



ZELDIABLO

L'histoire d'une folle aventure



01

Introduction



Présentation globale du projet





Zeldiablo



Zeldiablo est un jeu en 2D, assez simple, ayant pour but de montrer nos production de codes telles que :





Démonstration



Grâce à notre tuto, vous pourrez
devenir un joueur PROFESSIONNEL de
Zeldiablo, que vous soyez Droitier ou
Gaucher





02

FONCTIONNALITEES

Voici toute la liste de nos fonctionnalités...





Itération 1



- Création d'un labyrinthe par défaut
- Collision avec les murs
- Création de monstre immobile (avec placement aléatoire)
- Collision avec les monstres
- Case déclencheur
- Case piégée
- Inventaire (terminal)
- Armes



Itération 2



- Finalisation des armes
- Finalisation Inventaire
- Finalisation monstre
- Ouverture de passage secret
- Fermeture de passage secret
- Gestion de labyrinthe multi-étage
- Déplacement aléatoire de monstres
- Fantômes
- Attaque de monstres
- Attaque du joueur
- Attaque directionnelle
- Mort des monstres
- Fin du Jeu : Mort du héros
- Affichage des dégâts subits



Itération 3



- Finalisation du Labyrinthe multi-étages
- Monstre au comportement intelligent
- Utilisation de la potion
- Défense du bouclier



Itération 4



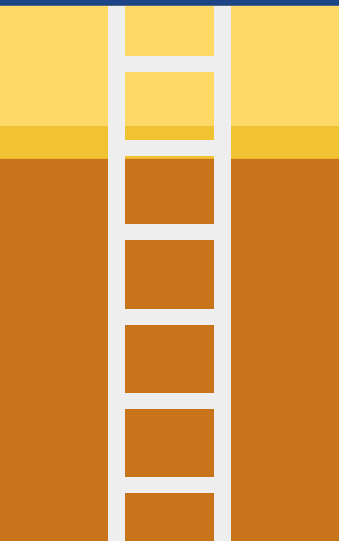
- Finalisation du Labyrinthe multi-étages
- Monstre semi-intelligents
- Attaque avec épée
- Restructuration des labyrinthes



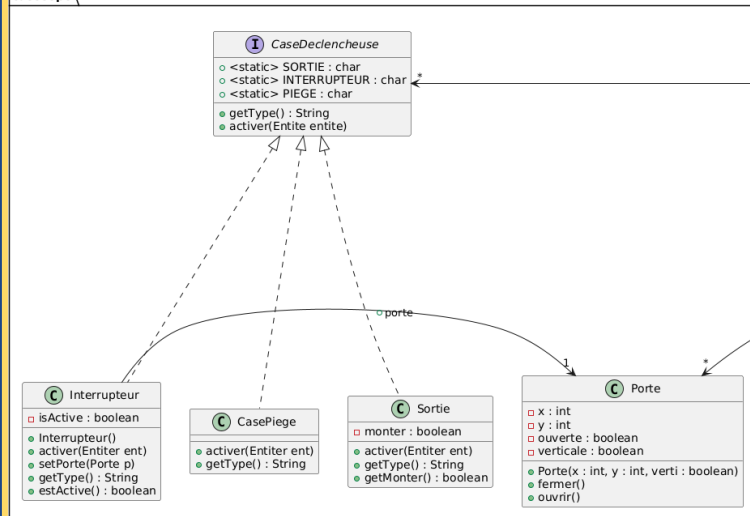
03

CONCEPTION FINALE

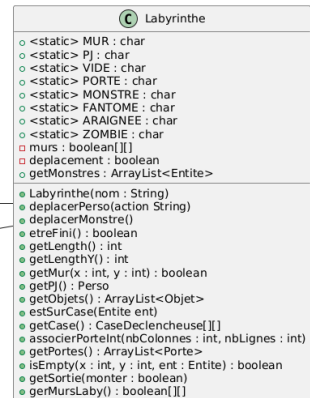
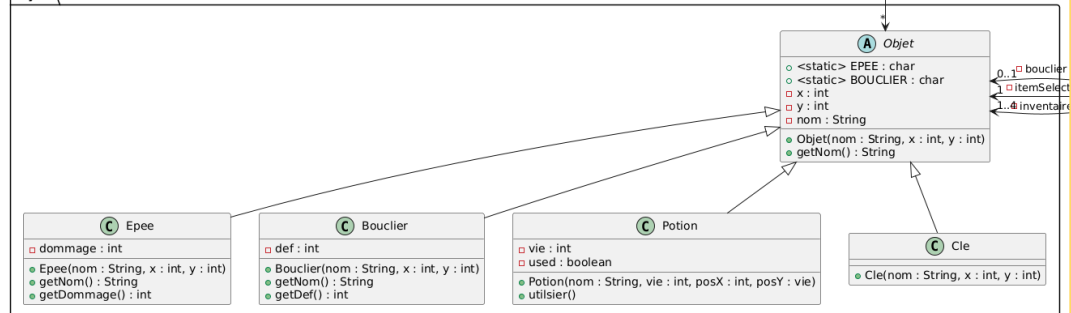
Le travail de toute une vie

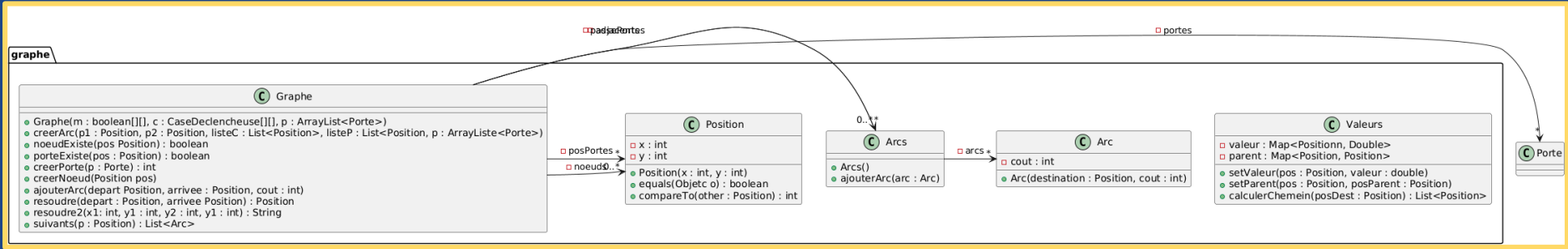


casesSpe



objets





Partage du travail et fonctionnement par Bloc

Gauthier s'est occupé de la partie entité, des monstres, de leurs premiers déplacements... Il a également aidé au design du jeu en réalisant les différents niveaux

Matthieu C s'est occupé principalement de la partie Objet, de leur interaction avec le personnage, de leur utilisation, de la récupération et encore de leur dépôt par terre

Matthieu P s'est principalement penché sur l'aspect graphique du jeu et de sa représentation à l'aide du Canva. Il a également réalisé la gestion des différents niveaux du labyrinthe.

Guillaume s'est occupé des cases à effets, des sorties, des pièges et de leur interaction avec le joueur. Il a également réalisé les déplacements intelligents des monstres avec le package Graphe et d'autres méthodes



04

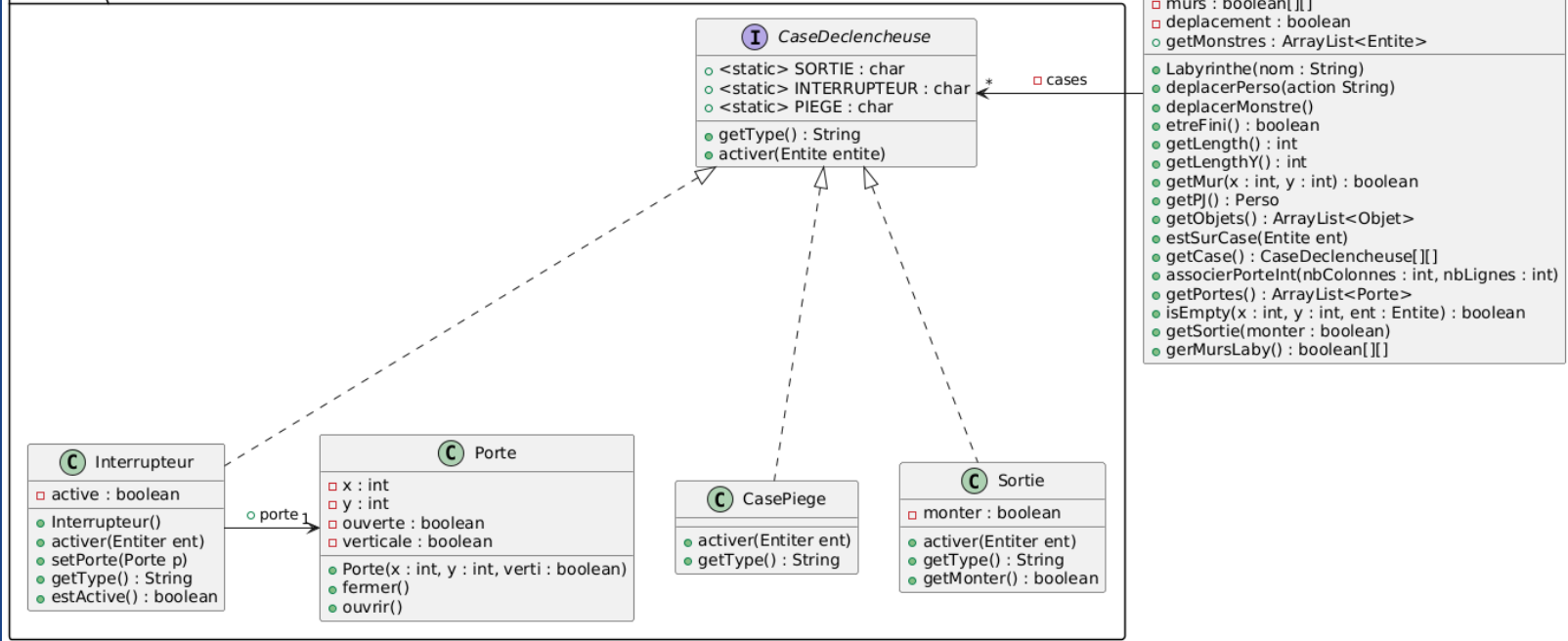
POINTS PARTICULIER

Les détails du projet



GUILLAUME

casesSpe



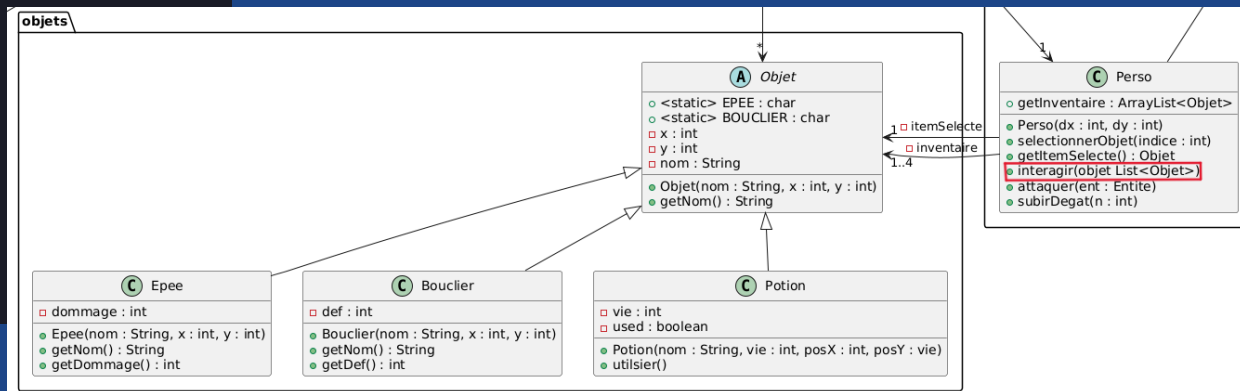

```
public boolean isEmpty(int x, int y, Entite entite) {  ⚡ Matthieu Petelot
    if ((this.pj.getX() == x && this.pj.getY() == y)) {
        return false;
    }
    for (Entite mstr : monstres) {
        if (mstr.getX() == x && mstr.getY() == y) {
            return false;
        }
    }
    if (entite instanceof Fantome) {
        return x > 0 && y > 0 && x < (murs.length - 1) && y < (murs[0].length - 1);
    } else {
        if (getMur(x, y)) {
            return false;
        }
        for (Porte porte : portes) {
            if ((porte.getX() == x && porte.getY() == y) && !porte.getOuvrte()) {
                return false;
            }
        }
    }
    return true;
}
```

MATTHIEU

```
public void interagir(List<Objet> objet) { 6 usages  ⚡ Matthieu Cabot *
    Objet objetAttraper = null;

    for (Objet obj : objet){
        if (this.getX() == obj.getX() && this.getY() == obj.getY()){
            if (inventaire.size() < 4){
                objetAttraper = obj;
            }
        }
    }

    if (objetAttraper != null) {
        inventaire.add(objetAttraper);
        objet.remove(objetAttraper);
    } else {
        if (this.itemSelecte != null) {
            inventaire.remove(itemSelecte);
            itemSelecte.setX(this.getX());
            itemSelecte.setY(this.getY());
            objet.add(itemSelecte);
        }
    }
}
```



```
public static void niveauSuivant(Perso p) { 1 usage  ⚡ Matthieu Petelot +1
    lastLvl = niveau == (niveaux.size() - 1);
    if (niveau < niveaux.size() - 1) {
        niveau++;
    }
    if (LabyJeu.niveau < LabyJeu.niveaux.size() && !lastLvl) {
        try {
            LabyJeu.labyrinthe = labys.get(niveau);
        } catch (Exception e) {
            try {
                Labyrinthe labyrinthe1 = new Labyrinthe(LabyJeu.niveaux.get(LabyJeu.niveau), p);
                LabyJeu.labyrinthe = labyrinthe1;
                labys.add(labyrinthe1);
            } catch (IOException e1) {
                System.out.println("fichier introuvable");
            }
        }
    }
    if (p != null) {
        int[] coordSortie = labyrinthe.getSortie(monter: false);
        System.out.println("x : " + coordSortie[0] + " y : " + coordSortie[1]);
        p.setX(coordSortie[0]);
        p.setY(coordSortie[1]);
        labyrinthe.setPJ(p);
    }
    if (niveau < 6 && niveau > 0) {
        MoteurJeu.AfficherTuto(niveau);
    }
} else {
    if (labyrinthe.getPj().getItemSelecte().getNom().equals("cle")) {
        jeuFini();
    }
}
}
```

```
public static void niveauPrec(Perso pj) { 1 usage  ⚡ Matthieu Petelot
    LabyJeu.niveau--;
    try {
        LabyJeu.labyrinthe = labys.get(niveau);
    } catch (Exception e) { // on ne devrait jamais arriver ici
        try {
            LabyJeu.labyrinthe = new Labyrinthe(LabyJeu.niveaux.get(LabyJeu.niveau), pj);
        } catch (IOException e2) {
            System.out.println("fichier introuvable");
        }
    }
    int[] coordSortie = labyrinthe.getSortie(monter: true);
    pj.setX(coordSortie[0]);
    pj.setY(coordSortie[1]);
    labyrinthe.setPJ(pj);
}
```

BILAN