# Project : a text-based adventure game

Dans ce projet, notre but été de développer un jeu d’aventure textuel interactif en Java.

Introduit par Colossal Cave Adventure en 1975, ce type de jeu consiste à ce que l’utilisateur contrôle les actions d’un personnage à travers des ordres écrits en ligne de commande.

Dans notre jeu, le personnage principal a pour but de s’introduire dans un château afin de trouver le trésor qui s’y cache. Pour s’y faire, il devra visiter les différentes pièces du château et inspecter leur contenu. Il pourra également s’équiper de différents items qui pourront l’aider notamment à combattre les différentes créatures qui sont répartis dans le château.

Table des matières

[Project : a text-based adventure game 1](#_Toc152098674)

[Table des matières 1](#_Toc152098675)

[Documentation utilisateur 1](#_Toc152098676)

[Installation 2](#_Toc152098677)

[Guide 2](#_Toc152098678)

[Documentation développeur 2](#_Toc152098679)

[Diagramme de classes 2](#_Toc152098680)

[Diagrammes de séquences 2](#_Toc152098681)

[Diagrammes d’états 2](#_Toc152098682)

[Organisation 2](#_Toc152098683)

# Documentation utilisateur

Cette partie est la documentation pour les utilisateurs.

Elle contient un guide d’installation du projet ainsi que les instructions pour y jouer.

## 

## Installation

Notre projet étant entièrement disponible sur GitHub, il y a deux possibilités pour l’installer.

### Installation unique

### Installation en recompilant

## Guide

# Documentation développeur

## Diagramme de classes

## Diagrammes de séquences

## Diagrammes d’états

# Organisation