

Projet de POO de L2 informatique

- *Titre : Dice Dungeon (DD)*
- *présenté par : MERLET Raphaël*
- *encadré par : LINO Christophe*

le 19-12-2023



Contexte

But du projet : Créer un jeu vidéo du type roguelike fonctionnel:

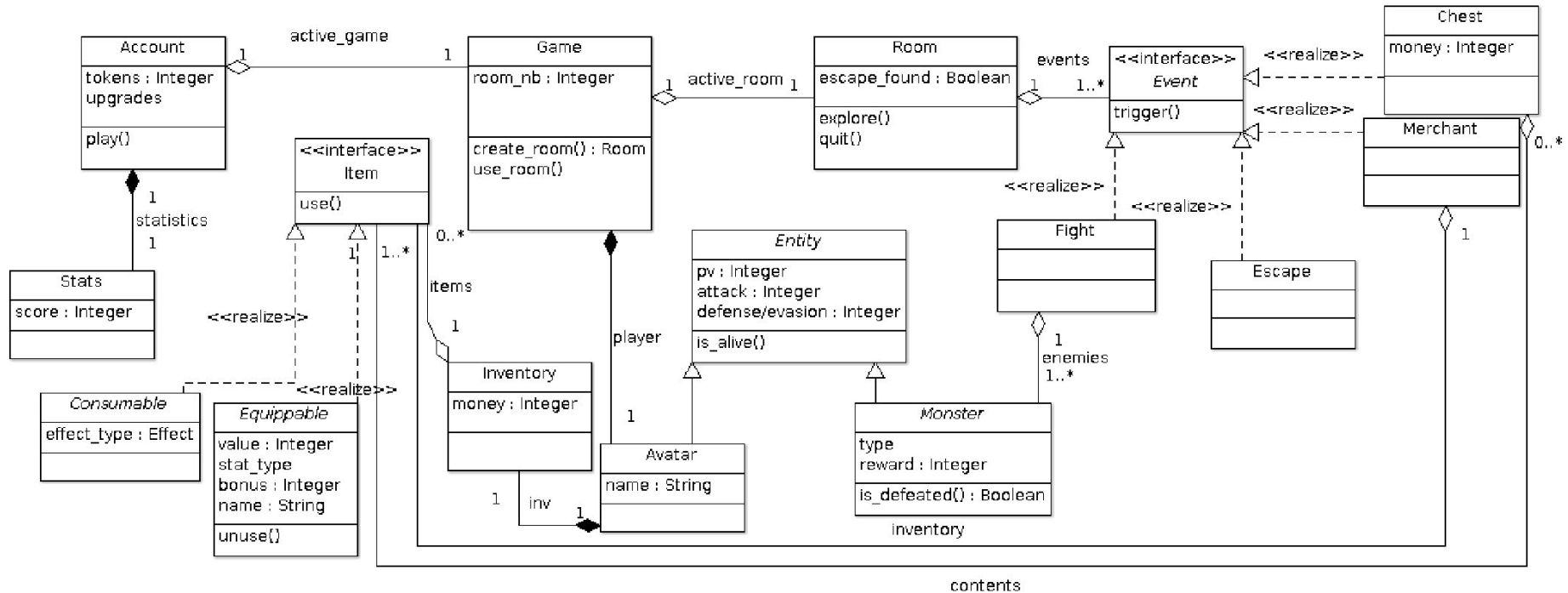
- lancer une partie*
- explorer un donjon*
- combattre des monstres*
- trouver des coffres*
- interagir avec un marchand*

Contexte : autres éléments de gameplay

Le joueur devra être capable au cours de sa partie de:

- faire plusieurs parties pour progresser à l'aide des:*
- Objets consommables ou équippables*
- Bonus obtenus en fin de partie*

Réalisation technique : architecture et interactions



Réalisation technique : interface

```
Vous avez trouvé un coffre !
Ouvrir le coffre (O/N) ?
O
Contenu du coffre :
    - Vous avez trouvé 6 coins dans le coffre
    - Item trouvé : [lance] ATK +4 (value = 10)
Equipement ajouté à l'inventaire : [lance] ATK +4 (value = 10)
Voulez-vous équiper cet item (O/N) ? [lance] ATK +4 (value = 10)
O
[lance] ATK +4 (value = 10) [E] a bien été équipé
...

Voulez-vous sortir de la salle ou continuer à explorer (S/E) ?
E
Vous continuez d'explorer l'étage
Il reste 3 événements dans la salle (room 1)
Vous rencontrez des monstres !
    - [Zombie] - HP : 10/10, ATK : 2, DEF : 0 (Reward = 1) (Confused)
Entrée en combat...
[Ludovic] - HP : 25/25, ATK : 8, DEF : 4 (Inventory : argent = 6 ; objets = {[lance] ATK +4 (value = 10) [E]})
[Zombie] - HP : 10/10, ATK : 2, DEF : 0 (Reward = 1) (Confused)
Appuyez sur une touche pour lancer le dé... (A pour combat automatique)
```

Gestion de projet : partage du code

Le code à faire a été partagé, de manière générale, selon les informations données dans notre proposition de sujet révisée (et séparée en dossiers dans le dépôt gitlab) :

Objets : Nathanaël

Room : Ludovic

Events : Dorian

Entités : Samba

Account/Game : Raphaël

Gestion de projet : outils de collaboration

Gitlab : outil obligatoire du projet, il nous a permis de partager nos avancements (comptes rendus sur le wiki) ainsi que de résoudre la mise en commun du code (utilisation des branches notamment).

Discord : Permet aux membre de prévenir en cas d'absence aux séances de TP, et de reparler du travail à accomplir en dehors des réunions.

Gestion de projet : livrables fournis

Proposition de sujet : elle a été effectuée en groupe complet, afin que tout les membres puisse contribuer à la définition sujet initial.

Rapport de conception : L'UML à été fait par Raphaël, le regard critique par le groupe entier, et les différentes autres parties partagée entre les membres du groupe.

Conclusion : Bilan technique et humain

bilan technique : nous avons pu implémenter la globalité des concepts de POO vus durant ce cours. Exemples : interfaces, exceptions

bilan humain : nous avons pu découvrir le langage java appliqué à un projet, en dehors des TD du cours. Ce fut une difficulté au début de la période de codage, mais moins ensuite.

Conclusion : auto-évaluation

Vue d'ensemble (niveau B) : Nous avons surestimé nos capacité et temps de travail initialement, mais avons su réorganiser le projet, notamment en faisant une interface console/texte, et en simplifiant le gameplay.

Conception et Rapport (niveau B) : Nous avons pu effectuer nos rapports dans les temps, avec un ajout post-rendu pour la proposition de sujet, et créer une architecture (cf. réalisation technique) fonctionnelle

Programmation (niveau B) : Certaines utilisations du Java nous étaient inconnues, en raison de notre manque d'expérience dans ce langage, mais nous avons pu apprendre, lors des séances et de nos recherches. Nous avons pu documenter au format Javadoc (+ commentaires à notre code.

Gestion de projet (niveau A/B) : Quelques problèmes de communication, notamment lors de la mise en commun des différentes parties du programme (création du jeu proprement dit)