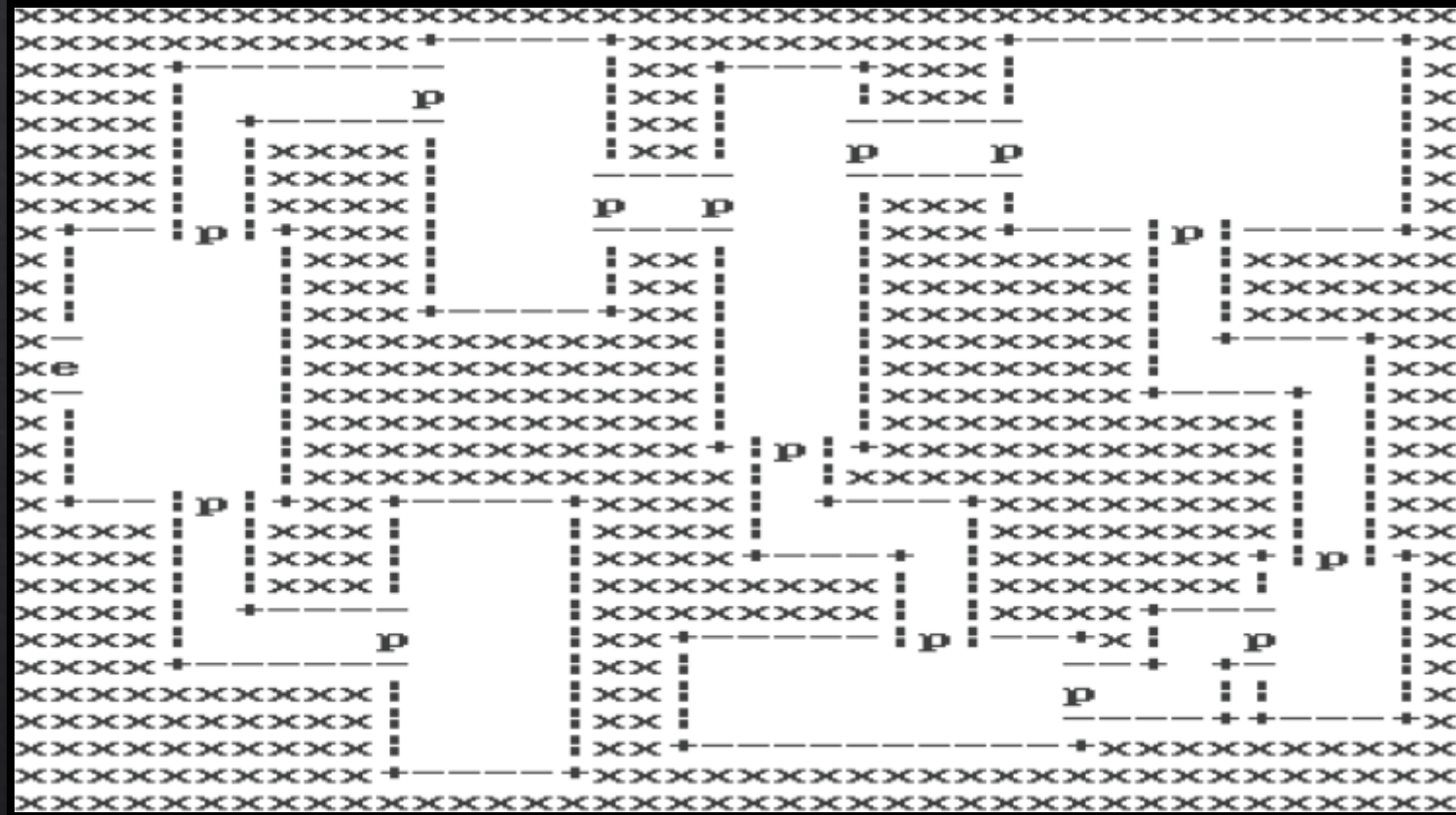


Extrem Roguelike



Introduction



Sommaire

- Règles
- Objectifs
- Organisation du Travail
- Conception – Génération
- Conception – Affichage
- Conception – Scénario
- Problèmes / Améliorations
- Bilan / Conclusion

Règles

- Règles essentielles
 - Génération aléatoire de l'environnement
 - Mort permanente
 - Tour par tour
 - Basé sur une grille
 - Non modal
 - Complexité
 - Gestion des ressources
 - Hack'n'Slash
 - Exploration et découverte
- Règles secondaires
 - Un joueur
 - Monstre semblables aux joueurs
 - Défi tactique
 - Affichage ASCII
 - Donjons
 - Nombres

Objectifs

- Créer et mettre en œuvre des algorithmes
- Gérer un projet
- Mettre en place les Outils pour le Développement
- Présenter le résultat du travail par écrit et à l'oral
- Juger de vos capacités d'initiatives
- Constituez une boîte à outils de fonctions utiles

Organisation du travail



Institut Informatique
Claude Chappe

kirozz / ExtremRoguelike

Watch 1 Star 1 Fork 1

Code Issues 0 Pull requests 0 Projects 1 Wiki Pulse Graphs Settings

No description or website provided. Edit

284 commits 4 branches 0 releases 4 contributors

Branch: master New pull request Create new file Upload files Find file Clone or download

kirozz debut powerpoint Latest commit 80ea1fc 19 hours ago

Code	Warning commentaire	17 days ago
Documents	debut powerpoint	19 hours ago
Images	CR, correction ortho	16 days ago
code/essaie_ncurses	Partie dev + Sommaire + Test unitaire rapport	17 days ago
documentation	rajout dans legende couleur	18 days ago
.gitignore	1 SEUL GITINGORE	19 days ago
Doxyfile	doxyfile	19 days ago
README.md	Merge branch 'master' of github.com:kirozz/ExtremRoguelike	18 days ago



Conception - Génération

- Initialisation, structures, constantes
- fichiers et fonctions principales
- Tests
- Programmation modulaire

```
init_pair(1, COLOR_RED, -1);
init_pair(2, COLOR_GREEN, -1);
init_pair(3, COLOR_BLUE, COLOR_WHITE);
init_pair(4, COLOR_BLACK, COLOR_WHITE);
init_pair(5, COLOR_CYAN, COLOR_WHITE);
init_pair(6, COLOR_WHITE, COLOR_CYAN);
init_pair(7, COLOR_RED, COLOR_WHITE);
init_pair(8, COLOR_GREEN, COLOR_WHITE);
init_pair(9, COLOR_YELLOW, -1);
```

[illegible]

Conception - Affichage

▼ Code	
▼ source	
📄 Affichage.c	Fichier contenant les affichages des différentes fenêtres
📄 Ask_Load_Save.c	Programme gérant l'affichage de la fenêtre de début de partie
📄 Charger_Sauvegarde.c	Programme gérant la fonction pour charger une sauvegarde
📄 debut_partie.c	Programme regroupant les appels de fonction pour chaque debut de partie
📄 Depl_perso.c	Programme regroupant les fonctions utile au déplacement
📄 file.c	Programme regroupant les primitives nécessaires à l'utilisation d'une file
📄 fin_de_la_partie.c	Programme contenant la fonction pour créer une fenêtre
📄 GenWindow.c	Programme regroupant les fonctions pour créer et détruire une fenêtre
📄 monstre.c	Programme regroupant les fonctions pour le déplacement du monstre
📄 Placer_element.c	Place tous les éléments de la carte
📄 porte_ou_escalier.c	Programme contenant les différentes étapes de la rencontre d'une porte ou d'un escalier par le joueur
📄 RandomRoom.c	Programme regroupant les fonctions qui génèrent les principales structures du jeu
📄 Rogue.c	Programme principal du jeu
📄 sauvegarde.c	Fichier contenant la fonction qui crée une sauvegarde
📄 test_taille_terminal.c	Programme contenant le test pour la taille minimale du terminal
📄 total.h	Fichier contenant tous les entêtes des fonctions utiles pour le jeu

Fonctions

void **Win_Stat** (WINDOW *fenetre, int widthF)

Affichage de la fenêtre contenant les statistiques et les commandes. [Plus de détails...](#)

void **effacer_ligne** (WINDOW *chatwin, int ligne_effacer)

Fonction qui sert à effacer une ligne d'une fenêtre donner en paramètre. [Plus de détails...](#)

void **effacer_fenetre** (WINDOW *chatwin)

Fonction qui sert à effacer une fenêtre donner en paramètre. [Plus de détails...](#)

void **ecrire_chat** (WINDOW *chatwin, int position_perso)

Fonction qui sert à écrire dans le chat. [Plus de détails...](#)

void **affichage** (WINDOW *fenetre)

Fonction d'affichage de la map de jeu. [Plus de détails...](#)

Conception - Affichage

Code	
source	
Affichage.c	Fichier contenant les affichages des différentes fenêtres
Ask_Load_Save.c	Programme gérant l'affichage de la fenêtre de début de partie
Charger_Sauvegarde.c	Programme gérant la fonction pour charger une sauvegarde
debut_partie.c	Programme regroupant les appels de fonction pour chaque debut de partie
Depl_perso.c	Programme regroupant les fonctions utile au déplacement
file.c	Programme regroupant les primitives nécessaires à l'utilisation d'une file
fin_de_la_partie.c	Programme contenant la fonction pour créer une fenêtre
GenWindow.c	Programme regroupant les fonctions pour créer et détruire une fenêtre
monstre.c	Programme regroupant les fonctions pour le déplacement du monstre
Placer_element.c	Place tous les éléments du la carte
porte_ou_escalier.c	Programme contenant les différentes étapes de la rencontre d'une porte ou d'un escalier par le joueur
RandomRoom.c	Programme regroupant les fonctions qui génèrent les principales structures du jeu
Rogue.c	Programme principal du jeu
sauvegarde.c	Fichier contenant la fontion qui créer une sauvegarde
test_taille_terminal.c	Programme contenant le test pour la taille minimale du terminal
total.h	Fichier contenant tous les entêtes des fonctions utilent pour le jeu

Fonctions

void **Win_Stat** (WINDOW *fenetre, int widthF)

Affichage de la fenêtre contenant les statistiques et les commandes. [Plus de détails...](#)

void **effacer_ligne** (WINDOW *chatwin, int ligne_effacer)

Fonction qui sert a effacer une ligne d'une fenetre donner en parametre. [Plus de détails...](#)

void **effacer_fenetre** (WINDOW *chatwin)

Fonction qui sert a effacer une fenetre donner en parametre. [Plus de détails...](#)

void **ecrire_chat** (WINDOW *chatwin, int position_perso)

Fonction qui sert a ecrire dans le chat. [Plus de détails...](#)

void **affichage** (WINDOW *fenetre)

Fonction d'affichage de la map de jeu. [Plus de détails...](#)

Conception - Affichage

+--Profile-----+		
NOM	joueur	
ETAGE	1	
STATS:		
NIVEAU	1	
EXP	1	
HP	20	
ATT	5	
DEF	12	
FAIM	10	
LEGENDE:		
JOUEUR	@	
NOURRITURE	f	
CLE	K	
MEDIKIT	M	
ESCALIER	π	
ARRIVE		
MONSTRES	T	
COMMANDE:		
QUITTER	Q	
SAUVEGARDER	S	
DEPLACEMENT:		
HAUT	FLECHE	HAUT
BAS	FLECHE	BAS
DROITE	FLECHE	DROITE
GAUCHE	FLECHE	GAUCHE
+-----+-----+-----		

```
void Win_Stat ( WINDOW * fenetre,  
               int      widthF  
               )
```

Conception - Affichage

Code	
source	
Affichage.c	Fichier contenant les affichages des différentes fenêtres
Ask_Load_Save.c	Programme gérant l'affichage de la fenêtre de début de partie
Charger_Sauvegarde.c	Programme gérant la fonction pour charger une sauvegarde
debut_partie.c	Programme regroupant les appels de fonction pour chaque debut de partie
Depl_perso.c	Programme regroupant les fonctions utile au déplacement
file.c	Programme regroupant les primitives nécessaires à l'utilisation d'une file
fin_de_la_partie.c	Programme contenant la fonction pour créer une fenêtre
GenWindow.c	Programme regroupant les fonctions pour créer et détruire une fenêtre
monstre.c	Programme regroupant les fonctions pour le déplacement du monstre
Placer_element.c	Place tous les éléments de la carte
porte_ou_escalier.c	Programme contenant les différentes étapes de la rencontre d'une porte ou d'un escalier par le joueur
RandomRoom.c	Programme regroupant les fonctions qui génèrent les principales structures du jeu
Rogue.c	Programme principal du jeu
sauvegarde.c	Fichier contenant la fonction qui crée une sauvegarde
test_taille_terminal.c	Programme contenant le test pour la taille minimale du terminal
total.h	Fichier contenant tous les entêtes des fonctions utiles pour le jeu

Fonctions

void **Win_Stat** (WINDOW *fenetre, int widthF)

Affichage de la fenêtre contenant les statistiques et les commandes. [Plus de détails...](#)

void **effacer_ligne** (WINDOW *chatwin, int ligne_effacer)

Fonction qui sert à effacer une ligne d'une fenêtre donner en parametre. [Plus de détails...](#)

void **effacer_fenetre** (WINDOW *chatwin)

Fonction qui sert à effacer une fenetre donner en parametre. [Plus de détails...](#)

void **ecrire_chat** (WINDOW *chatwin, int position_perso)

Fonction qui sert à écrire dans le chat. [Plus de détails...](#)

void **affichage** (WINDOW *fenetre)

Fonction d'affichage de la map de jeu. [Plus de détails...](#)

Conception - Affichage

```
+-----+
| Chat  |
+-----+
| Vous  |
| etes  |
| au    |
| niveau 1 salle 1 |
| Vous  |
| pouvez vous déplacer |
| avec  |
| les   |
| fleches directionnelles |
+-----+
```

```
effacer_ligne ( WINDOW * chatwin,  
               int      ligne_effacer  
               )
```


Conception - Affichage

Code	
source	
Affichage.c	Fichier contenant les affichages des différentes fenêtres
Ask_Load_Save.c	Programme gérant l'affichage de la fenêtre de début de partie
Charger_Sauvegarde.c	Programme gérant la fonction pour charger une sauvegarde
debut_partie.c	Programme regroupant les appels de fonction pour chaque debut de partie
Depl_perso.c	Programme regroupant les fonctions utile au déplacement
file.c	Programme regroupant les primitives nécessaires à l'utilisation d'une file
fin_de_la_partie.c	Programme contenant la fonction pour créer une fenêtre
GenWindow.c	Programme regroupant les fonctions pour créer et détruire une fenêtre
monstre.c	Programme regroupant les fonctions pour le déplacement du monstre
Placer_element.c	Place tous les éléments de la carte
porte_ou_escalier.c	Programme contenant les différentes étapes de la rencontre d'une porte ou d'un escalier par le joueur
RandomRoom.c	Programme regroupant les fonctions qui génèrent les principales structures du jeu
Rogue.c	Programme principal du jeu
sauvegarde.c	Fichier contenant la fonction qui crée une sauvegarde
test_taille_terminal.c	Programme contenant le test pour la taille minimale du terminal
total.h	Fichier contenant tous les entêtes des fonctions utiles pour le jeu

Fonctions

void **Win_Stat** (WINDOW *fenetre, int widthF)

Affichage de la fenêtre contenant les statistiques et les commandes. [Plus de détails...](#)

void **effacer_ligne** (WINDOW *chatwin, int ligne_effacer)

Fonction qui sert à effacer une ligne d'une fenêtre donner en parametre. [Plus de détails...](#)

void **effacer_fenetre** (WINDOW *chatwin)

Fonction qui sert à effacer une fenêtre donner en parametre. [Plus de détails...](#)

void **ecrire_chat** (WINDOW *chatwin, int position_perso)

Fonction qui sert à écrire dans le chat. [Plus de détails...](#)

void **affichage** (WINDOW *fenetre)

Fonction d'affichage de la map de jeu. [Plus de détails...](#)

Conception - Affichage

```
effacer_fenetre ( WINDOW * chatwin )
```

```
+-----+
| Chat  |
+-----+
| Vous  |
| etes  |
| au    |
| niveau 1 salle 1 |
| Vous  |
| pouvez vous déplacer |
| avec  |
| les   |
| fleches directionnelles |
+-----+
```

Conception - Affichage

Code	
source	
Affichage.c	Fichier contenant les affichages des différentes fenêtres
Ask_Load_Save.c	Programme gérant l'affichage de la fenêtre de début de partie
Charger_Sauvegarde.c	Programme gérant la fonction pour charger une sauvegarde
debut_partie.c	Programme regroupant les appels de fonction pour chaque debut de partie
Depl_perso.c	Programme regroupant les fonctions utile au déplacement
file.c	Programme regroupant les primitives nécessaires à l'utilisation d'une file
fin_de_la_partie.c	Programme contenant la fonction pour créer une fenêtre
GenWindow.c	Programme regroupant les fonctions pour créer et détruire une fenêtre
monstre.c	Programme regroupant les fonctions pour le déplacement du monstre
Placer_element.c	Place tous les éléments du la carte
porte_ou_escalier.c	Programme contenant les différentes étapes de la rencontre d'une porte ou d'un escalier par le joueur
RandomRoom.c	Programme regroupant les fonctions qui génèrent les principales structures du jeu
Rogue.c	Programme principal du jeu
sauvegarde.c	Fichier contenant la fontion qui créer une sauvegarde
test_taille_terminal.c	Programme contenant le test pour la taille minimale du terminal
total.h	Fichier contenant tous les entêtes des fonctions utilent pour le jeu

Fonctions

void **Win_Stat** (WINDOW *fenetre, int widthF)

Affichage de la fenêtre contenant les statistiques et les commandes. [Plus de détails...](#)

void **effacer_ligne** (WINDOW *chatwin, int ligne_effacer)

Fonction qui sert a effacer une ligne d'une fenetre donner en parametre. [Plus de détails...](#)

void **effacer_fenetre** (WINDOW *chatwin)

Fonction qui sert a effacer une fenetre donner en parametre. [Plus de détails...](#)

void **ecire_chat** (WINDOW *chatwin, int position_perso)

Fonction qui sert a ecrire dans le chat. [Plus de détails...](#)

void **affichage** (WINDOW *fenetre)

Fonction d'affichage de la map de jeu. [Plus de détails...](#)

Conception - Affichage

```

ecrire_chat ( WINDOW * chatwin,
              int      position_perso
              )

```

[illegible]

```
--Chat--
Vous etes au niveau 1 salle 1
Vous etes sur une porte
voulez vous changer de salle ?
oui: appuier sur o
non: appuier sur n
```


Conception - Affichage

Code	
source	
Affichage.c	Fichier contenant les affichages des différentes fenêtres
Ask_Load_Save.c	Programme gérant l'affichage de la fenêtre de début de partie
Charger_Sauvegarde.c	Programme gérant la fonction pour charger une sauvegarde
debut_partie.c	Programme regroupant les appels de fonction pour chaque debut de partie
Depl_perso.c	Programme regroupant les fonctions utile au déplacement
file.c	Programme regroupant les primitives nécessaires à l'utilisation d'une file
fin_de_la_partie.c	Programme contenant la fonction pour créer une fenêtre
GenWindow.c	Programme regroupant les fonctions pour créer et détruire une fenêtre
monstre.c	Programme regroupant les fonctions pour le déplacement du monstre
Placer_element.c	Place tous les éléments de la carte
porte_ou_escalier.c	Programme contenant les différentes étapes de la rencontre d'une porte ou d'un escalier par le joueur
RandomRoom.c	Programme regroupant les fonctions qui génèrent les principales structures du jeu
Rogue.c	Programme principal du jeu
sauvegarde.c	Fichier contenant la fonction qui crée une sauvegarde
test_taille_terminal.c	Programme contenant le test pour la taille minimale du terminal
total.h	Fichier contenant tous les entêtes des fonctions utiles pour le jeu

Fonctions

void **Win_Stat** (WINDOW *fenetre, int widthF)

Affichage de la fenêtre contenant les statistiques et les commandes. [Plus de détails...](#)

void **effacer_ligne** (WINDOW *chatwin, int ligne_effacer)

Fonction qui sert à effacer une ligne d'une fenêtre donner en parametre. [Plus de détails...](#)

void **effacer_fenetre** (WINDOW *chatwin)

Fonction qui sert à effacer une fenêtre donner en parametre. [Plus de détails...](#)

void **ecrire_chat** (WINDOW *chatwin, int position_perso)

Fonction qui sert à écrire dans le chat. [Plus de détails...](#)

void **affichage** (WINDOW *fenetre)

Fonction d'affichage de la map de jeu. [Plus de détails...](#)

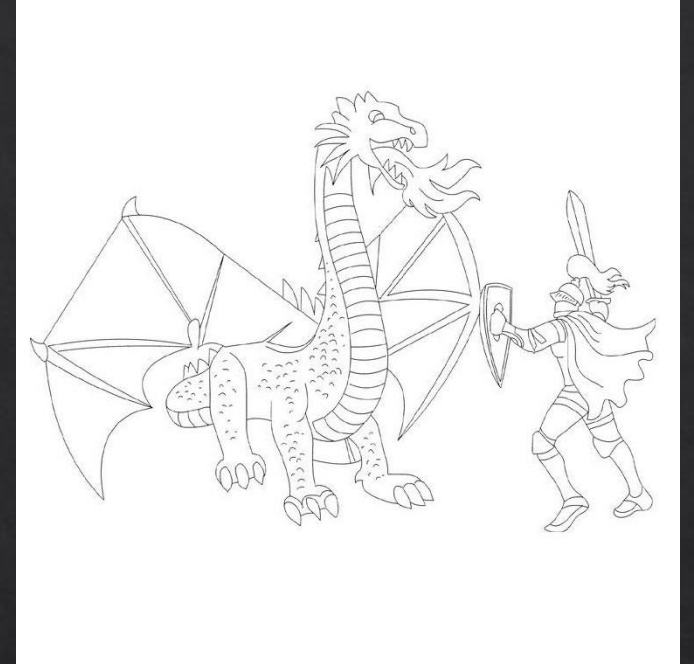
Conception - Scénario



Problème / Amélioration



Chronomètre



Système de combat

Bilan / Conclusion

+ Roguelike

+ Profile

NOMflorian

ETAGE3

STATS:

NIVEAU1

EXP1

HP20

ATT5

DEF12

FAIM7

LEGENDE:

JOUEUR@

NOURRITUREf

CLEK

MEDIKITM

ESCALIERπ

ARRIVE

MONSTRES

COMMANDE:

QUITTERQ

SAUVEGARDERS

DEPLACEMENT:

HAUTFLECHEHAUT

BASFLECHEBAS

DROITEFLECHEDROITE

GAUCHEFLECHEGAUCHE

+ Map

+ Chat

Vous etes au niveau 3 salle 4

Vous pouvez vous deplacer

avec les fleches directionnelles

Bilan / Conclusion

+ Roguelike

+ Profile

NOM
ETAGE

florian
3

STATS:

NIVEAU
EXP
HP
ATT
DEF
FAIM

1
1
20
5
12
7

LEGENDE:

JOUEUR
NOURRITURE
CLE
MEDIKIT
ESCALIER
ARRIVE
MONSTRES

@
f
K
M
π
M
T

COMMANDE:

QUITTER
SAUVEGARDER

Q
S

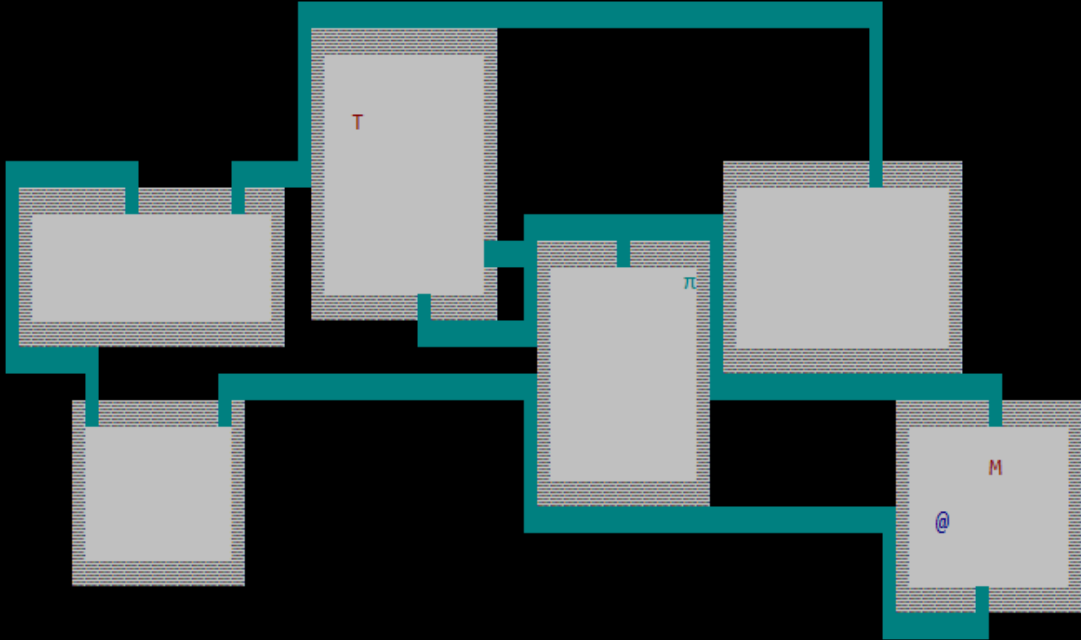
DEPLACEMENT:

HAUT
BAS
DROITE
GAUCHE

FLECHE
FLECHE
FLECHE
FLECHE

HAUT
BAS
DROITE
GAUCHE

+ Map



+ Chat

Vous etes au niveau 3 salle 4

Vous pouvez vous deplacer

avec les fleches directionnelles