

Ferns David
Morand Julie

Savane Adventure

Condition de lancement du jeu :

Lancez l'exécutable dans le dossier jeu.

Game Design :

Après avoir reçu l'énoncé de l'exercice cela nous a fait pensé a l'ancien style de projet que Julie a due fournir en Java. Nous avons donc repris son concept qui était un safari, tout en remodelisant tout le game play. Notre thème est donc la savane/safari. C'est un jeu de deux joueurs, ou chacun interprète un personnage, qui sont le chasseur et le ranger. Ils doivent chacun tenter de collecter le plus d'animaux. Chaque joueur a sa particularité. Le chasseur peut poser des pièges pour faire sauter le tour de l'autre. Le Ranger a la possibilité d'avancer de deux case a la suite. Les règles détaillés se trouvent plus bas.

Lors du développement nous avons due modifier et adapter notre idée de base a la faisabilité temps/savoir du langage C. Nous entendons par la que au début le chasseur devait tirer(ou piéger pour les âmes sensibles) l'animal. Celui ci en fonction de ses points de vie restais un certains temps blesser sur le plateau et le ranger qui était un vétérinaire avec donc le temps de survie de l'animal pour l'atteindre et le sauver. Néanmoins cela impliquait de faire des tableaux deux dimensions de structure avec gestion de persistance des case selon les points de vie. Nous n'avons pas réussi a réaliser cela malgré une matinée complète a se battre avec. Nous avons donc décidé de simplifier le tout. Le premier qui atteint l'animal reçoit ses points. Le chasseur capturant et le ranger permettant a l'animal de fuir.

La répartition des taches est assez dure a définir. Nous entendons par la qu'il n'y a pas une partie de code faite uniquement par l'un d'entre nous. L'idée de départ vient du projet de Julie sur lequel chacun d'entre nous a apporté des morceaux de mécanismes. Pour le développement nous avons fonctionné sur un seul ordinateur. L'un d'entre nous écrivait l'autre était a coté et réfléchissait voir dictait en même temps. Puis nous tournions de temps en temps. Nous avons décidé de cette méthodologie par crainte de ne pas avoir la même logique algorithmique et que nos fonctions ne soit donc pas compatible. Ce qui entraînerait des pertes de temps a tout réadapter. De plus cela a très bien fonctionné car nous avons finalement la même logique, idées, réflexions. Cela aide aussi comme sur la gestions des erreurs. En effet avec un œil derrière celui qui écrit permet de corriger d'avance des erreurs de frappes ou syntaxes. Le travail a dont été réalisé de manière totalement équitable et commune.

Notre programme comporte quelques faiblesses. La première n'est pas trop gênante. Lorsque l'on demande au joueur l'action qu'il souhaite faire, si il ne rentre pas le bon paramètre cela ne réagis pas. Nous avons évité affichage d'erreur en faisant en sorte que le programme attende jusqu'à ce que l'on rentre un paramètre valide. Nous n'avons pas fait d'affichage de gestion d'erreur. La deuxième plus problématique est que, lorsque le joueur vient se coincer dans les coins et insiste il fini par se coincer. C'est une erreur dans la gestion des case mais nous n'avons pas eu le temps de trouver le fond du problème mais il n'apparaît que très rarement il faut vraiment forcer.

Si nous devons apporter des modifications a notre jeu cela serait, pour le coté game design de réinsérer notre concept de vie aux animaux créant une véritable chasse décalé. Le chasseur cherchant les animaux et le ranger(ex vétérinaire) tentant de suivre les pas de chasseur pour ne jamais être loin de ses victimes(tout en évitant les pièges). Sur le coté code C, nous aurions avec plus de temps corrigé les erreurs exprimé précédemment.

Règles du Jeu :

- Objectif : Atteindre au moins 20 points en récoltants des animaux.
- Début du jeu :
 - Déterminais vos postes (Ranger/Chasseur).
- Lancement de la partie :
 - Le chasseur commence afin d'avoir une chance de placer ses premiers pièges de manière stratégique.
 - Le jeu est un tour par tour. Chacun a le droit a une action par tour.
 - les actions disponibles :

*Pour le Chasseur :

-Déplacement : avance d'une case dans la direction souhaité.

-Piège : positionne un piège dans une case adjacente demandé. Si le Ranger marche dedans il sautera son tour au prochain tour.

*Pour le Ranger :

-Déplacement : avance d'une case dans la direction souhaité.

-Booste : avance de deux case unidirectionnelle dans la direction souhaité.

- Des animaux apparaîtrons de manière aléatoire dans le plateau.

- Le scoring : Chaque animal a une valeur différente selon le personnage. Le joueur récoltes des points a chaque fois qu'il atteint un animal(le fait fuir ou le capture selon le personnage). Les animaux sont éléphant, zèbre et suricate.

*Pour le Chasseur :

- éléphant=3 points

-zèbre=2 points

-suricate=1 point

*Pour le Ranger :

-éléphant=1 point

-zèbre=2 points

-suricate=3 points

(l'éléphant vaut 3 points pour le chasseur a capturer car c'est une grosse masse puissante donc peu évidente a immobiliser mais 1 point pour le ranger car il est facile a effrayer pour le faire fuir. Le score du zèbre est neutre. Le suricate vaut 1 point pour le chasseur car étant petit un fois pris qu'il se débâte ou autre cela ne changera rien, mais vaut 3 points pour le ranger car plutôt joueur il ne fuit jamais vraiment il reste autour de son domicile.)

- Fin du jeu : La partie s'arrête lorsqu'un joueur atteint au moins 20 points. Il remporte la partie.

