

Rapport

Projet de programmation 2

Jérémy Zhang

Tp9_11

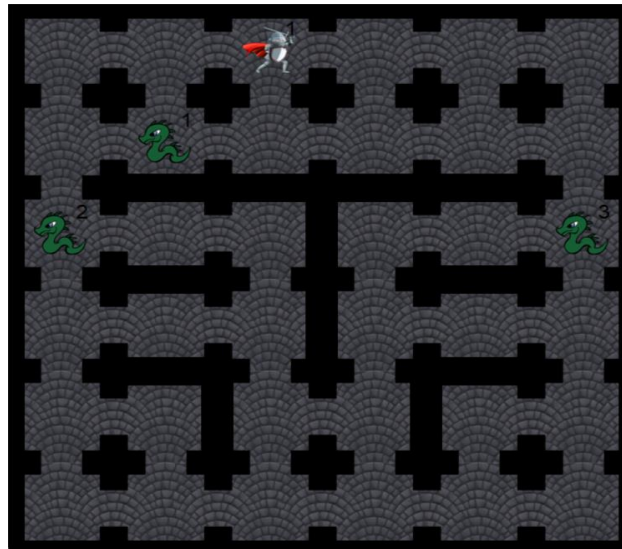


image de la map_test

Sommaire :

- I) Manuel utilisateur
- II) Etat d'avancement du projet
- III) Conclusion

Mois/Année Mai 2023

I) Manuel utilisateur

Pour lancer le programme il faut taper dans le terminal python3 graphique.py

```
\projet2> python3 graphique.py
```

Après avoir lancé le programme un menu apparaîtra pour choisir une carte il vous suffit de cliquer sur votre souris ou presser une touche de votre clavier. Puis une autre fenêtre apparaîtra et vous pourrez choisir votre map. Quand le jeu se lance vous pouvez utiliser le clique gauche pour faire pivoter les salles pour accéder aux dragons.

II) Etat d'avancement du projet

J'ai eu des difficultés à faire la fonction intention et à ressembler tous les fonctions ensemble qui renvoyait quelque fois les mauvaises choses. Des difficultés avec l'affichage des dragons qui disparaissaient alors qu'ils n'avaient pas été tué ou encore l'aventurier qui mourait et réapparaissait en boucle.

III) Conclusion

✕Piste d'amélioration :

- Ajouter plus de fonctionnalité comme par exemple une salle qui pivote au hasard après chaque salle que le joueur pivote

- Avoir un nombre limité de clique avant que le donjon change entièrement

- Au lieu de tuer le dragon si on est au même niveau lancé un combat avec des attaques qui doivent se recharger, des statistiques etc.

Le projet m'a plu et je pense continuer à l'améliorer de mon côté

