**TFE**

**Aurélien - Noah**

Table des matières

[**Introduction**](#Introduction)**2**

**Tapez le titre du chapitre (niveau 1)2**

Tapez le titre du chapitre (niveau 2)3

Tapez le titre du chapitre (niveau 3)4

**Introduction**

**Le sujet choisi est Héro-Quest**

Hero-Quest est un jeu de plateau et de rôle d'aventure fantastique, mélangeant exploration de et combats tactiques. Les joueurs incarnent des héros comme le barbare, le nain, l'elfe ou le magicien, chacun a des capacités spécifiques, et doivent accomplir des quêtes définies par un maître de jeux, qui contrôle les monstres et les pièges.

Le jeu a pour première impression d’être très complet et complexe. Cela nous motive car c’est un défi d’une grande envergure avec un nombre incalculable de possibilité pour la création.

**Participants**

Letellier Noah, j’étudie à l’IPET de Nivelle et je suis en 6 année en informatique technique du digital et du numérique. J’ai une assez bonne logique et je suis une personne déterminée lors de projets qui sont complexe.

KEYAERT Aurélien, étudiant de 6e secondaire à l’IPET à Nivelles dans l’option informatique technique du digital et du numérique. J’ai une logique très bonne. Je suis autodidacte et programme très souvent chez moi. J’aime être structuré. Je suis déterminé pour faire ce projet (TFE)

**Contexte**

Dans le cadre d’un projet de groupe pour notre travail de fin d’étude en informatique pour les cours de Labo de logique et d’informatique, nous devons numériser le jeux Héro Quest.

Nos interlocuteurs et responsable de projet sont Lorie Frédérique, Benidir Mourad, Seggar Yahia

Nous devons choisir un référent pour suivre notre projet. Cette personne de référence qui doit être externe à l’école devra nous donner un avis au fur et à mesure de l’avancée de notre projet.

Référent :

**Supports logiciels utilisées**

Descriptions des logiciels utilisés lors de l’élaboration de notre projet.

Nous avons utilisé :

* Word
  + Outils de rédaction et de note d’analyse
* Drawio :
  + Outils de conception des différents schémas en UML : base de données, Orienté objet
* Visual studio code, Pycharm :
  + Éditeur de texte pour le code informatique.
* Python :
  + Langage de programmation utiliser pour le jeu.
* PHP :
  + Langage de programmation utiliser pour gérer les bases de données,
* MySQL :
  + Langage de programmation utiliser pour les bases de données
* Power Point :
  + Logiciel utiliser pour la présentation orale du TFE

**Support de plateforme**

Notre jeux va être conçue en version pc.

**Description**

♦ La description doit faire entre 1/2 page et 1 page.

Héro-Quest, se jouant de 2 à 5 joueurs incarnant des héros, est un jeu de plateau tour par tour, démarrant dans un donjon dans lequel il faut accomplir une quête. Les héros peuvent quitter le donjon après avoir accomplie la quête donnée par le maître de jeux. Les héros qui sont encore en vie doivent retourner dans l’escalier duquel ils sont arrivé.

Le maître du jeu, joué par un joueur, s’occupe de diriger le jeu. Il doit s’occuper de la gestion des monstres, lancé certain dé, créé les salles en fonction du plan fourni.

Les joueurs incarneront différent héros possédant différent pouvoir. Ils devront explorer les salles du donjon et les fouillées pour trouver la clé. Durant leur aventure, ils rencontreront des monstres qu’ils devront combattre sans se faire tuer. Les héros ont une vue limitée, ils voient les objets/chose seulement dans leur champ de vision, ils sont obligés de visiter chaque pièce pour découvrir leurs contenus.

Les combats se jouent avec des dés spéciaux, d’un côté le héros (un joueur) et de l’autre un monstre (le maître du jeu). Le dé permettra de bloquer une attaque ou alors d’en envoyer une, tout dépendant du tour en cours.

Une fois la clé trouvée, tous les héros doivent retourner dans la salle principale avec l’escalier et quitté le donjon. Cela annoncera la victoire des héros.

**Adaptation du jeu**

Nous n’avons pas encore décider si nous voulons faire une adaptation du jeu.

Nous devons encore faire des tests

**Liste du matériel**

Le jeux Héro-Quest est assez complexe et voici la liste du matériel qu’il y a dans le jeu.

* Plateau de jeu
* 31 figurines de monstre : 8 orcs, 6 gobelins, 3 abominations, 4 guerriers de la Terreur, sorcier de la Terreur, gargouille, 4 squelettes, 2 zombies, 2 momies
* 4 figurines de héros : barbare, nain, elfe, enchanteur
* 15 pièces de mobilier :
* 2 tables, trône, établi d'alchimiste, 3 coffres à trésor, tombe, pupitre de sorcier, 2 bibliothèques, chevalet, cheminée, râtelier d'armes et buffet.
* 10 crânes
* 4 rats en plastique
* 21 portes de donjon : 5 fermées,16 ouvertes
* 93 cartes de jeu : 24 cartes Trésor, 23 cartes Équipement, 14 cartes Artéfact, 12 cartes Sort de la Terreur, 12 cartes de sort, 8 cartes de monstre
* 4 cartes de référence
* Tuiles cartonnées : escalier, cases obstruées, oubliettes, portes secrètes, pièges à éboulement, crânes
* Livre des quêtes
* 4 cartes de personnage : barbare, nain, elfe et enchanteur
* Écran du maître de jeu
* Bloc de feuilles de personnage
* 6 dés de combat blancs
* 2 dés rouges

**But du jeux**

Dans Héro-Quest il y a une quête qu’il faut accomplir avec un objectif et c’est le seul moyen de gagner le jeu. Si lors de la quête tous les personnages meurt la partie est terminée

|  |  |
| --- | --- |
| **Victoire** | **Défaite** |
| Retourner à l’escalier de départ en ayant accompli la quête principale | Quand tous les joueurs sont morts |

**Bibliographie**

* *HEROQUEST*. (s. d.). PIXIE GAMES. <https://www.pixiegames.fr/catalogue/967-heroquest-5010993940479.html>
* Ludovox. (2022, 18 mars). *Ludochrono - Heroquest* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=fPnGoNDa5NQ>

Outils :

* Chat GPT. OPEN AI. <https://chatgpt.com/>