



Monsage

16.04.2025-03.06.2025

Moreau Baptiste, Bertrand Arthur, Mouniapin Théo
Groupe 3il

Document Fonctionnelle

Présentation

Ce jeu est une application console en Java dans laquelle le joueur affronte des monstres à travers plusieurs étages. Il doit se créer une équipe composée de quatre personnages ayant des classes distinctes et des capacités uniques. Il peut aussi acheter des objets et les utiliser en combat pour améliorer ses chances de survie en gérant bien son argent. Le joueur peut faire des choix qui rendront sa partie unique grâce à plusieurs événements.

Objectifs du joueur


1. Aller à l'étage le plus haut
2. Construire son équipe
3. Gérer son inventaire

Déroulement d'une partie

Tout d'abord le joueur doit entrer son pseudonyme, puis il doit choisir la classe de son premier personnage et il verra ensuite les statistiques de son personnage.

Après la création du personnage, le joueur verra un menu qui lui proposera de faire trois choix, le premier sera d'aller au shop, le second sera de consulter l'inventaire et le troisième sera d'afficher les statistiques de toutes l'équipe. Si le joueur choisit d'aller au shop il verra un deuxième menu contenant chacun des items achetable dans le shop et verra son nombre de gold au dessus. Après chacun des ses choix, le joueur a la possibilité de revenir dans le premier menu et ainsi consulter l'inventaire s'il était parti au shop avant ect. Lorsque le joueur sera décidé, il pourra partir au combat.

Une fois que la phase de combat sera lancée, le joueur verra la liste des monstres contre lesquels il va s'affronter ainsi que leur statistique. Après le joueur pourra choisir entre quatre actions, il pourra utiliser un objet qu'il aura préalablement acheté dans le shop, il pourra changer de personnage avec un autre de son équipe, il pourra avec son personnage choisir d'exécuter une attaque classique ou de faire une attaque ultime qui ne sera débloquée que à partir du niveau cinq du personnage . Il faut noter que chaque action coûte un point d'action (PA) et que le joueur en possède quatre, son tour du se finit lorsqu'il a plus de PA ou lorsqu'il décide d'attaquer un monstre en sachant qu' un personnage ne peut attaquer qu'une fois par tour du joueur. Si le joueur fait un autre tour il aura de nouveau quatre PA, qui ne sont pas cumulables avec les PA du tour d'avant. Si le joueur décide d'attaquer pourra voir les points de vie de ses ennemis et choisir la cible de



son attaque en fonction. Une fois son combat terminé le joueur passera à l'étage suivant et le cycle recommencera. A tout moment dans la partie le joueur a la possibilité si il appuie sur "M" il pourra quitter sa partie , en charger une autre et sauvegarder la sienne.

Personnage

Les personnages sont répartis dans quatre grandes classes dans le jeux qui sont :

I. Dps

Le DPS est spécialisé dans l'attaque pure. Dès sa création, il possède un attribut appelé "pénétration", qui lui permet d'ignorer une partie de la défense ennemie lorsqu'il inflige des dégâts. Lorsqu'il progresse de niveau, il augmente ses points de vie, sa force et surtout sa pénétration, ce qui renforce son efficacité offensive. Il possède une attaque ultime particulièrement puissante qui inflige des dégâts selon le niveau du personnage, sa force, sa pénétration, et une statistique propre à l'ennemi ciblé (comme sa vie ou sa défense).

Dans la classe Dps il y a deux types de personnages différents : l'Assassin, qui privilégie la rapidité et les attaques précises, souvent accompagnées d'une chance de coup critique pour maximiser les dégâts et le Barbare, plus brutal et direct, qui inflige des dégâts importants avec une attaque ultime dévastatrice.

II. Mage

Le Mage est une classe de personnage spécialisé dans les forces magiques. Ce type de personnage devient plus puissant à mesure que le combat avance. Son pouvoir spécial, la malédiction, renforce ses capacités à chaque utilisation. Son attaque ultime lui restaure 10 PV (point de vie) , augmente sa force de 5 et augmente sa malédiction de 5.

Dans la catégorie Mage, il y a deux types de personnages différents: le Nécromancien inflige des dégâts basés sur sa force et sa malédiction, avec une attaque ultime qui, en cas de mort de l'ennemi, inflige des dégâts de retour à un allié proche de la cible. Le Pyromancien, quant à lui, utilise des attaques infligeant des dégâts importants liés à la vie maximale de l'ennemi et à sa malédiction, et son ultime applique un effet de brûlure qui cause des dégâts supplémentaires sur le prochain tour.

III. Tank

Le Tank est un personnage qui brille par sa robustesse et sa capacité à encaisser de lourds dégâts. Dès sa création, il est doté d'un niveau de défense élevé, ce qui lui permet de réduire les dégâts reçus proportionnellement à cette statistique. Lorsqu'il gagne un niveau, sa force augmente légèrement, mais surtout ses points de vie et sa défense s'améliorent significativement, ce qui le rend encore plus solide au fil du temps. Lorsqu'il est attaqué, les dégâts reçus sont réduits grâce à sa défense, ce qui fait de lui un pilier dans les combats prolongés.

Dans la catégorie Tank, il y a deux types de personnages différents : le Chevalier qui inflige des dégâts liés à sa force et à une proportion de ses points de vie, et son attaque ultime lui permet de causer d'importants dégâts tout en se soignant si l'ennemi est éliminé. De son côté, le Paladin privilégie une attaque basée sur sa force et un pourcentage élevé de sa défense, avec un ultime orienté vers la provocation des ennemis et la réduction des dégâts subis, ce qui lui confère un rôle de véritable bouclier pour son équipe.

IV. Support

Le Support est le médecin de l'équipe. À sa création, il dispose d'un attribut appelé "soin", qui mesure sa capacité à restaurer la vie de ses alliés. En progressant, il augmente ses points de vie, sa force et ses capacités de soin. Lorsqu'il subit des dégâts, il utilise sa statistique de soin pour réduire les dégâts reçus, ce qui symbolise une sorte de protection magique personnelle. Il peut utiliser un pouvoir pour soigner un allié spécifique. Lorsqu'il utilise cette compétence, il restaure un pourcentage des PV max de la cible. De plus, il possède une autre capacité très précieuse qui lui permet de repérer automatiquement l'allié le plus blessé de son équipe et de le soigner sans intervention manuelle.

Dans la catégorie support, il y a deux types de personnages: le Prêtre se concentre principalement sur le soin pur, avec une capacité ultime capable de restaurer un pourcentage conséquent de la vie maximale de chaque allié. L'Enchanteur, quant à lui, adopte un style plus hybride : tout en soignant légèrement ses alliés, il affaiblit ses ennemis en réduisant leur force pendant plusieurs tours.

Monstre

Dans Montage les ennemis du joueur sont les monstres. Ils possèdent un nom, des points de vie, une force, une défense, une chance d'infliger une maladie. Lorsqu'un monstre est tué, il donne de l'or et de l'expérience au joueur. Ses statistiques augmentent en fonction de l'étage..

Lorsqu'il attaque, il a une chance d'infecter sa cible avec une maladie.

Il y a plusieurs niveaux de difficulté faible, moyen, fort ou et les boss, plus la difficulté est élevée plus monstre est dure à battre car il a plus de points de vie et fait plus de dégâts, mais plus la récompense en or et en expérience est élevée.

Événement

Lors de sa partie le joueur fera face à plusieurs événement aléatoire qui changeront le cours de sa partie.

I. L'Éclésiastique

Lors de leur progression, les joueurs peuvent rencontrer un ecclésiastique qui propose ses services contre une modeste somme d'or. Il peut soit renforcer la santé maximale d'un personnage, soit soigner entièrement l'un des membres de l'équipe, le rendant à nouveau en pleine forme. Toutefois, si un prêtre fait partie de l'équipe, l'ecclésiastique reconnaît en lui un frère de foi et accorde alors une réduction sur l'ensemble de ses services. Si les joueurs acceptent l'offre, ils doivent choisir quel membre de leur équipe bénéficiera des soins ou de la bénédiction. S'ils refusent, ils poursuivent simplement leur route.

II. Le Fantôme

Dans cet événement, l'entité spectrale a pour but de troubler la progression de l'équipe. Si un Enchanteur est présent, il ressent immédiatement la perturbation magique. Grâce à ses pouvoirs, il parvient à apaiser l'esprit en exécutant un rituel,

faisant disparaître le fantôme sans heurt. En remerciement, l'équipe découvre une petite quantité d'or abandonnée sur place.

En revanche, si aucun Enchanteur n'est dans le groupe, le fantôme reste menaçant. Il peut alors s'en prendre à un membre de l'équipe au hasard, détériorant son état de santé de manière irréversible, passant progressivement de « pleine forme » à « sur la fin ». Si la chance sourit aux aventuriers, l'esprit tourmenté peut aussi simplement se dissiper de lui-même, laissant l'équipe indemne.

III. Mercenaire

Dans cet événement un mercenaire bloque la route du joueur en lui proposant soit un combat limité à trois tours, soit de payer un péage de 20 pièces d'or. Si le joueur choisit de payer mais manque d'or, ou s'il décide de combattre, un affrontement démarre alors. Si le mercenaire est vaincu, l'équipe reçoit une récompense en or et en expérience, sinon elle peut subir des pertes. Si le combat se termine sans vainqueur clair, le mercenaire évalue la situation selon ses points de vie restants et peut demander une somme d'argent pour laisser passer l'équipe. Tout au long de l'événement, le joueur peut aussi tenter de fuir, avec un risque d'échec menant à un combat obligatoire.

IV. Terrain en Ruine

Cet événement fait découvrir des ruines anciennes. Le joueur peut choisir entre fouiller les décombres ou continuer sa route. S'il choisit de fouiller, il prend le risque de tomber sur de l'or ou de ne rien trouver, ou de subir un malus s'il tombe sur un cadavre décomposé qui transmet une maladie à un membre aléatoire de son équipe. S'il décide d'ignorer les ruines, il évite le danger mais aussi la possibilité de gains.

Shop (Magasin)

Lors de la phase hors combat, le joueur peut accéder à un magasin où le joueur peut acheter des objets. Le magasin possède un stock fixe d'objets générés au départ, comprenant différentes potions, colliers et une fiole de poison. Lorsqu'il est ouvert, il affiche le contenu disponible et le montant d'or du joueur. Lorsque le joueur choisit un

objet à acheter et s'il a suffisamment d'or, l'objet est ajouté à son inventaire et son or est déduit. Sinon, un message informe du manque d'or. Les objets disponibles dans la boutique sont :

- **La potion Commune** : elle redonne 10 PV(point de vie) à un personnage, elle coûte 10 gold.
- **La potion rare** : elle redonne 25 PV à un personnage, elle coûte 20 gold.
- **La potion légendaire** : elle redonne 100 PV à un personnage, elle coûte 50 gold.
- **Le collier commun** : Il donne +1 de force à un personnage (temporairement), elle coûte 10 gold.
- **Le collier rare** : Il donne +2 de force à un personnage (temporairement), elle coûte 20 gold.
- **Le collier légendaire** : Il donne +5 de force à un personnage (temporairement), elle coûte 50 gold.
- **La fiole de poison** : Elle empoisonne un ennemi pendant un combat(temporairement), elle coûte 50 gold.