépose l'objet elem sur la carte et on renvoie Vrai, sinon on ajoute « ne peux pas déposer l'objet » et on retourne Faux.
- Classe hero
  - **takeOrLeave(self,elem)** : vérifie la taille de l'inventaire et retourne Vrai si il reste de la place
  - **leave(self,elem)** : si l'objet peut être abandonné, on le retire de l'inventaire

## 7) Arc

Objectif : Un arc comme arme de tir

Méthode :

- classe Map
  - **flèche(self,creature,zone,dégats)** : cherche le monstre le plus proche et applique des dégats
- classe Hero
  - **arc(self,zone,dégats)** : tir sur les monstres si l'arme est un objet de la classe Tir

Classe :

Tir : une classe identique à Arme mais pour vérifier si l'on peut utiliser map.flèche

### **Règle du jeu :**

- Le héros débute le jeu avec 10 points de vie
- Il se déplace, trouve de l'or « o », ou des objets « en minuscule : !,w,... »
- Le héros combat des monstres (en majuscule : O,D,...) et gagne de l'expérience
- Lorsque le héros a 8 d'expérience, il augmente de niveau. Sa vie maximale et sa force augmentent
- Il peut trouver des armes et s'en équiper. La force de l'arme s'ajoute à celle du héros. L'arc blesse les monstres à distance.
- le héros peut trouver des fioles « breuvages anciens » (§) qui rapportent des points de magie et des parchemins secrets (μ,£, etc).

Il peut ainsi effectuer des sorts contre des points de magie :

- 3pt : potionSoin → le héros se soigne
  - 5pt : vieux livre de druide → le héros se téléporte
  - 7pt : notes de pyromane → le héros détruit tous les objets et blesse les monstres à proximité (10 dégâts infligés)
  - 7 pt : parchInv → le héros devient invisible durant 30 tours sauf si un combat débute
- le héros a un inventaire limité à 10 objets. Il peut laisser des objets sur la carte
  - le héros peut utiliser les étages pour monter ou descendre

### **Rappel des commandes :**

- "z": déplacement vers le haut
- "s": déplacement vers le bas
- "q": déplacement vers la gauche
- "d": déplacement vers la droite
- "i": description du héros
- "k": suicide; fin de jeu

" ": passe le tour

"**u**": utiliser un objet dans l'inventaire / changer d'arme

"!": abandon ; fin de jeu (similaire à « k »)

"\*": utiliser un sort

"%": abandonner un objet

"f": utiliser les flèches (si l'arme équipée est un arc)