Projet Java *Loop Hero (phase 3, 06/06/2022)*

IUT Marne-la-Vallée, Université Gustave Eiffel, BUT 1 Informatique 2021-2022

# Implémentations

* Création (non aléatoire) de la zone de jeu avec un feu de camp, et génération automatique des slimes en début de journée.
* Déplacement en continu du héro (affichage du temps et de la boucle en cours)
* Mode planification (mode pause) en appuyant sur la touche S pour poser les cartes (reprise du temps en appuyant sur D)
* Ajout des cartes *Rock, Grove, Meadow, Cemetery, Spider Cocoon, Vampire Mansion, Battlefield, Oblivion, Beacon, Village, Wheat Fields et Ruins* ainsi que tous leurs effets associés. Les 3 premières sont données automatiquement au joueur en début de partie et possibilité de les poser
* Affichage des cartes, équipements avec rareté (en quelque sorte), ressources
* Affichage des statistiques du héro en temps réel
* Gestion des combats totale avec affichage poussé
* Gestion des drops des mobs
* Gestion des statistiques ajoutées par les équipements équipés
* Ecriture dans un fichier des infos de jeu
* Lecture dans un fichier la forme de la boucle

# A venir

* Multijoueur en ligne

# Non implémenté

* Non fait : Sauvegarde des parties et leur chargement (à venir très prochainement)
* Les changements liés à la rareté des items

# Utilisation

* Si l’utilisateur souhaite changer la boucle principale du jeu, il peut le faire directement dans le fichier boucle.txt dans le dossier files tout en respectant le modèle suivant :
  + **Type,coordo\_i,coordo\_j**
  + La première ligne doit être le feu de camps
  + Les tuiles doivent se suivre dans l’ordre ou le héro les parcours
* Les changements liés à la rareté des items

# Choix techniques et algorithmiques

* Division du code en plusieurs classes et packages
* Utilisations de classes et non de records pour pouvoir être plus flexibles
* Programmation ***orientée objets*** !
* Utilisation d’outils collaboratifs (Github,Discord,Google,Le wiki loop héro)
* Programme avec une faible complexité !

# Les éventuels problèmes rencontrés

* L’interface graphique (pas ouf)
* La documentation de l’interface graphique (vraiment pas ouf)
* Le wiki du jeu (à améliorer sur certains points)
* Le fait de posséder le jeu pour nous permettre de tester toutes les fonctionnalités (5 € ça fait mal)

# Hiérarchie

