

Searching for the slime breeder

lien page web
(IPO 2020/2021 G12)

I.A) Auteur(s)

Brendan VICTOIRE groupe 12

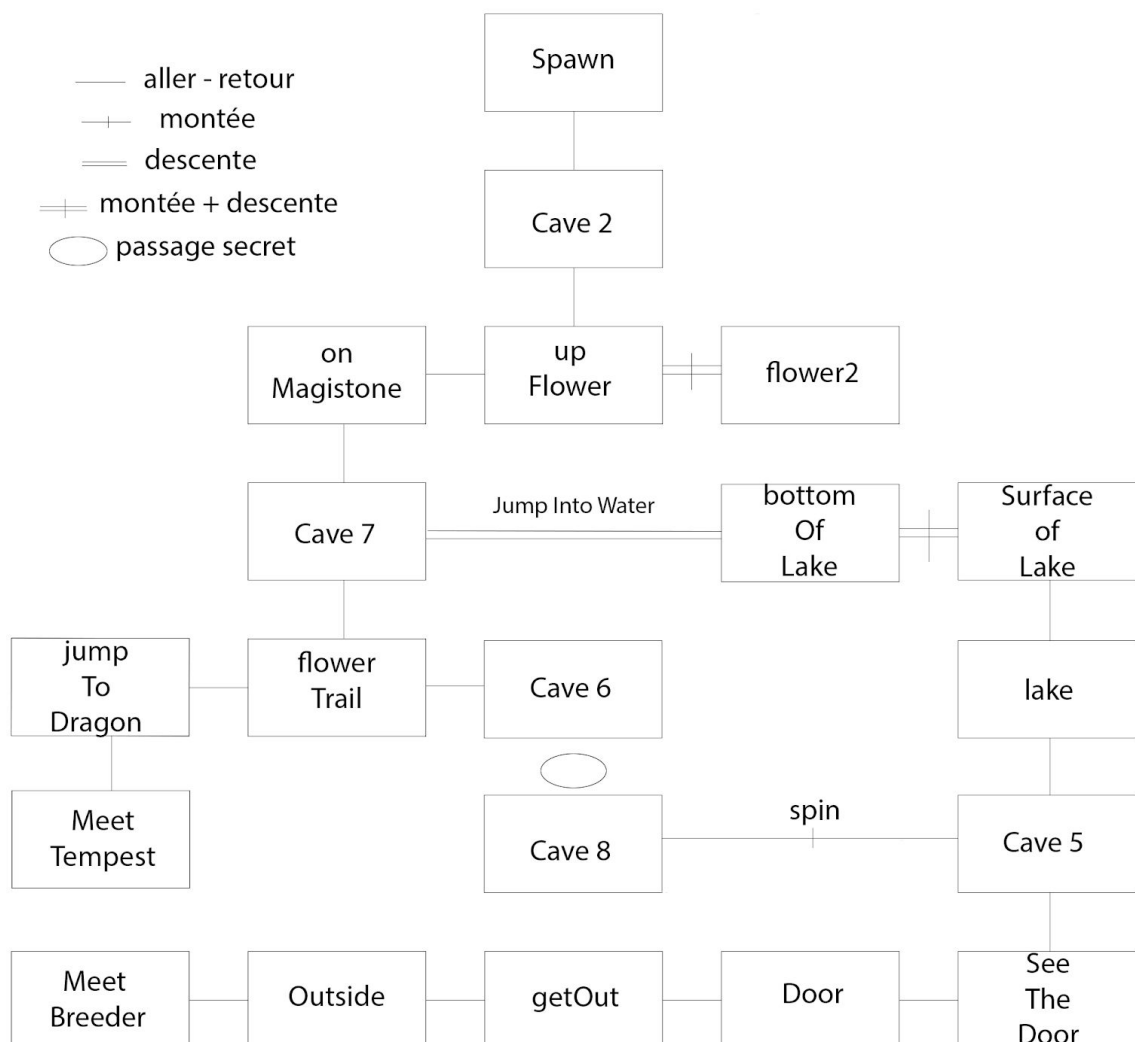
I.B) Thème

Un slime à la recherche de son éleveuse

I.C) Résumé du scénario

Démarrage dans une grotte et essayé de trouver la sortie pour retrouver l'éleveuse

I.D) Plan



I.E) Scénario détaillé

Vous êtes un slime perdu dans une grotte à la recherche de son éleveuse. Vous devez rencontrer Veldora pour accéder à la porte de sortie

I.F) Détail des lieux, items, personnages

Lieux : - la grotte et ses différentes salles, l'extérieur de la grotte

Items : Magistone, fleur, l'âme du dragon

Personnages : Rimuru (le slime), Veldora (le dragon), Beatrix LeBeau (l'éleveuse)

I.G) Situations gagnantes et perdantes

Situation gagnante : retrouvé Beatrix;

Situation perdante : - refuser d'absorber l'âme de Veldora;

- ne pas rencontre Veldora;
- prendre trop de temps;
- sauter dans le lac sans voir absorbé l'âme de Veldora

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

Lors de la rencontre avec Veldora essayé d'absorber 2 fois son âme pour y parvenir

Dans la cave 6 activé la capacité "sense" pour découvrir une porte cachée

I.I) Commentaires (ce qui manque, reste à faire, ...)

Scénario détaillé à finaliser + page web à faire

II. Réponses aux exercices

7.5 remplacer les parties de code qui étaient identique dans goRoom() et printWelcome() par l'appelle d'une procédure printLocationInfo() créer pendant l'exercice.

7.6 créer un accesseur pour les sorties qui est ensuite appelé dans goRoom() et printLocationInfo().

7.7 créer un accesseur pour récupérer les sorties de la salle actuelle sous forme de string ce qui amène une modification de printLocationInfo()

7.8 Utilisation de HashMap pour créer fonction pour modifier les sorties des salles + création des sorties des salles.

7.8.1 Rajout de direction "up" et "down".

7.9 Création d'une variable mémoire des directions dans getExitString() pour pouvoir.

7.10 On a créé une variable de type Set qui contient l'ensemble des directions puis grâce à une boucle for Each on compose le String avec les sorties possible.

7.10.1 ajustement des commentaires.

7.10.2 générer le javadoc.

7.11 ajout d'une méthode pour avoir une description détaillée et modification de printLocationInfo() grâce à cette méthode.

7.14 ajout d'une méthode look() qui pour l'instant affiche la description longue de la pièce actuelle.

7.15 ajout d'une méthode eat() qui pour l'instant affiche le fait d'avoir mangé.

7.16 ajout de méthodes dans les classes CommandWords et Parser pour pouvoir afficher toutes les commandes dans le message d'aide la classe Game.

7.17 la classe Game n'a plus besoin d'être modifié vu que l'on a créée des méthodes dans l'exercice d'avant qui les commande de l'attribut de la classe CommandWords.

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

IV. Déclaration obligatoire anti-plagiat

Toutes les images sont tirées des deux premiers épisodes de *Tensei shitara Slime Datta Ken* sauf la rencontre avec l'élèveuse tirée du jeu Slime rancher + le slime de *Tensei shitara Slime Datta Ken*.