

# Projet CPOO - 2018

Durant ce projet, vous allez développer un jeu d'exploration de donjon ([Rogue-like](#)). Le thème que vous utiliserez pour ce projet est libre. Vous devrez cependant respecter les contraintes ci-dessous.

## Description du jeu

- L'univers du jeu est représenté par un ensemble de cases carrées représentant différents éléments (*sol, mur, objet, personnage; ...*).
- L'univers du jeu est généré aléatoirement en début de partie.
- Le jeu permet de faire évoluer un personnage joueur (PJ) en mode tour par tour.
- Le jeu comporte également des personnages non joueur (PNJ).
- Le PJ possède des caractéristiques (*points de vie, de magie, ...*) et un équipement (*monnaie, armes, ...*).
- Le PJ peut interagir avec son environnement (*ramasser ou utiliser un objet, discuter avec un PNJ, combattre un monstre*).
- Les PNJ obéissent aux mêmes règles que le PJ mais sont contrôlés par le jeu.

## Description de l'application à réaliser

- L'interface proposera une visualisation de l'univers en mode texte (une case est représentée par un symbole ASCII).
- Les actions du joueur seront saisies au clavier sous la forme *action objet* (par exemple *ramasser clé*).
- Une interface spécifique pourra être proposée pour des situations particulières (*création du personnage, sélection d'un sort, discussion, ...*).
- L'état de la partie devra pouvoir être sauvegardé et rechargé à tout moment.

## Contraintes techniques

- Le projet est à réaliser en Java 8 ou ultérieur par **groupe de 2 ou 3 étudiants**.
- Le projet sera à présenter le **jeudi 20 décembre** durant les TDs.
- Le suivi des versions est à réaliser avec `git / bitbucket`.
  - les contributions de chaque membre du groupe devront être clairement visibles dans les *commits*.
- Il devra comporter des tests unitaires (*JUnit 4*) pour une partie significative du projet.
- Il devra être compilable avec `maven`.
- Il devra être exécutable en tapant `java -jar mon_projet.jar`.
- Il devra comporter une documentation sous la forme d'un fichier `README.md`.
  - La documentation devra décrire l'usage de l'application (*manuel utilisateur*) ainsi que la conception du jeu (*manuel technique*).

## Références

- Article Wikipedia [Rogue-like](#)
- Le tutoriel [roguelike tutorial](#)
- La bibliothèque [JAnsi](#) pour gérer la couleur dans un terminal