

TP : 6

NOM et Prénom :

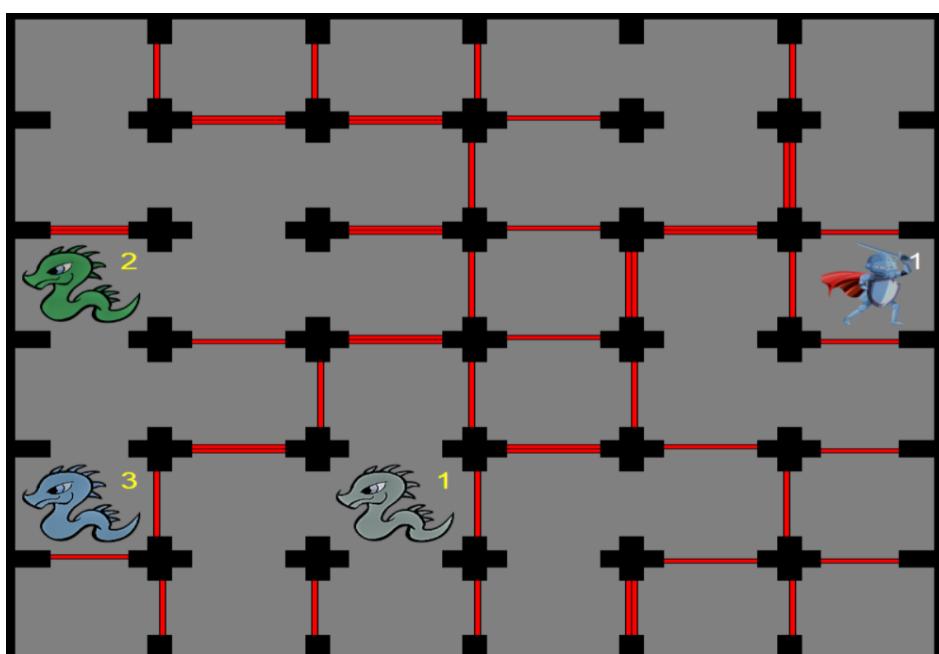
SAMY Melwin

MOUTTOU Fabrice

RAPPORT

PROJET DU JEU

WALL IS YOU



I. GUIDE D'UTILISATION DU JEU

Notre jeu wall is you a été effectué en python.

Pour commencer vous devez avoir un dossier ou mettre le programme principale le fichier wallisyou.py qui est aussi dans le même dossier que la bibliothèque fltk avec le fichier fltk.py.

En plus de sa vous devez avoir dans votre dossier les fichier

- map1.txt,
- map2.txt ,
- map3.txt
- map4.txt
- tiles

qui sont les fichiers textes qui contiennent la structure de chaque donjon.

Vous devez aussi avoir les fichier

- Dragons_s.png,
- Dragons_s_niveau1.png,
- Dragons_s_niveau2.png
- Dragons_s_niveau3.png

Qui sont les images qui contiennent les dragons qui seront utile pour le programmes

Vous devez aussi avoir

- Knight_s.png,
- Knight_s_mort.png,
- Knight_s_niveau1.png
- Knight_s_niveau2.png
- Knight_s_niveau3.png

Qui sont les images de skin de chevalier qui seront utile pour le programme

Pour jouer au jeu vous devez lancer le programme vous aurez une fenêtre qui s'ouvre avec différent donjon vous devez faire un clique gauche sur l'une d'entre elle pour pouvoir charger le donjon

Une fois le donjon charger vous pouvez en faisant clique gauche pivoter plusieurs salle jusqu'à trouver un chemin vers un dragon, mais attention le niveau du dragons et le niveau de l'aventurier est affiché. Vous devez donc créer un chemin vers le dragon qui le même niveau que l'aventurier et vous devez faire attention à ce qu'il n'y pas un dragons de niveau supérieur accessible.

Une fois un chemin créer vous aurez un traits bleu qui indique le chemin que va prendre l'aventurier mais cependant si le chemin bleu est afficher pour pivoter une salle vous devrez cliquer deux fois sur la salle.

Pour valider et appliquer le chemin à l'aventurier vous devez appuyer sur la barre espace, l'aventurier avancera tout seul

Si la barre espace ne marche pas n'hésiter pas à faire clique gauche sur une des salle dans le donjon la touche espace remarchera.

Une fois que vous avez éliminés tout les dragons dans le donjon vous aurez une page qui s'affiche avec victoire et la possibilité de rejouer en appuyant sur la touche de votre clavier « o » ce qui vous emmènera au choix du donjon, ou bien vous pouvez quitter le jeu en appuyant sur « n » ceux qui fermera la fenêtre.

Vous savez maintenant comment jouer à notre jeux wall is you.

II_1 Ce qui nous reste à faire:

- Appuyer sur la touche eschap pour revenir au menu
- Appuyer sur la touche r pour recommencer le donjon

II_2 Les bugs éventuels:

- Si le donjon n'est pas carré (nombre de ligne = nombre de colonne), on peut avoir un 'index out of range'
- Dans le menu de fin, si le joueur fait clic gauche une fois et qu'il essaie ensuite d'appuyer sur la touche 'o' ou 'n', cela ne fonctionnera pas.
- Encore dans le menu de fin, si le joueur appuie plus de 2 fois, il reviendra dans donjon et restera bloqué dedans.

-Dans un niveau, si le joueur peut atteindre un dragon et qu'il clique gauche dans une des salles pour pivoter, cela ne marchera pas.(Il faudra appuyer deux fois pour que la salle pivote.)

III Amélioration possible

- Modifier la taille des sprites (personnages) en fonction de la taille de la fenêtre
- Améliorer la fonction intention en prenant le plus court chemin.(On pourra, à l'aide d'une fonction, récupérer une liste de liste contenant les différents chemins atteignables pour un dragon par le chevalier et return la liste la plus courte.)
- Améliorer la "lisibilité du code"

IV Ce qui a été fait en plus:

- Le donjon s'adapte à toute sorte de taille de fenêtre
- Ajouter des dragons de différentes couleurs correspondant à leur niveau
- Changer la couleur du chevalier en fonction de son niveau
- Menu de fin qui demande au joueur si le joueur voudrait recommencer

V Les fonctions importantes

Connecte : Fonction qui prend en paramètre une salle du donjon qui est position1 et la compare au position adjacente à position1 pour voir si il y a un chemin entre position1.

Elle renvoie True si il les deux positions sont connectées et False sinon

Pivot : Fonction qui prend en paramètre le donjon et une position et elle pivote dans le sens horaire à 90 degrés la salle de position position et la fonction de retourne rien

Intention : Qui est une des fonction les plus importantes en effets elle créer un chemin possible pour l'aventurier et si il un chemin vers le dragons du plus haut niveau possible elle donnera automatiquement ce chemin.

Elle prend en paramètre le donjon l'aventurier les dragons et un ensemble vide visite

La fonction retourne le chemin vers le dragons avec le plus haut niveau en prenant compte de la position initiale de l'aventurier.

Appliquer chemin : Fonction qui met à jour la position de l'aventurier car elle applique le chemin données par la fonction intention et une fois que l'aventurier rencontre un dragon et traite cette rencontre à l'aide d'une autre fonction pour voir qui gagne et qui perd.

Elle prend en paramètre le chemin l'aventurier et les dragons dans le donjon et elle retourne rien.

Charger : Fonction qui permet de charger un des fichiers dans notre dossier pour pouvoir nous donner le donjon construit dans le fichier les informations sur la position et le niveau des dragons et de même pour l'aventurier.

Elle prend en paramètre un nom de fichier et elle retourne le donjon, l'aventurier et les dragons dans le fichier.

Choix_nom_donjon : Fonction qui permet de choisir le donjon qu'on veut parmi les quatre choix en faisant clique gauche dessus.

Elle prend en paramètre deux coordonnées x1 et x2 et le nombre de niveau disponible. La fonction ne renvoie rien

Une_case_donjon: Qui permet de créer les fermetures et les ouvertures pour une salle du donjon.

Elle prend comme paramètre une salle du donjon et elle retourne rien.

Case_donjon : Fonction qui permet d'afficher les salles avec les endroits où elles sont ouvertes et les endroits où elles sont fermées.

Elle n'a pas de paramètre et elle ne renvoie rien

Cordonne_salle_vers_POSITION : Fonction qui permet de convertir les coordonnées des salles vers un tuple de position

Elle n'a pas de paramètre et elle ne retourne rien.

Afficher_chemin : Fonction qui permet d'afficher un chemin possible vers le dragon avec le plus haut niveau.

Elle prend en paramètre chemin intention qui est le chemin créé par la fonction intention et elle ne retourne rien

Maj_chemin_aventurier : Fonction qui fait en sorte que l'aventurier puisse se déplacer dans le donjon pour tuer les dragons.

Elle prend en paramètre le chemin créé par intention et elle ne retourne rien

Inisialiser_donjon : Fonction qui permet d'afficher la structure de base du donjon

Elle a comme paramètre le donjon, la taille de la fenêtre, le dragon et les dragons.

Elle ne retourne rien.

VI La répartition des rôles

Tâche 1 :

Melwin à fait toute les fonction de la tâche 1 sauf la fonction pivot qui à été faite par Fabrice. Fabrice à corriger quelque éventuelle beug sur la fonction connectée.

Tâche 2 :

C'est Fabrice qui fait toute la fonction charger et Melwin n'a rien fait sur la tâche 2

Tache 3 :

Melwin a fait la majorité des fonction pour le graphisme cepandant sur ses fonction il y avait beaucoup de if c'est donc Fabrice qui à ajuster sa et il a aussi fait en sorte que le donjon soit affichable pour un peu près n'importe quelle taille de la fenêtre

Le programme principal à été fait par Melwin.

Le rapport à été fait 50% par Fabrice et 50% par Melwin

Pour conclure nous pensons que Melwin à fait 60% du travail et que Fabrice en a fait 40%

