

# Rapport technique

**Auteur :** KOMBEDE Kokou

**Application :** jeu de labyrinthe

Le jeu consiste à parcourir un plateau rempli de différents type de case qui influence l'avancement du joueur dans le jeu

## Les paramètres du jeu :

- les dimensions du plateau(entre 2 et 26 pour les lignes et les colonnes) cela permet d'avoir au moins 4 case au minimum et pouvoir numéroté jusqu'au 26 lettres de l'alphabet
- le pourcentage des cases
- le nombre de pierre du joueur(automatiquement calculé)
- le nom du joueur

## Description des fonctionnalités :

- Au démarrage du programme :
  - choisir le pourcentage des différentes cases( Pierre , mine , obstacle passage)
  - saisir le nombre de ligne du plateau
  - saisir le nombre de colonnes
  - saisir le nom du joueur
- Un message invite à choisir entre avancer (A) ou lancer une pierre (P)
- Ensuite en fonction de choix précédent on choisi la direction (g|d|h|b|hg|bg|hd|bd) respectivement (gauche,droit,bas,haut-gauche,bas-gauche,haut-droit,bas-droit)
- Si c'est une pierre qui est lancé alors
  - elle est perdu si elle touche une bordure du plateau
  - perdu et rajouter au pierre d'une case de type pierre si c'est le cas
  - perdu si elle rencontre un obstacle résistant, l'obstacle perd en résistance d'une unité, si la résistance est à 0 la pierre continue son chemin dans la même direction
  - perdu si elle rencontre une mine et la mine, la mine est donc désactivé si elle l'était déjà la pierre continue son chemin dans la même direction
  - poursuit son chemin dans la même direction dans la case destination si la pierre rencontre une case de type passage
- Si c'est le joueur qui avance
  - il est bloqué s'il rencontre la bordure du plateau
  - ramasse les pierre d'une case de ce type s'il arrive dessus
  - il est bloqué s'il rencontre un obstacle , sauf si l'obstacle à une résistance de 0
  - explose et le jeu se termine s'il rencontre une mine active, rien ne se passe si la mine est inactive
  - il arrive dans la case de destination si la case est de type passage
- S'il retrouve la sortie la jeu se termine et le joueur gagne ainsi
- le plateau et affiché avec le type de chaque case dévoiler à la fin de chaque partie , après avoir gagné ou perdu
- A la fin de chaque parti , le joueur décide par oui ou non (O/N) s'il veut rejoué ou pas

Chaque case sur laquelle passe le joueur est dévoiler laissant derrière lui le chemin parcouru

## Les Classes du programme :

**Bordure:** permet de construire les limite du plateau

**Case:** classe mère de toutes les cases qui est une classe abstraite

**Categories :** permet de catégoriser les case et d'associer à chaque chaque type un pourcentage à sur le plateau

