

# Rapport 3

Nicolas DREGE

## Activités réalisées :

- Amélioration du paquetage Dialogue
- Création d'un paquetage GestionnaireDeJeu
- Implémentation du premier scénario :
  - o Création et intégrations des zones utiles avec leur éléments interactifs
  - o Création et intégration des premiers dialogues
  - o Intégration des mini-jeux
- Modification du paquetage Zone
- Modification de la vue sur la Carte

## Buts :

- Permettre aux dialogues d'effectuer des actions sur le jeu lorsqu'un choix particulier est fait.
- Avoir une classe contenant (et créant) les zones et le joueur pour les classes ayant une action à réaliser sur le jeu (exemple : modifier une zone, changer le joueur de zone...)
- Avoir des zones définies pour le premier scénario
- Avoir des dialogues définis pour le premier scénario
- Permettre de jouer aux mini-jeux après l'interaction avec un élément pour avancer dans l'histoire
- Permettre à la vue sur la zone courante de se modifier lorsque le joueur y est (avant il était nécessaire que le joueur parte et revienne)
- Ne pas pouvoir ouvrir la carte sous certaines conditions

## Avancements effectués :

- Les objectifs ci-dessus ont été atteints à l'exception du premier scénario qui est partiellement réalisé.

## Points à améliorer :

- Finir le scénario complet. Celui-ci n'a pour le moment pas de fin bien définie (pas d'écran de victoire. Il manque les choix impactant l'histoire, la possibilité de mourir/perdre (pas d'écran de mort, ni même de système de morts)
- Empêcher certains abus par le joueur qui peuvent provoquer des problèmes dans la suite de l'exécution (ouvrir plusieurs fenêtres pour la carte ou l'inventaire, continuer à jouer sur la fenêtre principale quand un mini-jeu est affiché...)
- Refaire le système de création de dialogues qui pour le moment est compliqué et lourd.