

Projet de Programmation Orientée Objet

MAGICZORK

Rapport

AID Lamia 11608696

CHERGUI Katia 11507163

2017/2018

Introduction :

MAGICZORK est un jeu d'aventure dans lequel le joueur doit se déplacer dans plusieurs pièces (cuisine, vue, hall, dortoir, salleDesEpées, salleRituels, jardin, salleDruide) dans le but de trouver la baguette magique et de la ramener dans la salleDruide.

Au début du jeu, le joueur est dans le dortoir il a trois objets sur lui : une armure, une épée et un casque, Ce dernier il peut prendre d'autres objets qui sont dans d'autres pièces comme le poulet qui est dans la cuisine, un vase qui est dans le hall... Le maximum de poids qui peut prendre c'est 50 kilos.

Règles du jeu :

-Les commandes :

- **Aide** : La commande aide permet au joueur de voir toutes les commandes qu'il peut utiliser.
- **Retour** : La commande retour permet au joueur de retourner à la pièce là où il était.
- **Déposer** : La commande déposer permet au joueur de déposer des objets qu'il a sur lui.
- **Prendre** : La commande prendre elle permet au joueur de prendre des objets présents dans une pièce.
- **Objets présents** : La commande objetsPresentes permet au joueur de savoir quels sont les objets présents dans la pièce là où il se situe.

- **Mes objets** : La commande mesObjets permet au joueur de savoir les objets qu'il a sur lui.
- **Aller** : La commande aller + nomPièce permet au joueur de se déplacer dans une autre pièce.
- **Quitter** : La commande quitter permet au joueur de quitter la partie.

Plan du jeu :

Le joueur peut se déplacer dans des différentes pièces : cuisine, hall, vue, salle des épées, salle des druides, dortoir, salle rituels, jardin. Au début du jeu il est dans le dortoir.

Carte du jeu MAGICZORK



-Les pièces :

- **Jardin** : La pièce jardin contient des plantes, herbes.
- **Cuisine** : La pièce cuisine contient un poulet, une table, une chaise.
- **Dortoir** : La pièce dortoir contient un lit.
- **Vue** : La pièce vue contient une chaise, une torche.
- **Hall** : La pièce hall contient un tapis, un vase.
- **Salle des épées** : La pièce Salle des épées contient une épée, une armure, un casque.
- **Salle rituels** : La pièce Salle rituels contient craie, rideaux, encens.
- **Salle druide** : La pièce Salle druide contient position, une marmite, un grimoire.

Les étapes d'une partie gagnée :

- 1. Je suis dans le dortoir.**
- 2. Aller nord → (vous êtes dans la cuisine).**
- 3. objetsPresent → (table, poulet, chaise).**
- 4. Aller est → (vous êtes dans le hall).**
- 5. objetsPresent → (tapis, vase).**
- 6. Aller sud → (vous êtes dans vue).**
- 7. objetsPresent → (chaise, torche
baguette_magique).**
- 8. Prendre baguette_magique → (l'objet
baguette_magique a été pris de la pièce vue).**
- 9. mesObjets → (armure, epee, casque,
baquette_magique).**
- 10. Aller sud → (vous êtes dans la salle des épées).**
- 11. Aller est → (Bravo ! Vous êtes le WIIIIIIINNER !
Merci d'avoir jouer. Au revoir.).**

Liste des classes modifiées :

-Les nouvelles classes :

Nous avons ajouté des classes indispensables pour le bon fonctionnement du projet :

- **La classe ObjetZork** : c'est une classe qui définit un objet caractérisé par son nom, son poids et sa transportabilité. Elle contient tous les get et les set indispensables pour les autres classes (les attributs sont privés). Cette classe est d'une grande importance en raison de l'existence de plusieurs objets.
- **La classe Joueur** : C'est une classe qui définit un joueur, chaque joueur a un nom, une capacité, les objets qu'il porte et leur capacité de poids, une position qui nous indique dans quelle pièce il se trouve.

-Les classes modifiées :

- **La classe Jeu** : qui crée un espace de jeu formé de plusieurs pièces. Cette classe contient la méthode jouer() qui lance le jeu en affichant le message de bienvenue et en lisant chaque commande, pour chacune elle appelle la méthode appropriée afin de faire avancer le jeu en fonction des souhaits du joueur. Nous avons ajouté alors plusieurs commandes qui facilitent le déplacement du joueur sur la carte et l'aident à gagner la partie, comme par exemple la commande retour et la commande déposer.

Conclusion :

Nous avons rencontré quelques problèmes au cours de la réalisation du projet, mais avec le travail continu de Katia et moi nous avons pu les surmonter.

Nous avons travaillé d'une manière très collective, nous étions tous présents durant chaque séance de travail à l'université. Ce projet nous a été très bénéfique, il a servi au même temps de révisions et d'entraînements sur le langage Java.

Nous avons fait notre programme dans EclipseNeon.