



Monster Hunter New World

Manuel complet

Table des matières

I.	LE JEU :	2
II.	FONCTIONNALITES :	2
1.	DEMARRAGE ET CREATION DE VOTRE PERSONNAGE.....	2
2.	BIENVENUE A AETERNUM-CITY	3
3.	ÉQUIPEMENTS.....	4
4.	RESSOURCES ET OBJETS	8
5.	LA FORGE.....	8
6.	LA BOUTIQUE	10
7.	LA CANTINE	12
8.	LA CHAMBRE.....	13
9.	LA CHASSE.....	14
10.	STRUCTURE DES MENUS	17
III.	GUIDE DU DEVELOPPEUR	18
1.	ARBORESCENCE ET CONTENU	18
2.	RECORDS (TYPES PERSONNALISES).....	19
3.	STRUCTURE LOGICIELLE	20
4.	DESCRIPTION DES FONCTIONS ET PROCEDURES DES UNITES PRINCIPALES.....	21
-	<i>Menu principal</i>	21
-	<i>Menu ville :</i>	21
-	<i>Création du personnage :</i>	21
-	<i>Équipement :</i>	22
-	<i>Inventaire :</i>	22
-	<i>Marchand :</i>	23
-	<i>Chasse :</i>	23

Table des illustrations

Lancement du jeu.....	2
Saisie des données de personnalisation	2
Menu ville	3
Accueil de la forge.....	8
Forge avec les ressources.....	9
Tentative de forge sans ressources.....	9
Affichage après la forge d'un élément	9
Accueil boutique	10
Mode achat 2	10
Mode achat 1	10
Affichage de l'inventaire après achat.....	11
Mode vente 1	11
Mode vente 2	11
Affichage de l'inventaire après vente	11
Prise de repas à la cantine	12
Accueil de la cantine	12
Accueil de la chambre	13
Choix de l'équipement	13
Utilisation d'une potion	14
Loup enragé	15
Grizzli furieux	15
Jeune dragon.....	15
Gagné à la chasse	16
Perdu à la chasse.....	16

I. Le jeu :

Monster Hunter "New World" est un jeu textuel, vous y incarnez un chasseur intégrant une mission d'exploration à destination d'**Aeternum**, une île mystérieuse peuplée de monstres. Afin de vaincre ces derniers, vous allez devoir vous équiper d'armes et d'armures, vous préparer puis, lorsque vous vous sentirez d'attaque, partir affronter ces affreuses créatures dans le brouillard d'Aeternum.

II. Fonctionnalités :

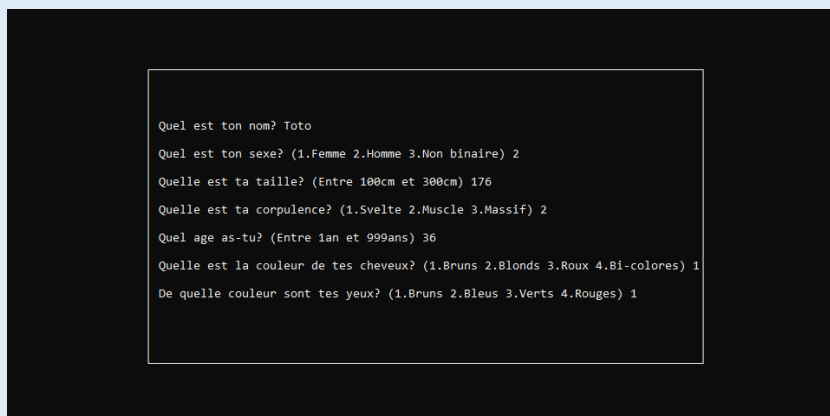
1. Démarrage et création de votre personnage

Au lancement du jeu, vous aurez le choix de créer votre personnage, ou simplement de quitter la partie.



Lancement du jeu

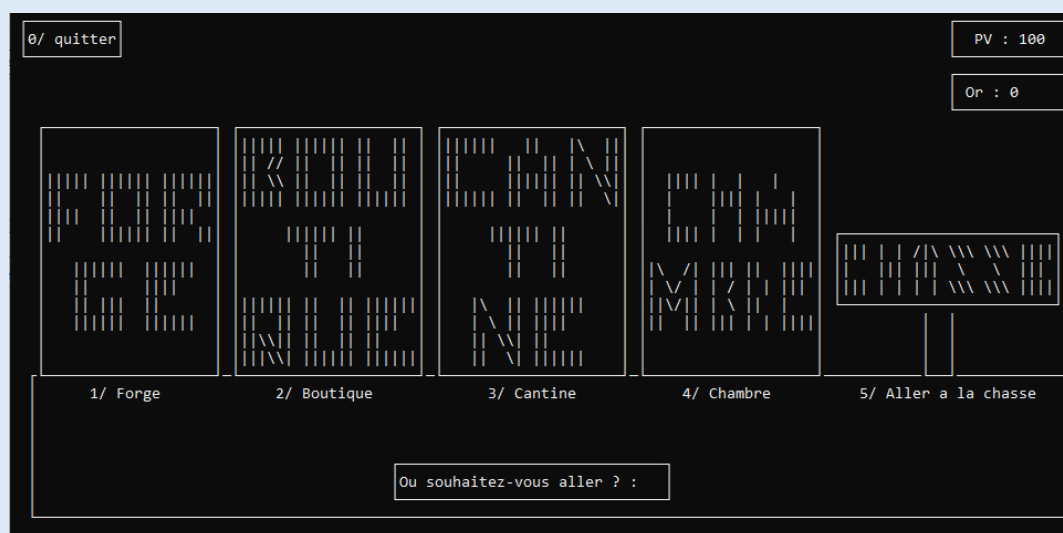
Si vous décidez de vous lancer, vous serez invités à renseigner les caractéristiques de votre personnage :



Saisie des données de personnalisation

Une fois validé, votre personnage est crédité de 100 points de vie (PV) et de 0 or (devise).
Le personnage est initialisé comme n'ayant jamais pris de repas et n'ayant jamais dormi.

2. Bienvenue à Aeternum-city



Une fois votre personnage créé, vous accéderez directement à la ville, c'est le point de retour de tout endroit du jeu.

A partir d'ici vous pourrez vous rendre :

- À la **Forge**, afin de fabriquer vos **armes et armures** les plus efficaces.
- À la **Boutique**, pour y **acheter ou vendre** vos objets.
- À la **Cantine**, pour vous restaurer et augmenter ainsi vos **points de vie**.
- À votre **Chambre**, pour vous **reposer** ou vous **équiper** pour le combat.
- A la **Chasse**, lorsque vous vous sentirez prêt !

Note : Se référer à la [Structure des menus](#)

3. Équipements

Votre **armure** est composée de 5 protections et d'une **arme** que vous pourrez améliorer en vous rendant à la forge et en utilisant les **ressources** de votre **inventaire**.

Vous commencez la partie avec les éléments les moins puissants : petit bâton, bonnet de bain inefficace, petit pull en laine, sans gants, kilt écossais et sandale chaussettes.

Vous pouvez améliorer ces éléments en vous rendant à la forge et en utilisant les **ressources** de votre **inventaire** (que vous obtiendrez après les chasses ou dans la boutique).

Équipements et leurs défenses/dégâts :

Chaque équipement donne de la défense ou augmente les dégâts, plus l'équipement est amélioré plus cette défense sera importante.

Types	Équipement de base	Première amélioration	Seconde amélioration	Troisième amélioration	Quatrième amélioration	Cinquième amélioration
Arme	Petit bâton : <i>4 de dégât</i>	Osselet : <i>6 de dégât</i>	Gros os : <i>12 de dégât</i>	Os aiguisé : <i>24 de dégât</i>	Côte tranchante : <i>48 de dégât</i>	Hachoir fait de dents : <i>96 de dégât</i>
Casque	Bonnet de bain inefficace : <i>0 de défense</i>	Casque en fourrure : <i>2 de défense</i>	Casque en cuir : <i>4 de défense</i>	Casque en os : <i>8 de défense</i>	Casque en écaille de dragon : <i>16 de défense</i>	Casque des hauts fourneaux : <i>32 de défense</i>
Cuirasses	Petit pull en laine : <i>1 de défense</i>	Cuirasse en fourrure : <i>4 de défense</i>	Cuirasse en cuir : <i>8 de défense</i>	Cuirasse en os : <i>16 de défense</i>	Cuirasse en écaille de dragon : <i>32 de défense</i>	Cuirasse du géant : <i>64 de défense</i>
Gants	Sans gants : <i>0 de défense</i>	Gants en fourrure : <i>1 de défense</i>	Gants en cuir : <i>2 de défense</i>	Gants en os : <i>4 de défense</i>	Gants en écaille de dragon : <i>8 de défense</i>	Gant de Xarsaroth : <i>16 de défense</i>
Jambières	Kilt écossais : <i>1 de défense</i>	Jambières en fourrure : <i>3 de défense</i>	Jambières en cuir : <i>6 de défense</i>	Jambières en os : <i>12 de défense</i>	Jambières en écaille de dragon : <i>24 de défense</i>	Jambières du Seigneur Cochon : <i>48 de défense</i>
Bottes	Sandale chaussettes : <i>0 de défense</i>	Bottes en fourrures : <i>2 de défense</i>	Bottes en cuir : <i>4 de défense</i>	Bottes en os : <i>8 de défense</i>	Bottes en écaille de dragon : <i>16 de défense</i>	Bottes ailées : <i>32 de défense</i>

Ressources nécessaires pour chaque équipement :

Arme	Cuir	Dents	Écailles de dragon	Fourrure	Fémur	Griffe
Petit bâton	Équipement de base, pas concerné					
Osselet	0	1	0	0	0	1
Gros os	0	2	0	0	1	2
Os aiguisé	1	3	0	0	4	6
Côte tranchante	2	0	2	0	6	10
Hachoir fait de dents	4	40	16	0	12	20

Casque	Cuir	Dents	Écailles de dragon	Fourrure	Fémur	Griffe
Bonnet de bain inefficace	Équipement de base, pas concerné					
Casque en fourrure	0	0	0	2	0	0
Casque en cuir	2	0	0	3	0	0
Casque en os	2	4	0	3	1	3
Casque en écaille de dragon	2	0	4	6	0	0
Casque des hauts Fourneaux	8	0	12	20	0	0

MONSTER HUNTER NEW WORLD

Cuirasse	Cuir	Dents	Écailles de dragon	Fourrure	Fémur	Griffe
Petit pull en laine	Équipement de base, pas concerné					
Cuirasse en fourrure	0	0	0	3	0	0
Cuirasse en cuir	4	0	0	6	0	0
Cuirasse en os	4	6	0	6	3	4
Cuirasse en écaille de dragon	4	0	8	8	2	0
Cuirasse du Géant	16	0	24	40	8	0

Gants	Cuir	Dents	Écailles de dragon	Fourrure	Fémur	Griffe
Sans gants	Équipement de base, pas concerné					
Gants en fourrure	0	0	0	1	0	0
Gants en cuir	1	0	0	2	0	0
Gants en os	1	2	0	2	0	2
Gants en écaille de dragon	2	4	2	4	0	2
Gants de Xarsaroth	6	20	10	12	0	10

MONSTER HUNTER NEW WORLD

Jambières	Cuir	Dents	Écailles de dragon	Fourrure	Fémur	Griffe
Kilt écossais	Équipement de base, pas concerné					
Jambières en fourrure	0	0	0	2	0	0
Jambières en cuir	3	0	0	4	0	0
Jambières en os	3	4	0	4	4	2
Jambières en écaille de dragon	4	0	6	6	6	0
Jambières du Seigneur Cochon	12	0	16	16	20	0

Bottes	Cuir	Dents	Écailles de dragon	Fourrure	Fémur	Griffe
Sandale chaussettes	Équipement de base, pas concerné					
Bottes en fourrures	0	0	0	1	0	0
Bottes en cuir	2	0	0	3	0	0
Bottes en os	2	0	0	3	4	0
Bottes en écaille de dragon	3	0	4	6	6	0
Bottes ailées	10	0	12	20	12	0

4. Ressources et objets

Votre **inventaire** (accessible depuis la [boutique](#)) vous permet de consulter les **ressources** dont vous disposez :

- **Cuir** : vaut 75 or
- **Dents** : vaut 80 or
- **Écailles de dragon** : vaut 200 or
- **Fourrure** : vaut 25 or
- **Fémur** : vaut 100 or
- **Griffe** : vaut 60 or

Vous avez aussi la possibilité de collecter ou acheter des **objets** qui vous seront utiles lors de vos combats.

- Les **potions** augmentent vos PV :
 - Potion PV : donne 100 PV au joueur et vaut 200 or
 - Potion PV haute : donne 200 PV au joueur et vaut 400 or
 - Potion PV faible : donne 50 PV au joueur et vaut 100 or
- Les **bombes** infligent des dégâts aux monstres :
 - Bombe : enlève 100 PV à l'adversaire et vaut 100 or
 - Bombe forte : enlève 200 PV à l'adversaire et vaut 200 or
 - Bombe faible : enlève 50 PV à l'adversaire et vaut 50 or

5. La Forge

Une fois entré dans la forge, vous accédez à votre équipement, mais également aux améliorables. À savoir : les améliorations d'équipements se font par pallier, pour avoir l'item le plus puissant il faudra d'abord avoir obtenu tous les équipements précédents.

Pour forger il faut disposer des ressources nécessaires à la création d'un objet. Afin de connaître les ressources nécessaires à la création de chaque équipement veuillez vous référer à la partie [équipements](#).

Equipement	Forge
Arme : Petit bâton Dégats : 4	1. Améliorable en : Osselet Dégats : 6
Casque : Bonnet de bain inefficace Defense : 0	2. Améliorable en : Casque en Fourrure Defense : 2
Torse : Petit pull en laine Defense : 1	3. Améliorable en : Cuirasse en Fourrure Defense : 4
Gants : Sans gants Defense : 0	4. Améliorable en : Gants en Fourrure Defense : 1
Jambières : Kilt écossais Defense : 1	5. Améliorable en : Jambieres en Fourrure Defense : 3
Bottes : Sandale chaussettes Defense : 0	6. Améliorable en : Bottes en Fourrure Defense : 2

Accueil de la forge

MONSTER HUNTER NEW WORLD

Equipement	Forge
Arme : Petit bâton Dégats : 4	Améliorable en : Osselet Dégats : 6
Ressources disponible : Fourrure : 0 Cuir : 0 Dents : 0 Femur : 0 Griffe : 0 Ecaille de Dragon : 0	Coût en ressources : Fourrure : 0 Cuir : 0 Dents : 1 Femur : 0 Griffe : 1 Ecaille de Dragon : 0

Désolé mais vous n'avez pas les ressources nécessaire pour cet objet.

0/ Retour au menu Forge.

Tentative de forge sans ressources

Equipement	Forge
Arme : Petit bâton Dégats : 4	Améliorable en : Osselet Dégats : 6
Ressources disponible : Fourrure : 10 Cuir : 10 Dents : 10 Femur : 10 Griffe : 10 Ecaille de Dragon : 10	Coût en ressources : Fourrure : 0 Cuir : 0 Dents : 1 Femur : 0 Griffe : 1 Ecaille de Dragon : 0

Voulez vous vraiment forger cet objet ? 1.Oui 2.Non

0/ Retour à la ville.

Forge avec les ressources

Equipement	Forge
Arme : Osselet Dégats : 6	1. Améliorable en : Gros os Dégats : 12
Casque : Bonnet de bain inefficace Defense : 0	2. Améliorable en : Casque en Fourrure Defense : 2
Torse : Petit pull en laine Defense : 1	3. Améliorable en : Cuirasse en Fourrure Defense : 4
Gants : Sans gants Defense : 0	4. Améliorable en : Gants en Fourrure Defense : 1
Jambières : Kilt écossais Defense : 1	5. Améliorable en : Jambieres en Fourrure Defense : 3
Bottes : Sandale chaussettes Defense : 0	6. Améliorable en : Bottes en Fourrure Defense : 2

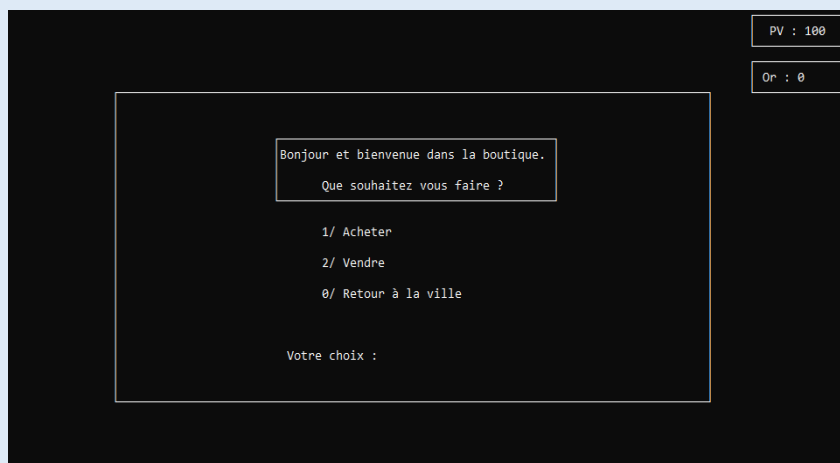
Que voulez vous forger ?

0/ Retour à la ville.

Affichage après la forge d'un élément

6. La boutique

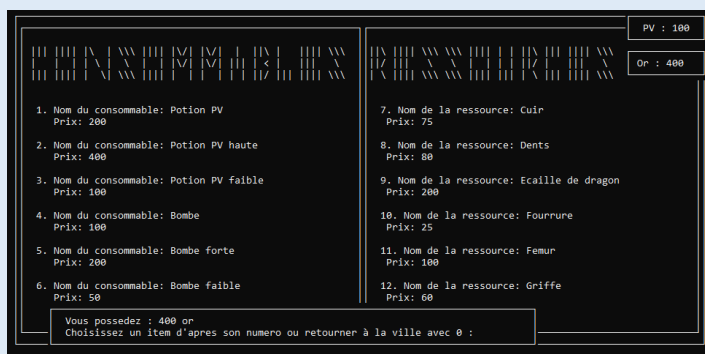
Lorsque l'on entre dans la boutique, plusieurs choix s'offrent à nous : le mode achat, le mode vente et le retour à la ville.



Accueil boutique

Une fois dans le mode achat, nous accédons à l'ensemble des consommables et ressources accompagnées de leur valeur.

Nous pouvons acheter la quantité souhaitée d'un consommable ou d'une ressource tant que nous disposons de la somme nécessaire.



Mode achat 1



Mode achat 2

MONSTER HUNTER NEW WORLD

The screenshot displays a game's inventory or shop screen. It features two columns of item names and quantities, represented by ASCII art. The top status bar shows 'PV : 100' and 'Or : 200'. The left column lists consumables: Potion PV (1), Potion PV haute (200), Potion PV faible (50), Bombe (100), Bombe forte (200), and Bombe faible (50). The right column lists resources: Cuir (100), Dents (100), Ecaille de dragon (100), Fourrure (100), Femur (100), Griffes (100), and Griffon (100). At the bottom right, there is a button labeled '0 / Retour à la ville.'

Affichage de l'inventaire après achat

	PV : 100
	Or : 400
<p>1. Nom du consommable: Potion PV Valeur: 200 - Quantité: 0</p> <p>2. Nom du consommable: Potion PV haute Valeur: 400 - Quantité: 0</p> <p>3. Nom du consommable: Potion PV faible Valeur: 100 - Quantité: 6</p> <p>4. Nom du consommable: Bombe Valeur: 100 - Quantité: 0</p> <p>5. Nom du consommable: Bombe forte Valeur: 200 - Quantité: 5</p> <p>6. Nom du consommable: Bombe faible Valeur: 50 - Quantité: 0</p>	<p>7. Nom de la ressource: Cuir Valeur: 75 - Quantité: 10</p> <p>8. Nom de la ressource: Dents Valeur: 80 - Quantité: 9</p> <p>9. Nom de la ressource: Ecaille de dragon Valeur: 200 - Quantité: 10</p> <p>10. Nom de la ressource: Fourrure Valeur: 25 - Quantité: 10</p> <p>11. Nom de la ressource: Femur Valeur: 100 - Quantité: 10</p> <p>12. Nom de la ressource: Griffes Valeur: 80 - Quantité: 9</p>
<p>Vous possédez : 400 or Choisissez un item d'après son numéro ou retourner à la ville avec 0 : 5</p>	

Mode vente 1

[illegible]

Mode vente 2

[illegible]

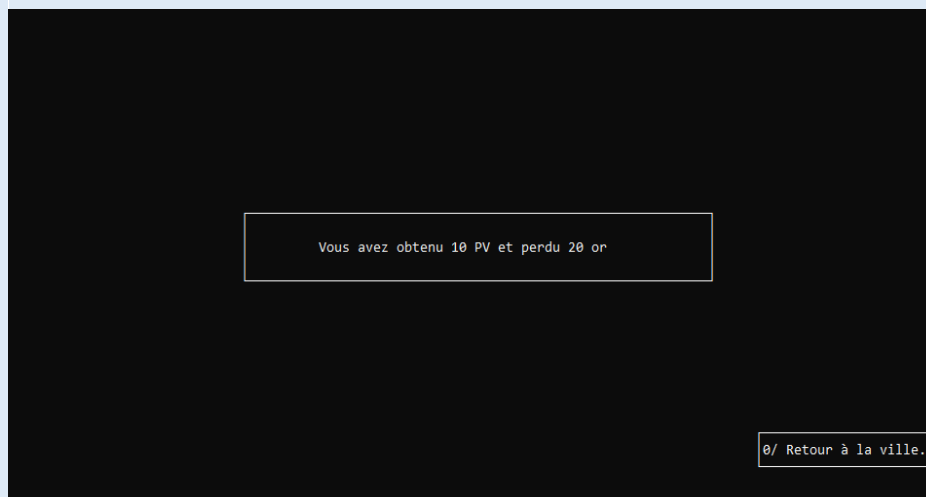
Affichage de l'inventaire après vente

7. La cantine

La cantine permet de prendre un repas et ainsi de gagner 10 PV en échange de 20 or. Lorsque l'on entre dans la cantine, on se retrouve face à un choix : manger ou non. Afin de manger il faut respecter deux conditions : avoir 20 or, mais également ne manger qu'une fois maximum avant chaque chasse. Une fois ces conditions remplies nous pourrions alors obtenir 10 PV.



Accueil de la cantine

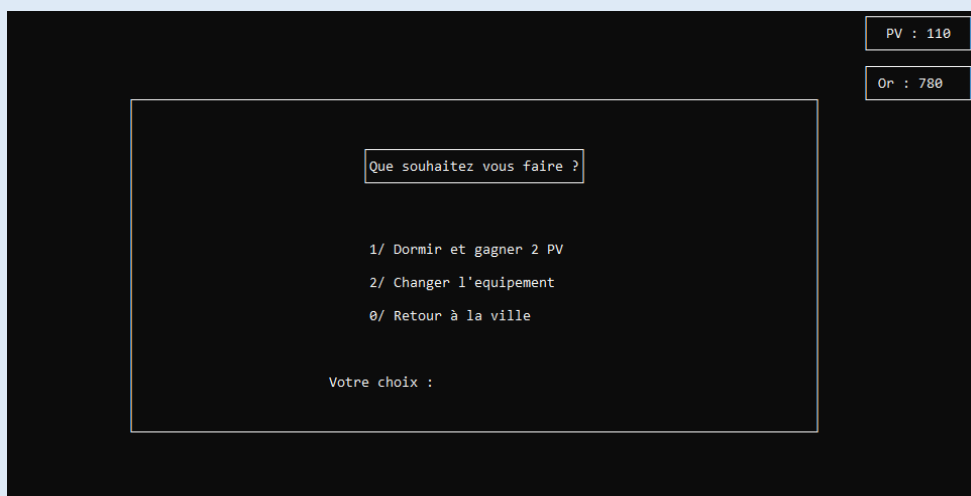


Prise de repas à la cantine

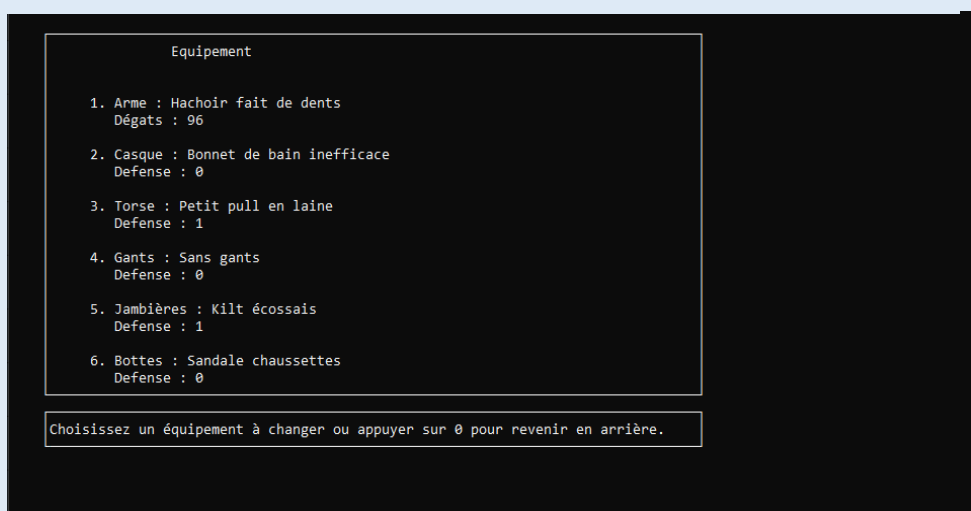
8. La chambre

La chambre a deux utilités :

- **Se reposer** et ainsi gagner 2 PV. La seule condition pour pouvoir se reposer est de n'y aller qu'une fois maximum avant chaque chasse
- **Changer son équipement** : il faudra d'abord choisir quel type d'équipement l'on souhaite changer (arme, casque, torse, gants, jambières, bottes).
Puis l'on choisira celui que l'on souhaite équiper dans ceux que nous possédons



Accueil de la chambre

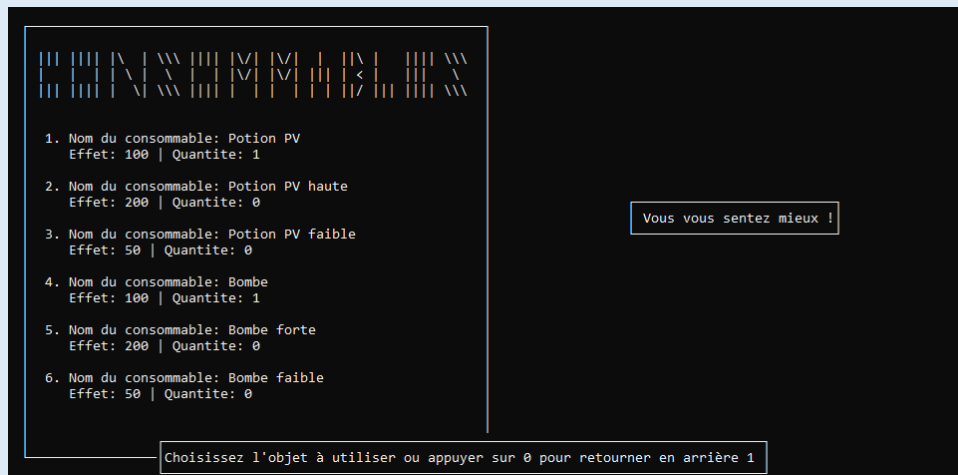


Choix de l'équipement

9. La Chasse

Un combat s'effectue au tour par tour. À chaque tour vous aurez le choix entre deux actions :

- Accéder à l'inventaire pour utiliser un consommable (voir la partie 4 pour les effets des consommables).
- Attaquer l'adversaire.



Utilisation d'une potion

Les dégâts fait par un ennemi :

Les dégâts fait par un ennemi sont calculés sur une base constante (différent selon le monstre) à laquelle on rajoute un pourcentage selon le compteur d'ennemi (nombre d'ennemi déjà battu) puis une légère variation de dégât aléatoire.

Cependant, un ennemi peut également faire des coups critiques, ainsi les dégâts qu'il inflige seront multipliés par 2.

Les dégâts sont ensuite infligés au personnage tout en prenant en compte son armure, c'est-à-dire son équipement, qui peut réduire les dégâts reçus.

L'armure d'un ennemi :

L'armures d'un ennemi est construite de la même façon que les dégâts qu'ils envoient. Les ennemis ont donc une base constante d'armure, à laquelle on rajoute un pourcentage selon le compteur d'ennemi, puis, une légère variation d'armure aléatoire.

Les points de vie d'un ennemi :

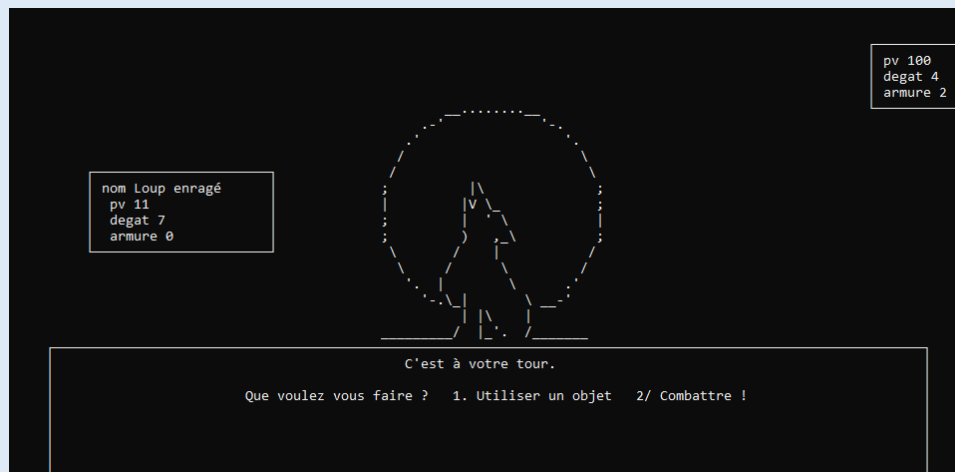
Les points de vie d'un ennemi sont construits de la même façon que les dégâts et l'armure. Les ennemis ont donc une base constante de point de vie, à laquelle on rajoute un pourcentage selon le compteur d'ennemi, puis, une légère variation de points de vie aléatoire.

Les monstres :

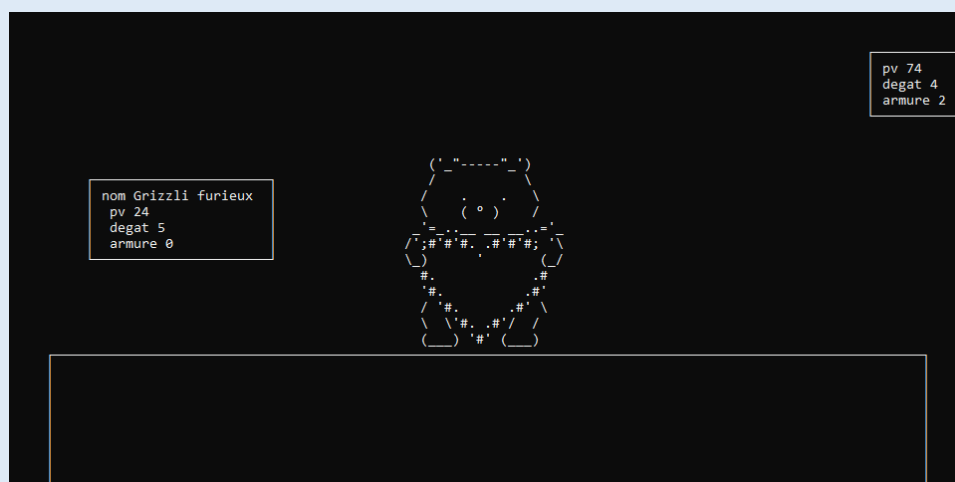
Les monstres apparaissent de façon aléatoire parmi les 3 monstres du jeu :

MONSTER HUNTER NEW WORLD

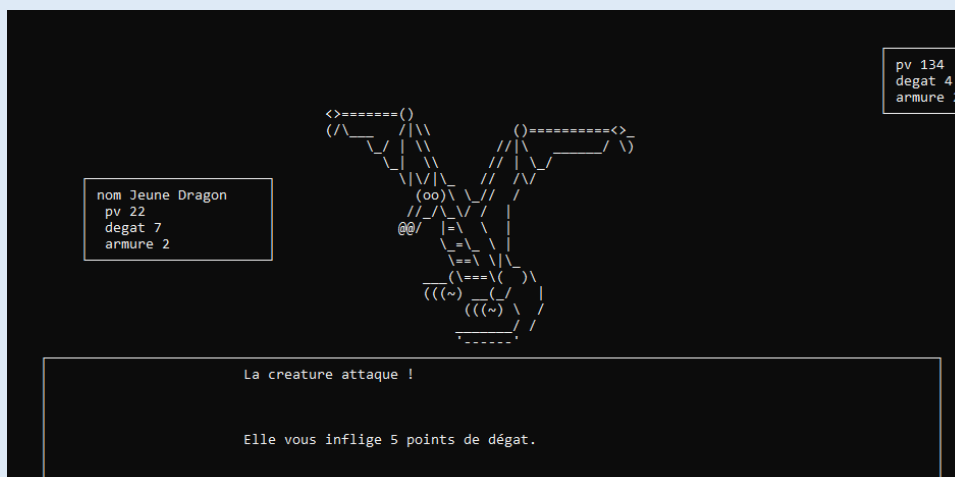
Monstres	Base de point de vie	Base de dégât	Base d'armure
Loup enragé	12	6	1
Grizzli furieux	20	6	0
Jeune Dragon	16	5	2



Loup enragé




Grizzli furieux



Jeune dragon

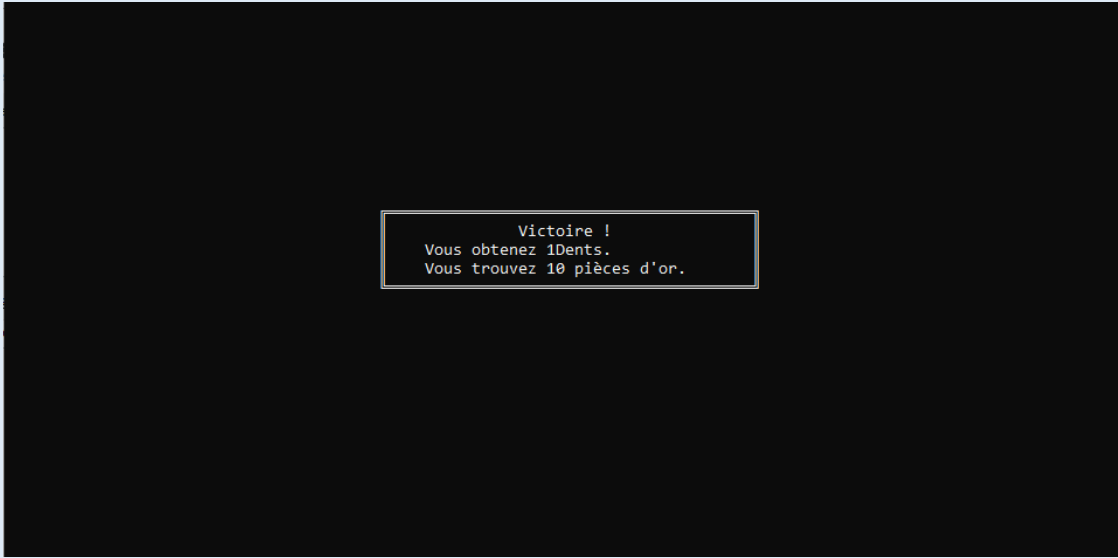
À la fin de chaque chasse, si l'on :

- Gagne : obtention de ressources que nous pourrions utiliser dans la forge ou vendre et parfois de l'or. Les PV resteront à la dernière valeur qu'ils avaient dans le combat.
- Perd : retour à la ville et les PV se réinitialise à 20.



Vous avez perdu cette bataille, mais vous réussissez à rejoindre la ville en rampant

Perdu à la chasse



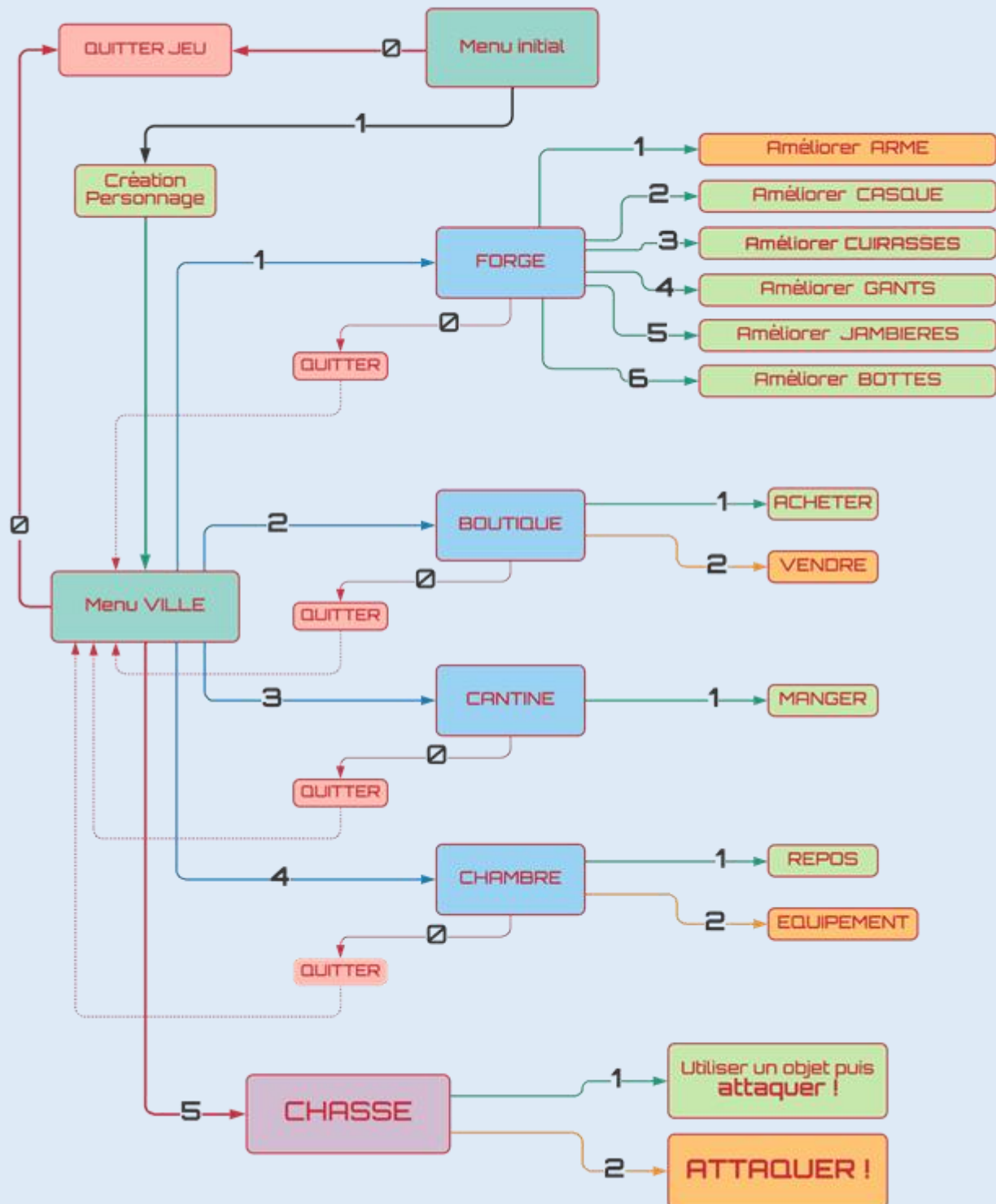
Victoire !
Vous obtenez 1Dents.
Vous trouvez 10 pièces d'or.

Gagné à la chasse

10. Structure des menus

Monster Hunter - Menus

Alexandre FLAHAUT / Morgane VIALA / Felix ARNOUX / Clotilde MALO



III. Guide du développeur

1. Arborescence et contenu

Note : se référer à la [structure logicielle](#).

Monster Hunter New World est composé d'un programme principal de lancement :

/monsterhunternewworld.pas

attaché à :

➤ 7 unités principales :

- Menu principal : /menuunit.pas
- Menu ville : /menuvilleunit.pas
- Création du personnage : /creationperso.pas
- Équipement et forge : /equipement.pas
- Inventaire : /inventaire.pas
- Marchand : /marchand.pas
- Chasse : /chasseunit.pas

➤ 2 unités de gestion d'affichage :

- Gestion d'écran : /GestionEcran.pas
- Gestion IHM : /menuVilleIHM.pas

➤ 1 programme de lancement des tests unitaires :

/testunitaireMonsterHunter

➤ 7 unités de tests unitaires

- Test unitaire principal /testunitaire
- Création de personnage /testunitairecreationperso
- Inventaire /testunitaireinventaire
- Chambre /testunitairechambre
- Cantine /testunitairecantine
- Chasse /testunitairechasse
- Équipement /testunitaireequipementetforge

2. Records (types personnalisés)

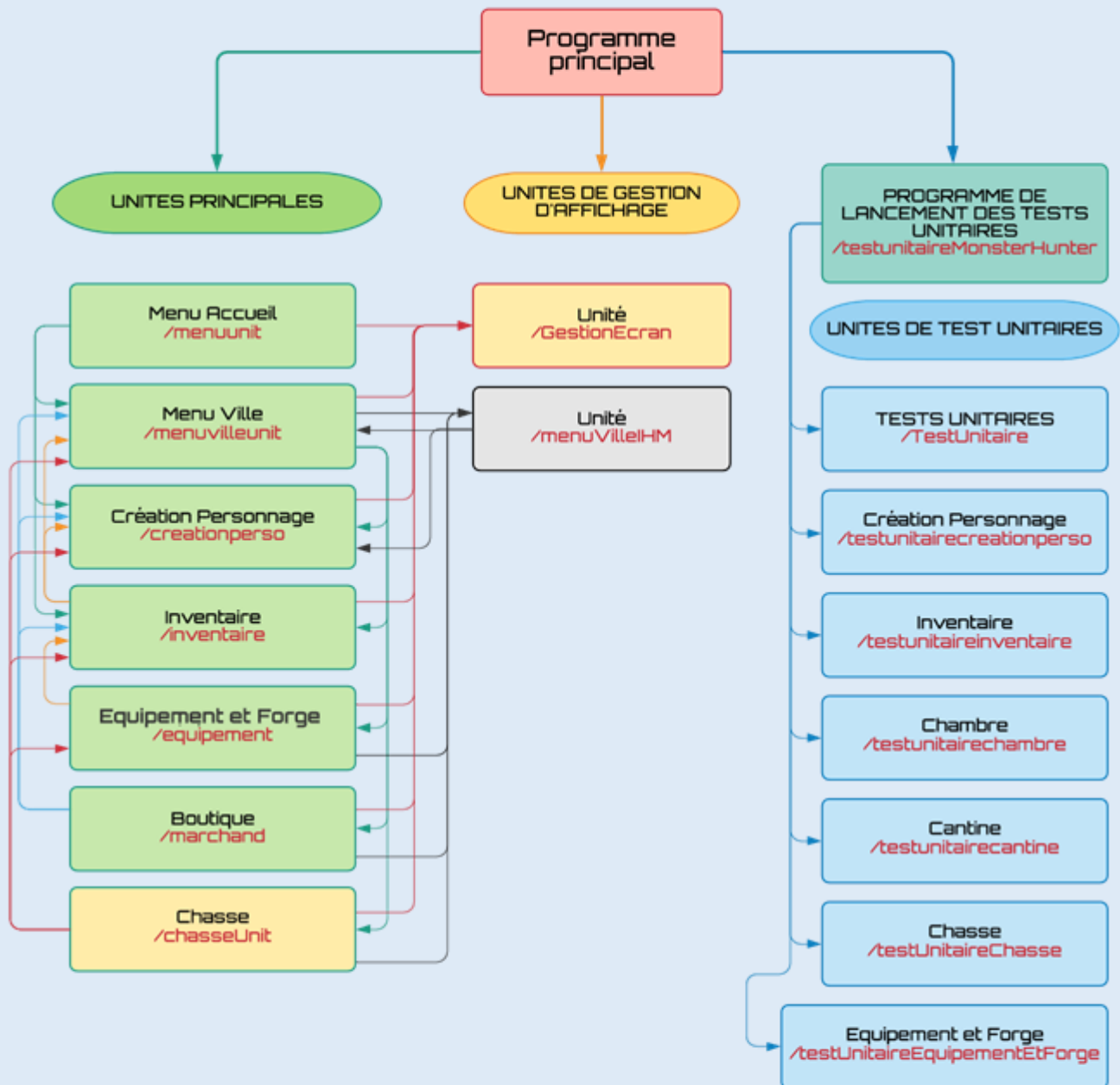
Certaines unités utilisent des types personnalisés :

Unité	Nom du type	Variables contenues	Description
/creationperso	player	nomP sexeP tailleP corpsP ageP cheveuxP yeuxP vieP argentP repasPris faitDodo	Profil de joueur
/equipement	listeEquipement	mainArme tete torse mainArmure jambes pieds	Liste d'équipements
	mainArme	nom defense lvl maxlvl	Configurations des équipements
	tete		
	torse		
	mainArmure		
	jambes		
	pieds		
/inventaire	objetinventaire	quantitéItem nomItem cibleItem effetItem numAssolItem valeurItem	Configurations des objets
	inventaireItem	Tableau de : objetinventaire	Liste d'objets
/chasseUnit	creature	nom PV degat armure	Configurations des monstres en combat
	tableauCreature	Tableau de : creature	Liste de monstres
	personnageCombat	PV degat armure	Configuration du joueur en combat

3. Structure logicielle

Monster Hunter - Structure

Alexandre FLAHAUT / Morgane VIALA / Felix ARNOUX / Clotilde MALO



4. Description des fonctions et procédures des unités principales

- Menu principal : **/menuunit.pas**
 - Fonction *menuIHM* : affichage du menu principal qui renvoie le choix saisi par l'utilisateur.
 - Procédure *quitterIHM* : affichage lorsque l'on quitte le jeu par le menu principal.
 - Procédure *quitter* : fait appel à la procedure *quitterIHM* et quitte le jeu.
 - Procédure *menu* : affiche le menuIHM et gère le choix saisi par l'utilisateur (continuer le jeu ou quitter).

- Menu ville : **/menuvilleunit.pas**
 - Fonction *menuVilleAffichage* : affiche le menu de la ville et renvoie le choix saisi par l'utilisateur.
 - Procédure *menuVille* : gère le choix saisi par l'utilisateur (forge, boutique, cantine, chambre, chasse ou quitter).
 - Procédure *quitterJeu* : permet de quitter le jeu depuis la ville lorsque l'on tape 0.
 - Procédure *quitterJeuIHM* : permet d'ajouter le message et l'affichage lorsque l'on quitte le jeu.
 - Fonction *quitterJeuSurIHM* : demande à l'utilisateur s'il est sûr de vouloir quitter le jeu.

 - Procédure *chasse* : permet de lancer la chasse, le combat.
 - Procédure *cantine* : permet de lancer le repasCantine si l'on a suffisamment d'or et pas encore pris de repas.
 - Procédure *repasCantine* : donne les 10 points de vie au joueur contre 20 or.
 - Procédure *chambre* : permet de lancer le reposChambre si l'on n'a pas encore dormi et d'avoir le choix entre se reposer ou gérer son équipement.
 - Procédure *reposChambre* : permet de se reposer et d'obtenir 2 points de vie si l'on n'a pas encore dormi.
 - Procédure *boutique* : permet de lancer la boutique et d'acheter ou vendre.
 - Procédure *forgeMenu* : permet de lancer la forge et de créer des équipements.

- Création du personnage : **/creationperso.pas**
 - Procédure *initialisationJoueur* : permet d'initialiser le joueur 1.
 - Procédure *saisieP* : demande au joueur de saisir les caractéristiques du joueur 1 et affiche un résumé.

- **Équipement : /équipement.pas**
 - Procédure *initEquipement* : permet d'initialiser l'équipement.
 - Procédure *afficheToutEquipement* : permet d'afficher l'équipement.
 - Procédure *verificationAmeliorable* : permet de vérifier si l'équipement est niveau 5 et donc plus améliorable.
 - Procédure *afficheToutAmeliorable* : affiche les niveaux suivants, les améliorations de l'équipement.
 - Procédure *choixEquipement* : affiche les équipements déjà possédés pour un type (arme, casque, cuirasse, bottes, gants, jambières).
 - Procédure *afficheAmeliorationSpecifique* : affiche spécifiquement un équipement et son coût en ressources ainsi que les ressources possédées par le joueur.
 - Procédure *renvoiVariableEquipementSpecifique* : renvoie toutes les variables utiles : défense ou dégâts, nom de l'équipement, niveau pour un type d'équipement (arme, casque, cuirasse, bottes, gants, jambières).
 - Fonction *verifCout* : permet de vérifier si un objet peut être amélioré avec l'inventaire disponible.
 - Procédure *amelioration* : améliore l'équipement voulu contre les ressources nécessaires qui seront donc supprimées.
 - Fonction *intoInteger* : convertit une chaîne de caractère composée d'entier en entier.
 - Procédure *forge* : affiche tout le menu de la forge.
 - Procédure *gestionEquipement* : procédure principale regroupant toute la gestion d'équipement.
- **Inventaire : /inventaire.pas**
 - Procédure *inventaireInitialisation* : initialise l'inventaire en créant les objets, en définissant leurs effets et leurs valeurs tout en mettant leurs quantités à 0.
 - Procédure *inventaireAffichageConsommable* : permet d'afficher seulement les consommables (potions et bombes) avec leurs noms, leurs effets et leurs quantités.
 - Procédure *inventaireAffichageRessource* : permet d'afficher seulement les ressources (parties de monstres) avec leurs noms et quantités.
 - Procédure *inventaireAffichageMarchandAchat* : permet d'afficher tous les objets avec leur valeur et sans quantité, utile pour le mode achat chez le marchand.
 - Procédure *inventaireAffichageMarchandVente* : permet d'afficher tous les objets avec leur valeur et leur quantité, utile pour le mode vente chez le marchand.
 - Fonction *inventaireItemChoisi* : demande à l'utilisateur l'objet qu'il veut choisir.
 - Fonction *inventaireQChoisi* : demande à l'utilisateur la quantité qu'il veut.
 - Procédure *inventaireAjoutQ* : ajoute la quantité voulue d'un objet.
 - Procédure *inventaireSupprQ* : supprime la quantité voulue d'un objet.

- Marchand : **/marchand.pas**
 - Procédure *marchandAchat* : gère la partie achat chez le marchand, échange d'or contre l'objet voulu (consommables et ressources).
 - Procédure *marchandVente* : gère la partie vente chez le marchand, échange d'objet que l'on ne veut plus (consommables et ressources) contre de l'or.
 - Chasse : **/chasseunit.pas**
 - Procédure *combat* : procédure principale qui permet de lancer le combat.
 - Procédure *initCreature* : permet d'initialiser une créature en la choisissant aléatoirement parmi les 3 existantes et renvoie les variables de la créature (nom, points de vie, dégât, armure).
 - Procédure *initPersoCombat* : regroupe toutes les variables du personnage (les points de vie, les dégâts, l'équipement) pour les regrouper dans un record.
 - Procédure *toursJoueur* : gère le déroulement d'un tour pour le joueur.
 - Procédure *toursCreature* : gère le déroulement d'un tour pour l'adversaire.
 - Procédure *perdu* : affiche un message lorsque l'on perd et réinitialise la vie du joueur à 20.
 - Procédure *gagné* : affiche un message de victoire et donne des ressources et parfois de l'or.
 - Procédure *initCompteurEnnemi* : initialise le compteur d'ennemi vaincu.
 - Procédure *ajoutCompteurEnnemi* : ajoute 1 dès qu'un ennemi est vaincu.
 - Procédure *useInventaire* : permet d'utiliser un objet durant le combat.
-