

11/01/2025

Cahier des charges

Programmation Orientée Objets

MILLY Alexandre
JEANSON Clara

Nous allons créer un jeu de combat contre l'ordinateur avec pour but de vaincre le boss final. Les spécificités seront les suivantes :

- Le joueur pourra choisir une arme et une protection ;
- Il pourra choisir parmi trois niveaux de difficulté ;
- Les niveaux de difficultés ont des différents paliers de récompenses ;
- Il gagnera de l'XP à la fin de chaque combat ;
- Lors des combats trois choix possible attaquer ou esquiver, pour que l'esquive soit réussie il faut choisir le bon côté ou utiliser un objet ;
- Lors du combat la protection applique une réduction de dégât qui diminue à chaque coup pris jusqu'à atteindre une durabilité de 0 ;
- Après 4 combats, il aura à combattre le Boss final, cela fera 5 combats au total ;
- Il pourra utiliser son XP pour gagner des niveaux et compétences ;
- Régénération de 50% de la vie perdu à la fin de chaque combat + PV supplémentaire lors de la montée de niveau ;
- Régénération des équipements à la fin de chaque combat.

Nous envisageons si tout se déroule correctement d'implémenter les options si dessous :

- Un marchand à qui on pourrait acheter de nouveaux équipements et des potions avec un system d'argent ;
- De l'argent gagné de la même manière que l'XP ;
- Un mode difficile qui régénère de la vie uniquement grâce aux potions ou montés de niveau avec les ennemis pourrons esquiver, il faudra aussi payer pour réparer ses équipements.