

Mode d'emploi :
Jeu de Donjon
(2021-2022)

Nathan BILINGI & Dylan DE JESUS

Sommaire

I - Introduction

II - Compilation et exécution

III - Fonctionnement

IV - Commandes

I - Introduction

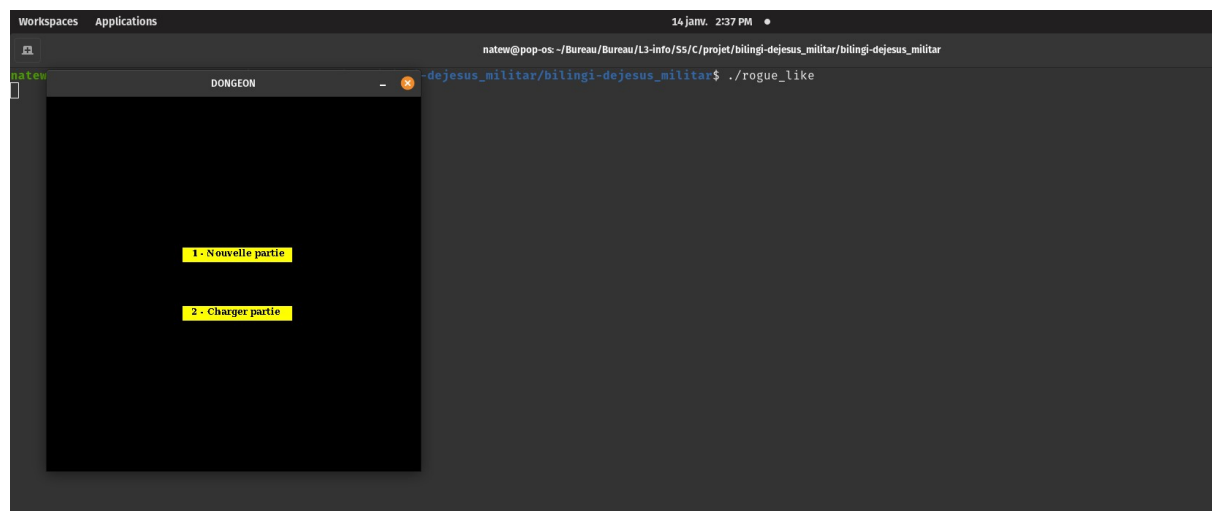
L'objectif de ce projet était la conception d'un jeu-vidéo de type rogue en utilisant les connaissances que nous avons acquis sur le langage C au cours des trois derniers semestres.

II - Compilation et exécution

Dans un deuxième temps, nous allons voir la compilation et l'exécution du programme. Pour compiler le programme, il suffit de se placer dans le dossier "bilingi-dejesus_militar" qui est créé après l'extraction du fichier de même nom. Une fois placé dans le dossier "bilingi-dejesus_militar" il suffit de faire "make" pour compiler le programme (voir la première image) depuis le terminal.

```
natew@pop-os: ~/Bureau/Bureau/L3-info/S5/C/projet/bilingi-dejesus_militar/bilingi-dejesus_militar$ make
gcc -o bin/main.o -c src/main.c -Wall -ansi -pedantic
gcc -o bin/clic.o -c src/clic.c -Wall -ansi -pedantic
gcc -o bin/jeu.o -c src/jeu.c -Wall -ansi -pedantic
gcc -o bin/perso.o -c src/perso.c -Wall -ansi -pedantic
gcc -o bin/terrain.o -c src/terrain.c -Wall -ansi -pedantic
gcc -o bin/potion.o -c src/potion.c -Wall -ansi -pedantic
gcc -o bin/monstre.o -c src/monstre.c -Wall -ansi -pedantic
gcc -o bin/graphique.o -c src/graphique.c -Wall -ansi -pedantic
```

Par la suite il suffit d'écrire "./rogue_like" (toujours depuis le terminal) pour lancer le projet (voir la deuxième image). L'écran d'accueil du jeu se lance alors (voir l'image ci-dessous).
escalier



III - Fonctionnement

Dans un troisième temps, voyons le fonctionnement d'une partie.

Une fois le jeu lancé un écran apparaît, il est alors possible de lancer deux types de parties : une partie chargée, c'est-à-dire une partie qui a été sauvegardée en appuyant sur "2"; ou une nouvelle partie en appuyant sur "1". Tout autre bouton étant ignoré par le programme. Lorsqu'on choisit une partie classique, le jeu place le joueur à côté d'un escalier ascendant en jaune (voir l'image ci-dessous). Il n'est alors pas possible pour le personnage de monter puisqu'il est situé à l'étage le plus haut (voir l'image ci-dessous). Le jeu commence avec les options des musiques et des bruits activées. Il est possible de les désactiver en appuyant sur les boutons "R" et "T".

Il n'est pas armé, mais possède des équipements dans son inventaire : une baguette, une arme et une armure qu'il peut voir en ouvrant son inventaire (voir l'image ci-dessous).



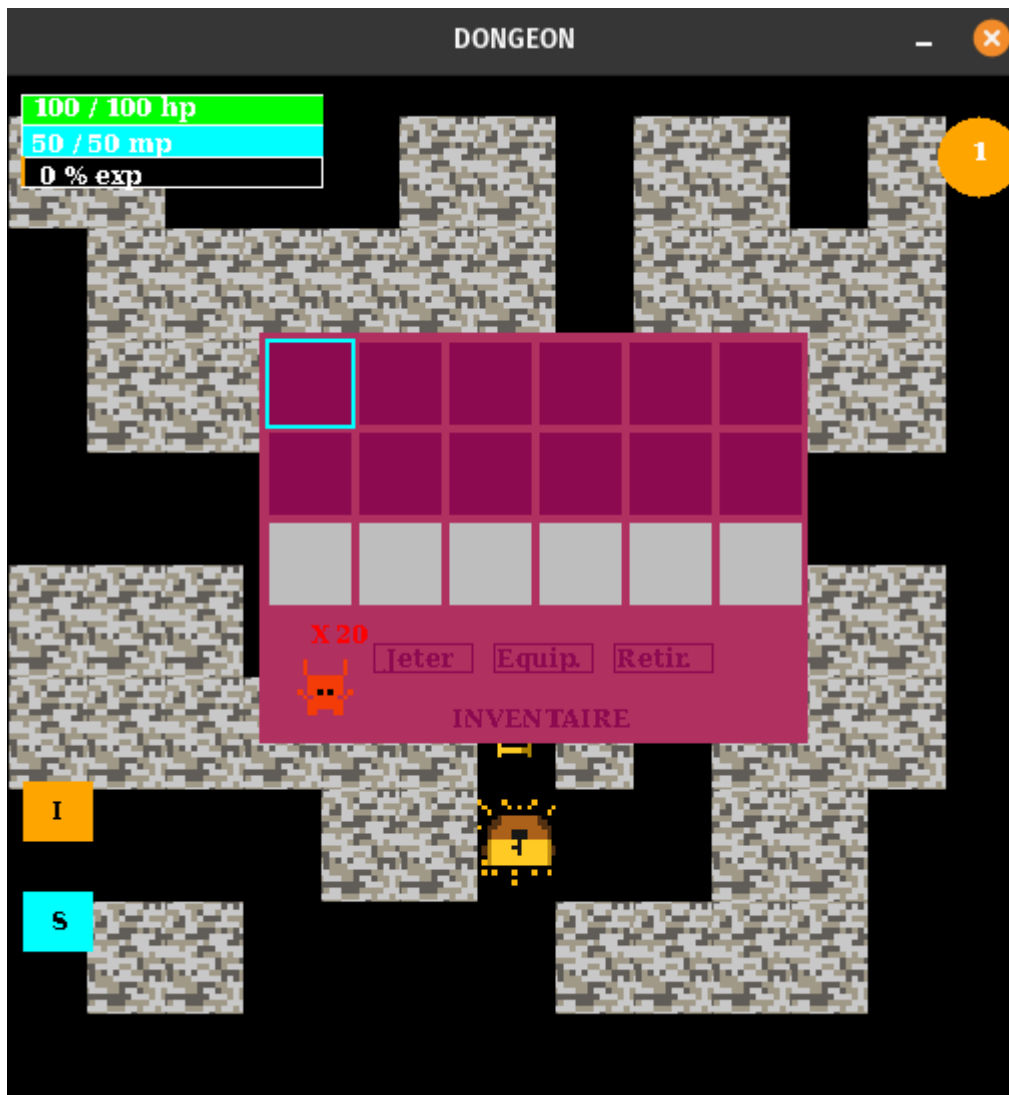
L'inventaire affiche sur la première ligne les équipements que possèdent le joueur et sur la deuxième ligne les potions que possède le joueur.

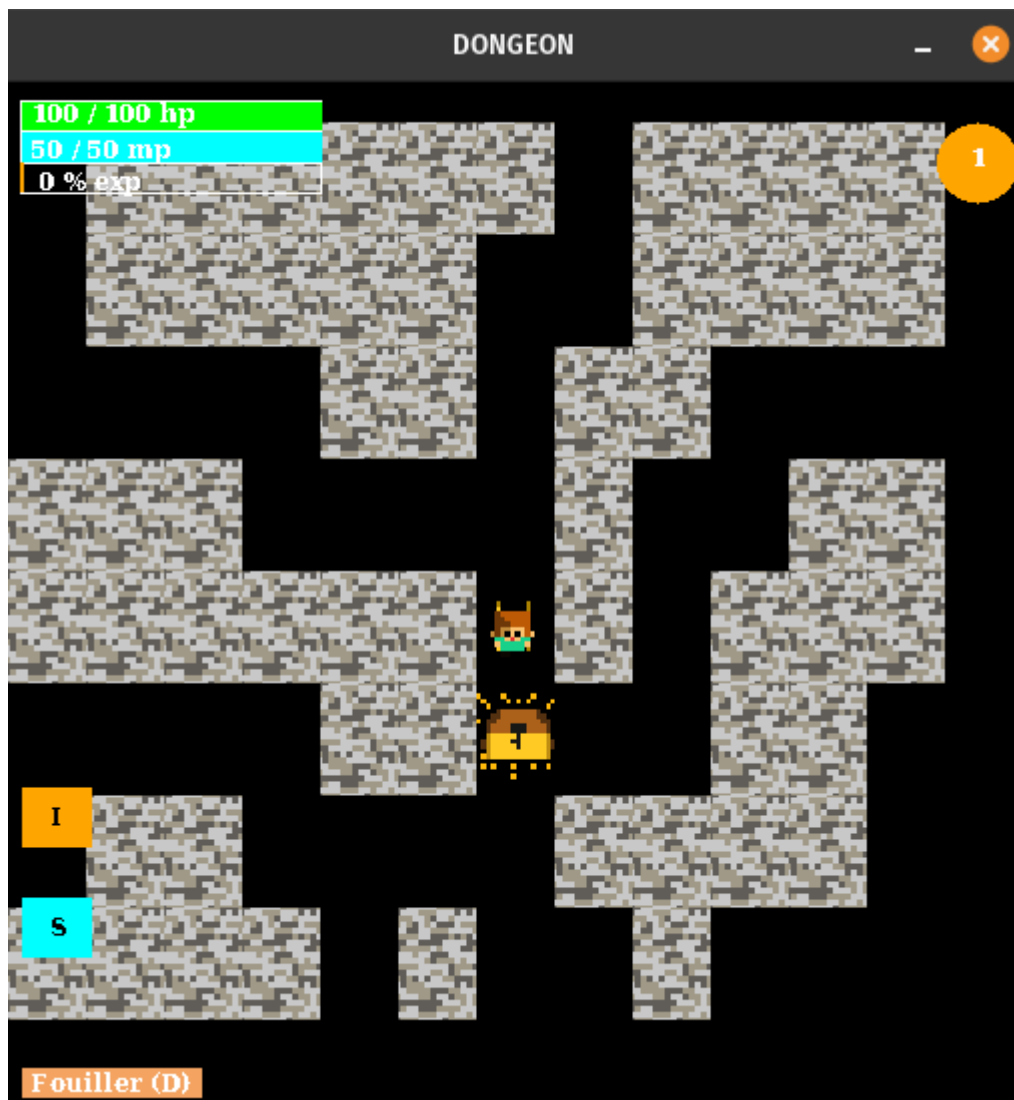
Le joueur possède ainsi plusieurs parties dans son inventaire : une partie pour les équipements et une partie pour les potions. La troisième (en gris) représente les équipements portés par le joueur et les potions qu'il est en train de boire.

Le joueur peut ainsi porter au maximum 6 potions et 6 équipements. Mais il ne peut pas avoir 7 potions ou 7 équipements et ceux même si il a 0 potion ou 0 équipement. Ces deux parties de l'inventaire ont des rôles spécialisés.

En plus de cela s'affiche le nombre monstres présents dans l'étage où se situe le joueur. Ici il en reste 20. Mais attention toutefois, ce nombre peut croître lors de certains combats car des monstres peuvent apparaître par surprise lors de combats avec plusieurs monstres. Ce sont des monstres trop bien cachés pour être repérés par le détecteur du joueur. Pour s'équiper, le joueur doit se placer sur la case associée à l'équipement via les touches directionnels puis appuyer sur le bouton **"Equip"** (ou le raccourci **Q**). Il peut aussi jeter un équipement en appuyant sur **"Jeter"**, (ou le raccourci **A**) lorsqu'un objet qu'il a n'est pas porté, ni bu et qu'il est sur la case de cet objet. Ici par exemple, le joueur a jeté tous ses

équipements. Il peut aussi reposer un équipement dans l'inventaire en appuyant sur "retirer" (ou le raccourci **D**) quand il porte cet objet.



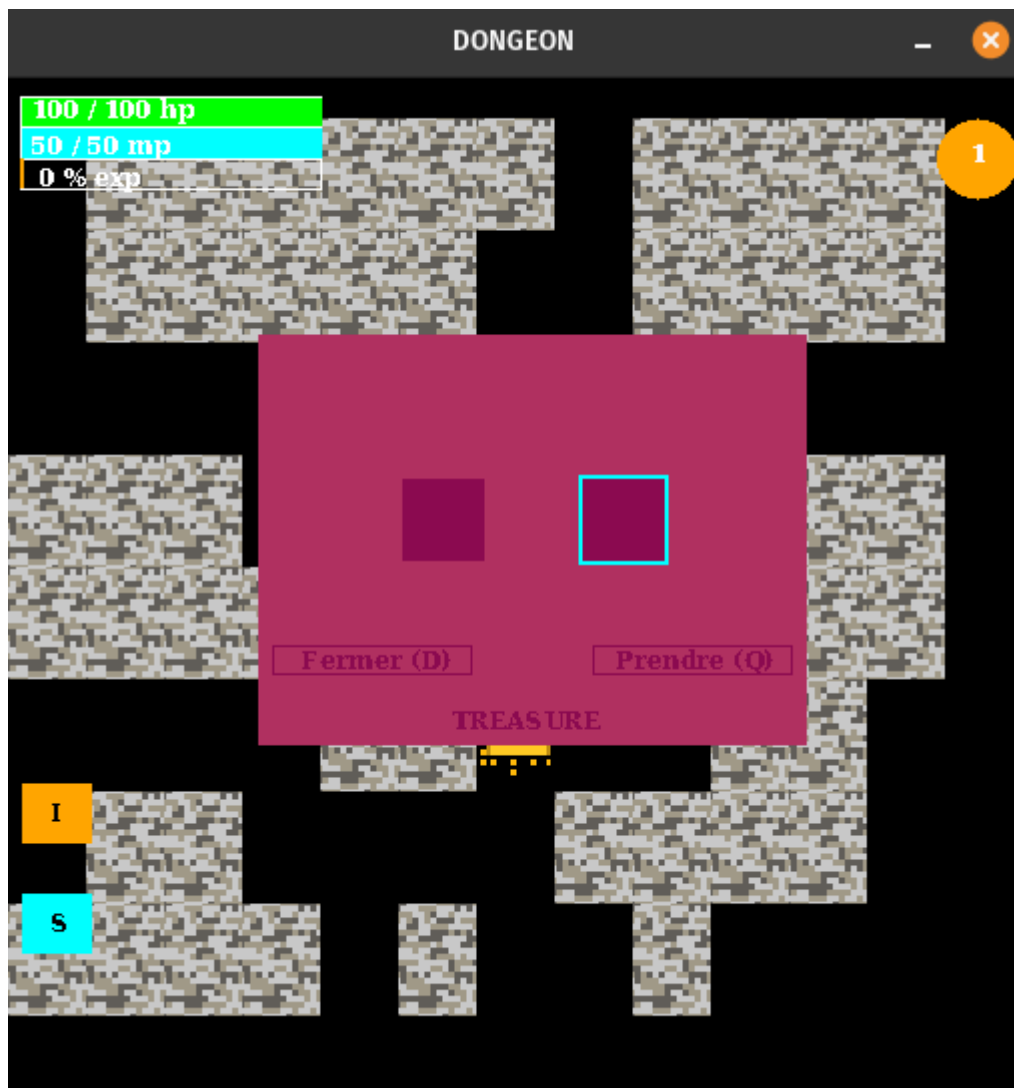


Lorsque ce dernier se trouve en face d'un coffre, il a la possibilité d'avancer vers ce dernier pour l'ouvrir, d'appuyer sur **"D"** pour l'ouvrir, ou de cliquer sur le message "Fouiller" pour le fouiller. Il peut aussi s'en éloigner.

Lorsque le personnage ouvre un coffre, un menu s'affiche lui montrant les items qu'il peut sélectionner. Il peut alors cliquer sur le trésor qui l'intéresse ou appuyer sur la touche **"Q"** afin de choisir le trésor qui l'intéresse. Il peut aussi fermer le coffre en appuyant sur **"D"** ou en cliquant sur le bouton "fermer" comme sur l'image ci-dessous.

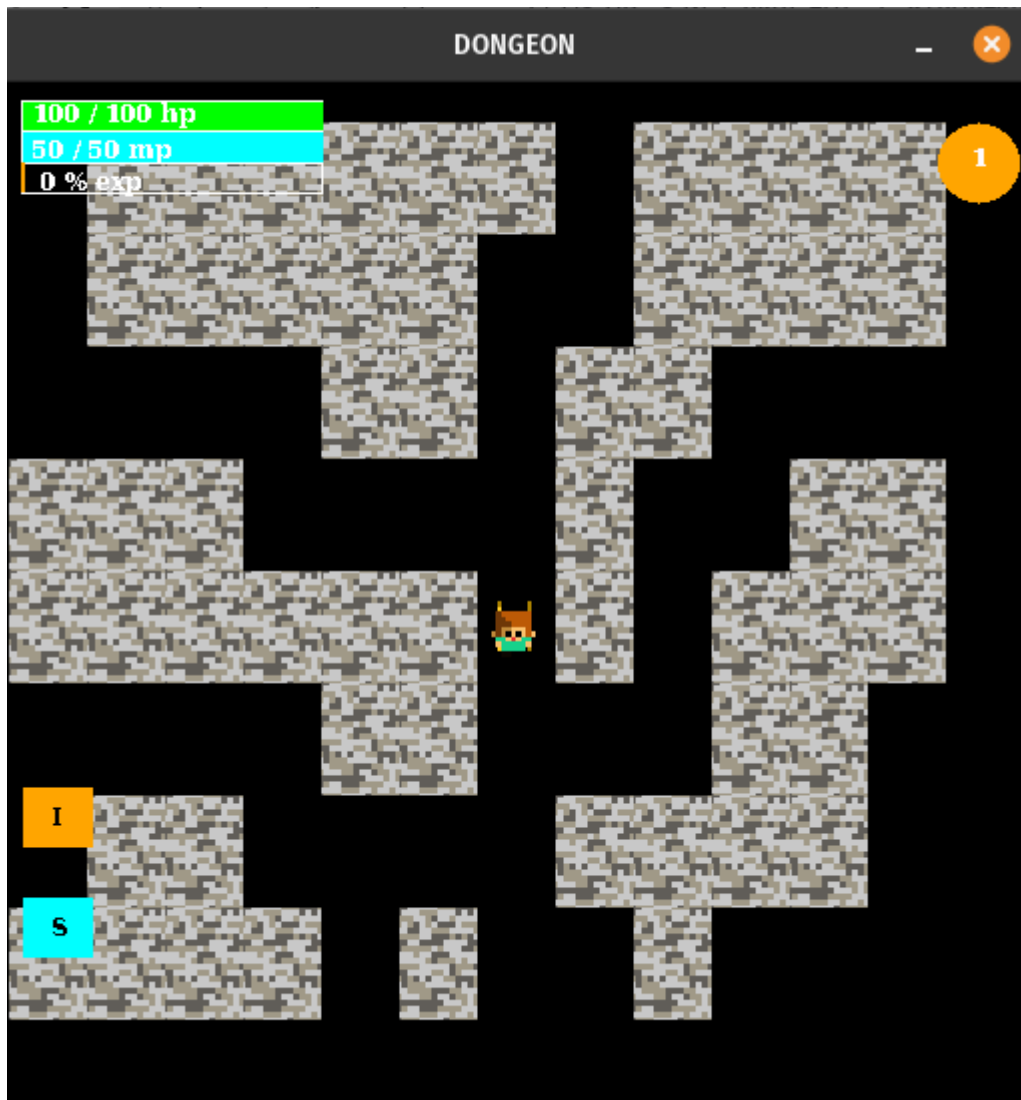


Ici il est tombé sur deux objets qui sont des équipements. Mais il peut très bien tomber sur deux objets différents et de types différents comme un équipement et une potion par exemple.



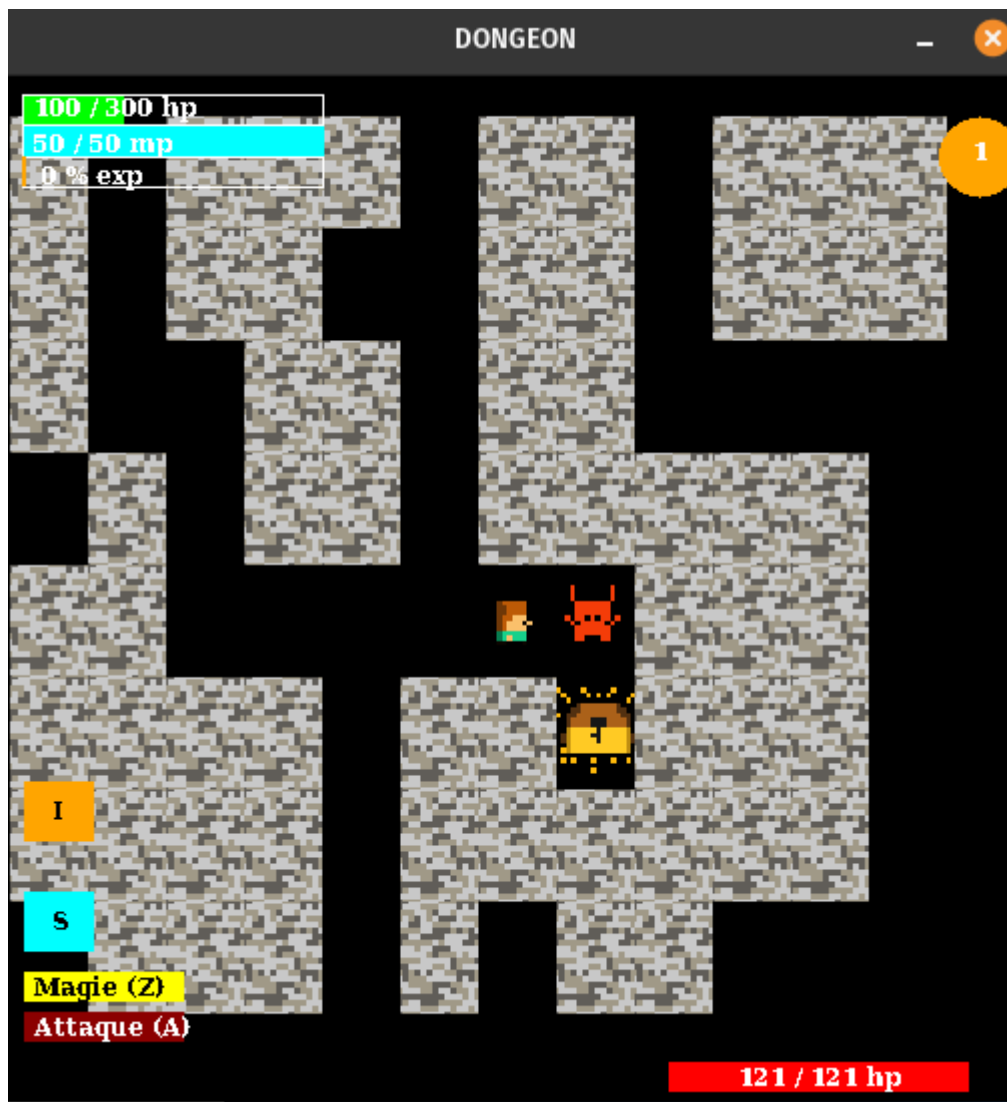
Lorsque le joueur a pris les équipements les emplacements associés sont vidés. Il n'est alors plus possible de prendre l'objet même en appuyant autant de fois qu'il le souhaite sur la touche "Q". Il peut toutefois se déplacer à travers le coffre si il le souhaite. Le plus judicieux est alors de le fermer en cliquant ou en appuyant sur "D".

Lorsque tous les objets ont été pris, l'emplacement où il y avait un coffre devient un endroit vide où le personnage peut désormais se déplacer (voir l'image ci-dessous).



L'inventaire du joueur est aussi modifié après une fouille, comme ici, où le joueur a acquis deux boucliers. Lorsque le joueur porte déjà un équipement, si il fouille un coffre et qu'il obtient du coffre un équipement, l'ancien équipement porté par le joueur est remplacé par le meilleur des deux. Au contraire, si il ne porte rien, le joueur ne change pas d'équipement. En effet un joueur pourrait souhaiter (pour un défi par exemple) jouer au jeu sans porter d'équipement. Ainsi on ne force pas ce dernier à nécessairement porter un équipement.

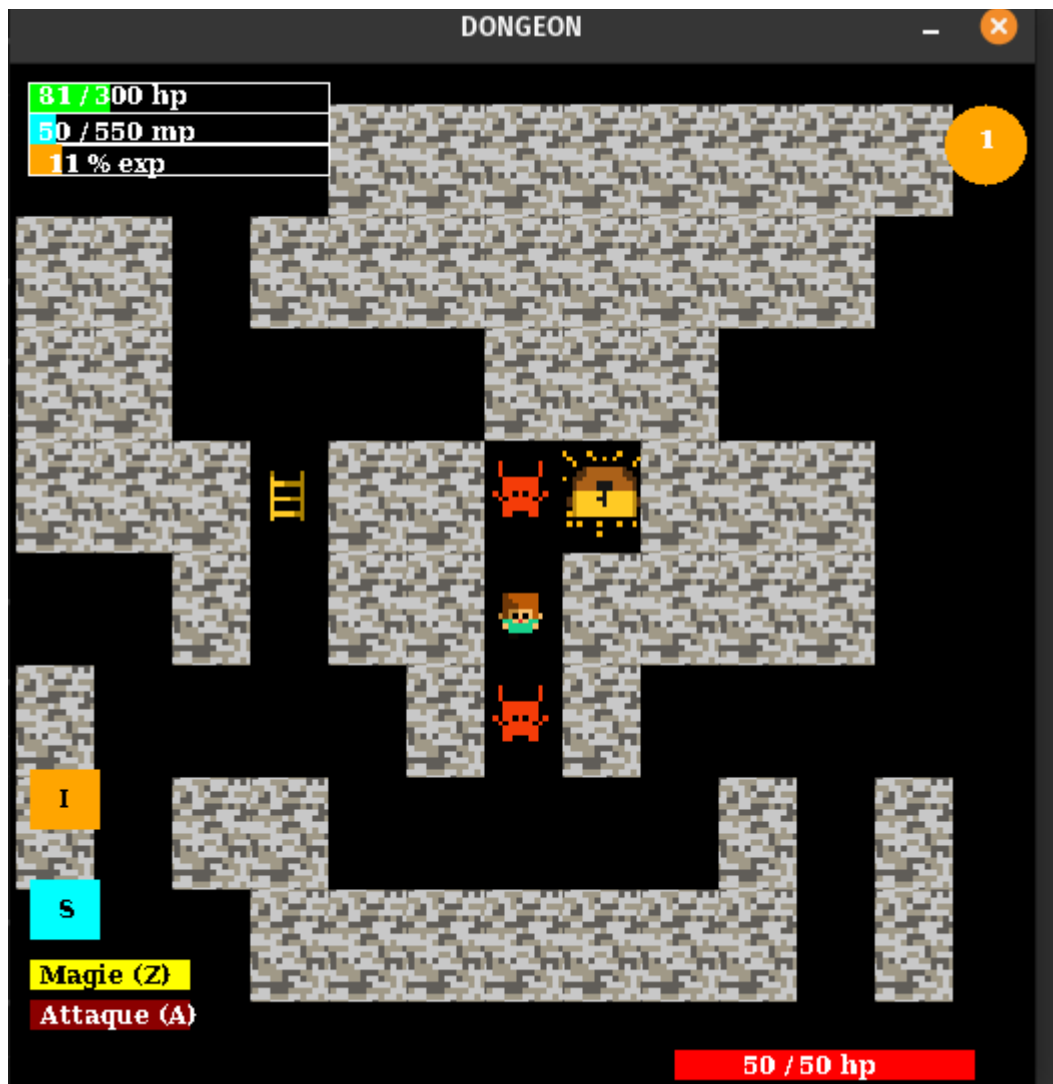
Le joueur peut aussi se déplacer vers un monstre pour combattre ce dernier. Il peut lancer une attaque classique en cliquant sur l'un des deux boutons associés à ses types d'attaques sur l'écran ou les raccourcis associés ("Z" et "A").



Lorsque le joueur fait une attaque ou subit une attaque, un message rapide écrit en bleu affichant les dégâts subi par le personnage s'affiche. Le joueur peut fuir un monstre en prenant une direction où il n'y a aucun monstre. Ces derniers étant rancuniers, ils ne le laissent pas partir sans lui infliger des dégâts. Les monstres ne récupèrent toutefois pas leurs vies suite à un combat inachevé. Le joueur peut aussi utiliser un escalier descendant (violet) pour avancer dans le donjon.

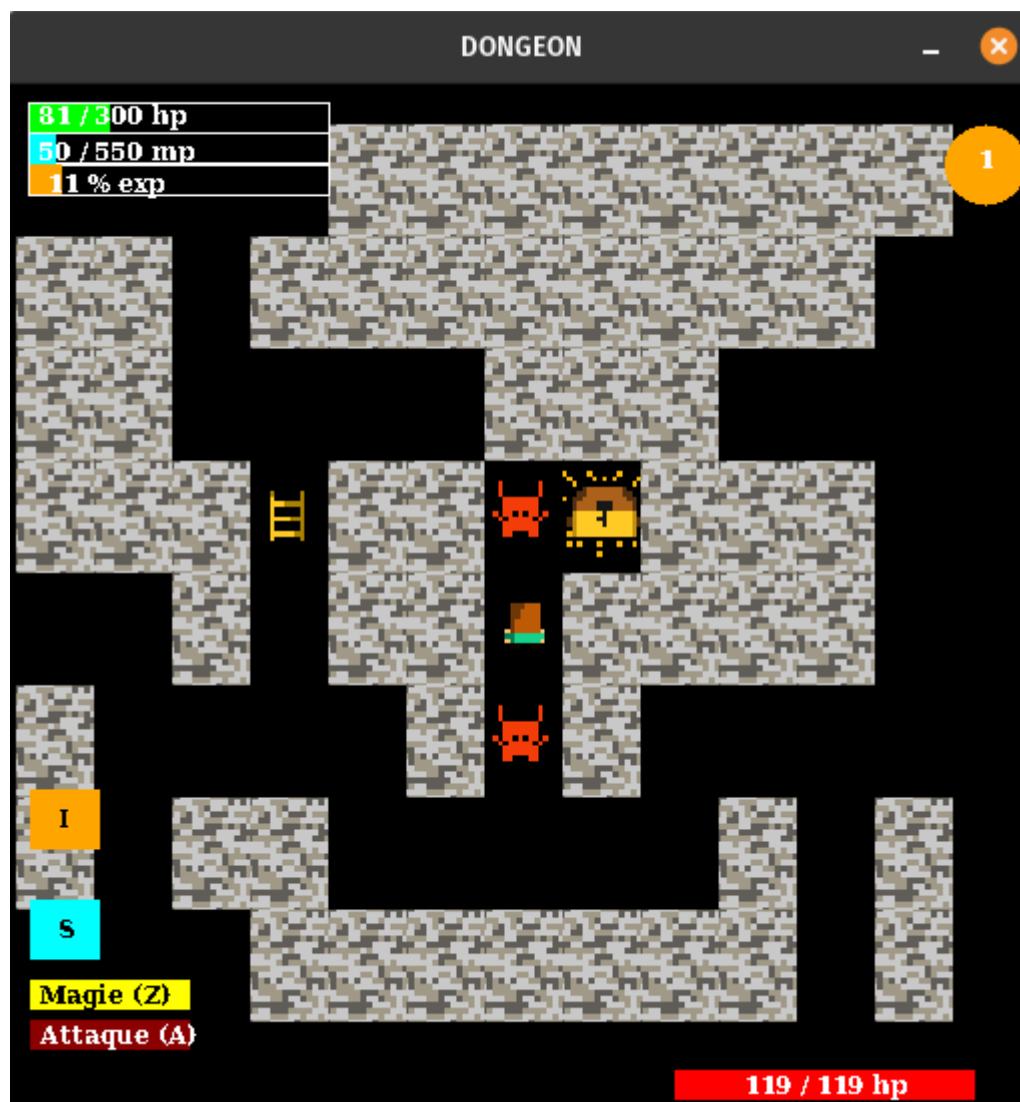
Lorsque le jeu se termine un écran de fin affiche les stats du joueur comme lorsque ce dernier perd (voir l'image ci-dessous).

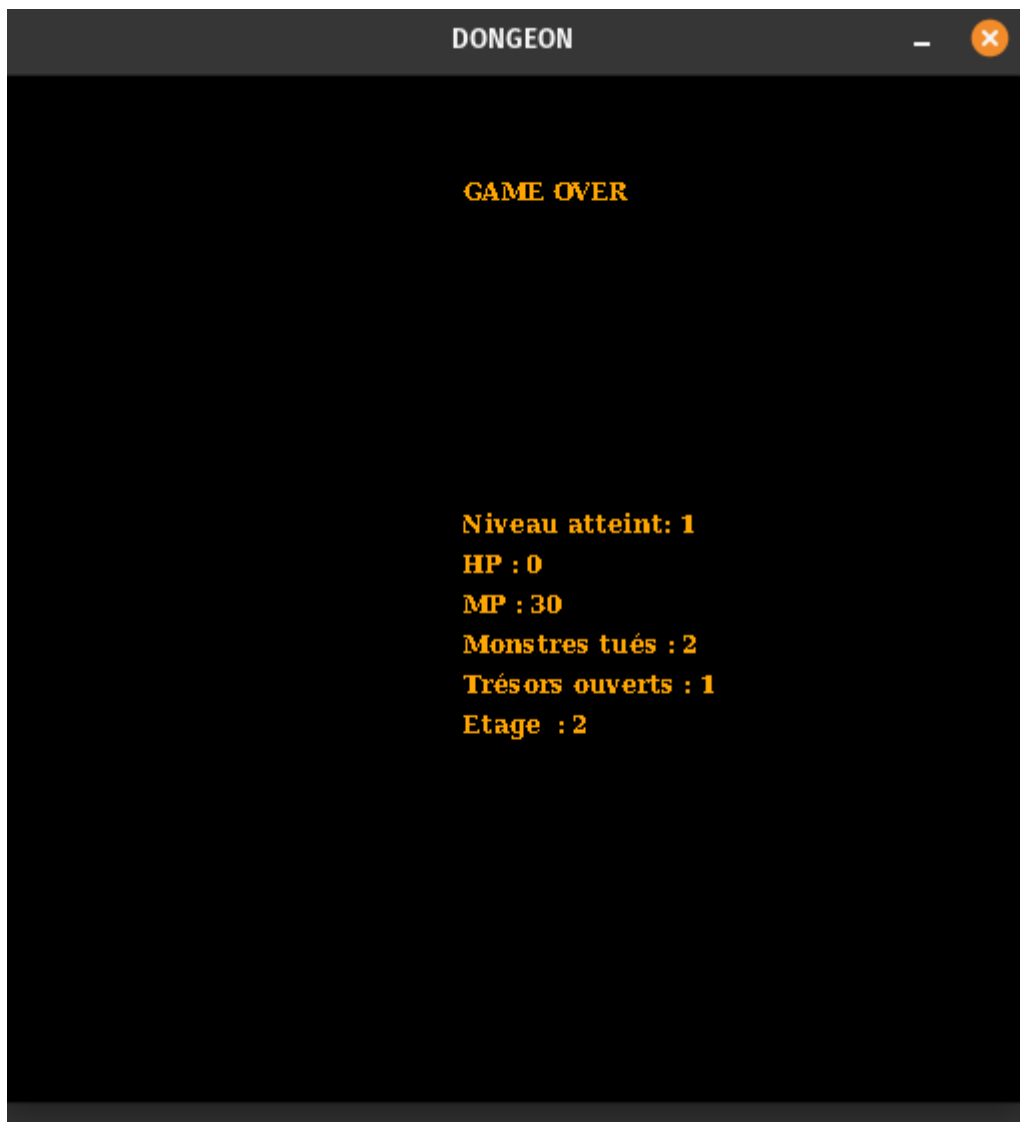
Il est aussi possible de se retrouver dans un combat avec plusieurs monstres. Cela arrive lorsqu'un monstre arrive généralement par surprise. Le personnage peut alors choisir le monstre qu'il souhaite attaquer en se tournant vers lui. Si il se



détourne des deux monstres alors on considère qu'il fuit. Les Hps du monstre ciblés sont affichés (voir les image ci-dessous). Il est toutefois rare de tomber sur cette configuration. Le joueur a en effet : $1/30 * \frac{2}{3}$ que cette situation se produise.

Pour modifier ce pourcentage vous pouvez aller dans la fonction "**random_trap()**" de **graphique.c** et renvoyer 1 systématiquement. On aura alors 2 chances sur 3 pour que ça arrive.





Il est aussi possible de sauvegarder une partie en appuyant sur **"S"**.

Pour que la partie chargée fonctionne il faut ensuite s'assurer que le fichier de sauvegarde "sauvegarde.txt" soit dans le dossier "Sauvegarde". Il s'agit d'un fichier binaire donc impossible à modifier pour le joueur à priori. Par la suite au démarrage appuyez sur 2 pour lancer la sauvegarde.

Nous précisons que la sauvegarde fonctionne et que tous les types de potions sont fonctionnelles.

IV - Commandes

Dans une quatrième partie voyons les différents raccourcis claviers.

- R : Activer/Couper les musiques
- T : Activer/Couper les sons
- S : sauvegarder
- Q : s'équiper/
- A : Jeter/
- D : retirer équipement/ ouvrir coffre
- flèches directionnelles : déplacements.

FIN