



Guide d'utilisation

Projet développé par DIAZ Gwenn, JACOB Alexandre et MEGNOUCHE Riad
2e Année GB-B

1. Installation et Lancement

Prérequis

- Avoir Java installé (JDK 17 ou 22 recommandé).
- L'IDE Eclipse car le projet est en Eclipse

Démarrage Rapide

1. Ouvrez le projet dans votre IDE.
 2. Localisez le fichier principal : `src/Location/Main.java`
 3. Lancez la méthode `main()` (clic droit -> Run 'Main.main()').
 4. La simulation démarre directement dans le terminal en bas de l'écran.
-

2. Déroulement de la Simulation

La simulation se déroule tour par tour. À chaque tour, plusieurs phases s'enchaînent automatiquement :

1. **Phase de Combat (-> Fight) :**
 - Le système détecte les ennemis présents sur les champs de bataille.
 - Des duels sont lancés automatiquement (ex: Astérix vs Légionnaire). Le système cherche un adversaire à 10 reprises. S'il n'en trouve pas alors les adversaires n'existent pas ou ne se sont pas trouvés
 - *Note Spéciale* : Les créatures nocturnes (Lycanthropes) se manifestent durant cette phase.
 2. **Événements Aléatoires (> Random Events) :**
 - Les personnages peuvent avoir faim (perte de points de nourriture).
 - Les effets des potions magiques s'estompent avec le temps.
 - Des personnages affamés perdent de la vie.
 3. **Ressources (-> Resource Update) :**
 - De la nourriture (Sangliers, Poissons, etc.) apparaît aléatoirement dans les lieux.
 - Attention : La nourriture périt avec le temps (Frais -> Avarié).
 4. **Ordres des Chefs (Clan Chiefs' Orders) :**
 - C'est **votre tour de jouer**. Le jeu se met en pause et attend vos instructions.
-

3. Guide des Commandes (Joueur)

Lorsque le jeu affiche --- **Menu Chef de Clan** ---, vous pouvez interagir avec le monde.

A. Recruter un nouveau personnage

Cette action utilise un **THREAD** pour simuler le temps de formation.

1. Choisissez l'option **Recruter**.
2. Sélectionnez le métier (Légionnaire, Druide, etc.).
3. Le soldat n'apparaît pas immédiatement ! Un message vous indique qu'il est en formation.
4. Continuez à jouer : le soldat arrivera ("pop") dans le lieu quelques secondes plus tard, sans bloquer la simulation.

B. Se Déplacer / Transférer des troupes

Vous pouvez déplacer un personnage d'un lieu à un autre (ex: du Village Gaulois vers le Champ de Bataille).

1. Choisissez l'option **Transférer**.
2. Sélectionnez le personnage par son numéro.
3. Choisissez la destination.

C. Gestion des Potions (Druïdes uniquement)

Les druides peuvent préparer de la Potion Magique.

1. Assurez-vous que le Druide est dans un lieu avec des ingrédients.
2. Sélectionnez l'option pour concocter.
3. Une marmite est créée et posée dans le lieu. Les personnages pourront ensuite boire (action **drink**) pour gagner une force surhumaine temporaire.

4. Spécificités et Règles du Jeu

Régime Alimentaire

Le jeu respecte les traditions culturelles :

- **Romains** : Refusent catégoriquement de manger du poisson.
- **Gaulois** : Raffolent du sanglier.
- **Nourriture Avariée** : Manger un aliment "Pas Frais" inflige des dégâts (Intoxication) au lieu de soigner.

Module Avancé : Les Lycanthropes

Le projet intègre une simulation de créatures magiques :

- Les Lycanthropes (Loups-Garous) vivent dans des **Colonies** et sont organisés en **Meutes**.
 - Les Lycanthropes des rangs hiérarchiques (alpha, beta, omega, etc...) gérés automatiquement selon leur facteur de domination sur la meute.
 - Ils interagissent avec le monde via des hurlements spécifiques visibles dans la console lors de combat.
-

5. Dépannage

- **Le jeu semble bloqué ?** Vérifiez si la console attend une entrée de votre part (ex: "Continue simulation? (y/n)").
- **Personne ne mange ?** Vérifiez s'il y a de la nourriture disponible dans le lieu (affiché dans le statut du lieu).
- **Erreur rouge au démarrage ?** Assurez-vous d'avoir bien compilé tout le projet ([Build Project](#)) avant de lancer.

Amusez-vous bien !

