



Année Universitaire

2024-2025

Master 1 Informatique ILSN

Julien Jamme, Hugo Lehen,

Hugo Chautard

Manuel d'utilisation

Projet Rust – AlcoQuest

Professeur et intervenant du cours :

Pierre Jourlin, Lahcène Belhadi

Contents

Présentation du jeu	2
Commande de lancement.....	2
Lien du projet.....	2
Démarrage	2
Sélection d'arène	2
Question du videur	2
Présentation du maître.....	3
Combat - Phase 1 : Sélection d'ingrédients	3
Combat - Phase 2 : Ordre des instructions.....	3
Système de points de vie.....	3
Écran de victoire.....	3
Navigation.....	4
Boutons de retour disponibles depuis.....	4
Conseils pratiques.....	4

Présentation du jeu

AlcoQuest est un jeu basé sur un système de combat en utilisant la création de cocktails. Le joueur doit choisir une arène, répondre à une question d'entrée, puis affronter un maître en essayant de le battre en faisant le meilleur cocktail.

Commande de lancement

Pour compiler le jeu et le lancer faite la commande **cargo run** à la source du dossier

Pour exécuter les tests faite la commande **cargo test** à la source du dossier

Pour générer la documentation faite la commande **cargo doc** à la source du dossier

Lien du projet

Le projet est téléchargeable sur le lien GitHub :

https://github.com/Hchautard/RPG_Rust/tree/main

Démarrage

Au lancement, l'écran principal propose quatres options :

- Nouvelle partie : pour commencer une partie
- Charger partie : pour charger une partie qui étais en cours
- Voir les aptitudes : pour connaitre les différentes aptitudes existantes
- Quitter : Pour sortir du jeux

Sélection d'arène

Après avoir charger une partie ou créer votre personnage cliqué sur "Sélectionner une Arène", une liste d'arènes disponibles s'affiche. Chaque arène a un nom et un thème spécifique à une région de la France. Il ne reste plus qu'à cliquer sur l'arène souhaitée pour la sélectionner.

Question du videur

Avant d'accéder à l'arène, le videur pose une énigme avec 4 réponses possibles.

Une mauvaise réponse renvoie à la sélection d'arène tandis qu'une bonne vous fais rentrer dans le combat avec le Maitre du bar.

Présentation du maître

Une fois la question réussie, vous pourriez voir les informations du Maître du bar comme son nom, son style de combat, le badge à gagner, la liste des attaques

Cliquez sur "Continuer" pour passer au combat.

Combat - Phase 1 : Sélection d'ingrédients

L'objectif est de faire une recette capable de battre le maître du bar dans son domaine

Quelques ingrédients disponibles en combat : Jus de citron, Vodka, Rhum, Menthe, Sirop de sucre, Eau gazeuse, Tequila, Triple sec.

Cliquez sur les ingrédients pour les sélectionner. Les ingrédients choisis apparaissent dans une liste. Puis cliquez sur "Valider le Cocktail" pour vérifier si votre cocktails peut faire des dégâts au barman.

une recette correcte vous fait passer à la seconde phase du combat, tandis qu'une recette incorrecte vous fait perdre des HP et lorsque vous tombez à 0 c'est le Game Over

Combat - Phase 2 : Ordre des instructions

Si la recette est correcte, les instructions de préparation apparaissent dans le désordre.

Les instructions sont mélangées aléatoirement. Cliquez sur les instructions dans l'ordre correct, L'ordre sélectionné s'affiche puis cliquez sur "Valider l'ordre"

Si l'ordre est correct vous gagnez contre le Maître du bar sinon vous avez la possibilité de réessayer mais vous perdez des HP.

Système de points de vie

Le joueur possède 100 HP au début, Le Maître : 100 HP

Les dégâts se font comme ceci : -20 H pour le joueur par erreur de recette et -15HP pour un mauvaise ordre lors de la phase 2. Les HP du maître sont divisés par 2 si la recette est correcte

Écran de victoire

Après avoir battu le maître vous recevez un message de félicitations avec le récapitulatif du combat (maître battu, arène).

Un bouton vous permettra de retourner à la sélection d'arènes.

Navigation

Boutons de retour disponibles depuis :

La sélection d'arène -> Menu principal

La question du videur -> Sélection d'arène

Le combat -> Menu principal

Conseils pratiques

1. Lisez attentivement les informations du maître pour des indices sur sa recette
2. Observez le thème de l'arène pour deviner les ingrédients
3. Réfléchissez logiquement à l'ordre des instructions de préparation