

Rapport du Projet Île Interdite

MAHREZ Ali
HENROT Adrien

Table des matières :

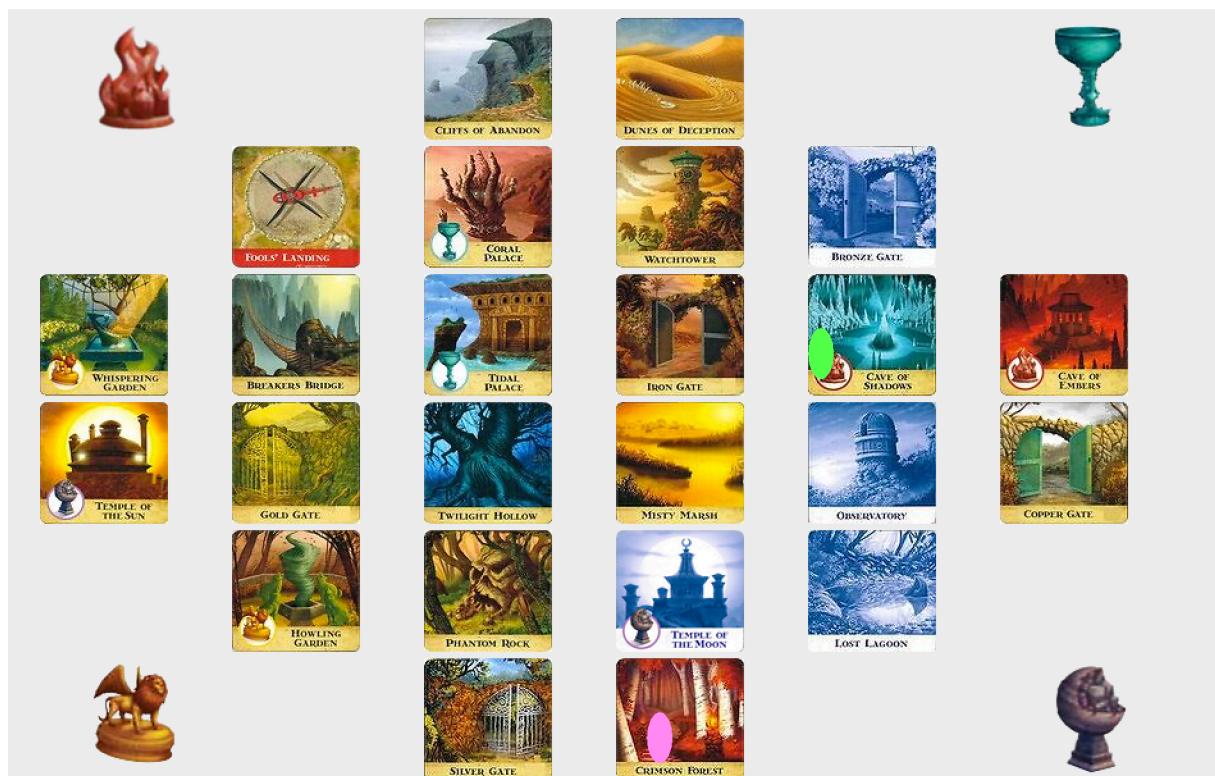
Introduction	3
On va se la couler douce.....	3
Nooon, pas la trempette !	4
Sa place est dans un musée.....	4
La vraie aventure.....	5
- Échanges de clés.....	5
- Actions spéciales.....	5
- Simulation d'un vrai paquet de cartes.....	5
- Personnages particuliers	6
Bonus.....	6
Conclusion.....	6

Introduction :

Le but du projet est de réaliser la version numérique du jeu l'Île interdite. Nous avons réalisé ce projet en binôme en se répartissant les tâches ce qui nous a permis de finaliser au mieux ce travail mais aussi d'approfondir nos connaissances sur le modèle de la conception logiciel « Modèle-Vue-Contrôleur ». Au tout début, nous avons rencontré quelques difficultés notamment dans la compréhension du fonctionnement du modèle MVC, mais au fil du temps, l'avancement du projet et la résolution des problèmes devenait de plus en plus facile. Ci-après, un résumé du travail réalisé.

1- On va se la couler douce :

Le but ici est de créer l'île avec toutes ses zones correspondantes. Pour cela, nous nous sommes inspirés du fichier Conway qui possédait déjà une grille avec des cellules ce qui d'une manière implicite représentait une île avec plusieurs zones. À partir de là, nous avons réduit le nombre de cellules à 24 et nous les avons placées sur la grille sous forme d'un + pour représenter la forme réelle du jeu. Nous avons aussi rajouté un bouton 'Fin de tour' qui une fois appuyé, inonde aléatoirement une zone ou la submerge si cette dernière est déjà inondée. Nous avons aussi placé les artefacts dans les quatre coins de l'île et les avons affichés. Comme nous pouvons le voir sur la Vue ci-dessous, les zones asséchées sont représentées normalement mais les zones inondées sont représentées en bleu.



Vue représentant l'île ainsi que les artefacts

2- Nooon, pas la trempette ! :

Cette partie est principalement dédiée à la création et à la manipulation des joueurs. La partie peut se jouer à deux, trois ou quatre personnes. Nous avons donc créé 4 joueurs avec chacun une couleur le représentant ainsi que le nombre de cartes et le nombre d'artefacts qu'il possède. Un joueur a 3 actions permises : se déplacer, assécher une zone, donner une carte, prendre un artefact ou utiliser une carte spéciale.

Concernant la mobilité, un joueur ne peut se déplacer que dans les zones adjacentes (non diagonales) si ces dernières ne sont pas submergées. Il peut aussi assécher la zone dans laquelle il se trouve et les zones adjacentes si ces dernières sont inondées. Le joueur ne peut donner une carte que s'il est dans la même zone qu'un autre joueur, et peut prendre un artefact.

Nom1

Vous avez 3 restante.
Vous avez comme clés :
Vous avez 0 clés de Calice.
Vous avez 0 clés de Pierre.
Vous avez 1 clés de Cristal.
Vous avez 1 clés de Zéphir.
Vous avez 0 clés d'hélicoptère.
Vous avez 0 clés de sac de sables.
Vous avez 0 clés de montée des eaux.
Vous n'avez aucun artefact.

S'agissant des manipulations, nous avons mis à disposition des boutons représentant les différentes actions possibles.



3- Sa place est dans un musée :

Nous avons rajouté la possibilité au joueur de prendre un artefact, pour cela le joueur devra posséder quatre cartes représentant un même artefact.

Ensuite nous avons rajouté le fait que le joueur reçoive aléatoirement une carte lorsqu'il clique sur le bouton fin de tour (Un joueur ne peut posséder que 5 cartes au maximum). Nous avons étendu la vue du joueur pour afficher, pour chaque carte, le nombre que le joueur possède.

Les critères caractérisant une partie perdue :

- Si deux des zones permettant de récupérer un même artefact ont été submergées avant même de récupérer ce même artefact.
- Si l'Héliport est submergé, car les joueurs ne pourront plus s'échapper
- Si un joueur est dans une zone submergée et ne dispose d'aucune zone non submergée aux alentours vers laquelle il pourrait nager.

Les critères caractérisant une partie gagnée:

- Si tous les artefacts sont récupérés.

- Tous les joueurs se trouvent dans l'Héliport
Dans ce cas un des joueurs doit utiliser la carte Hélicoptère qui leur permettra de quitter l'île et de gagner la partie.

4- La vraie aventure :

a- Échanges de clés :

Au fur et à mesure que la partie avance, les joueurs devront s'échanger des cartes pour pouvoir récupérer les artefacts. Pour cela, Un joueur ne peut donner une carte à un autre joueur que si les deux se trouvent dans la même zone.
Pour choisir la carte à donner, nous avons rajouter une surbrillance sur la carte sélectionnée que l'on peut parcourir avec le bouton up et down.

Vous avez 3 restante.
Vous avez comme clés :
Vous avez 0 clés de Calice.
Vous avez 1 clés de Pierre.
Vous avez 0 clés de Cristal.
Vous avez 0 clés de Zéphir.
Vous avez 0 clés d'hélicoptère.
Vous avez 0 clés de sac de sables.
Vous avez 0 clés de montée des eaux.
Vous n'avez aucun artefact.

b- Actions spéciales :

Nous avons rajouté deux actions spéciales que le joueur puisse utiliser sans que cela lui coûte une action normale.

- La première action est celle de la carte hélicoptère et qui permet aux joueurs de se déplacer dans n'importe quelle zone de l'île. Si d'autres joueurs se trouvent dans la même zone lors de l'utilisation de la carte, alors ces derniers peuvent tous être déplacés.

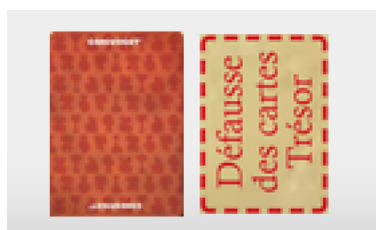
- La seconde action est celle liée à la carte sac de sable et qui permet à n'importe quel joueur possédant la carte d'assécher n'importe qu'elle zone du moment que cette dernière ne soit pas submergée.

c- Simulation d'un vrai paquet de cartes :

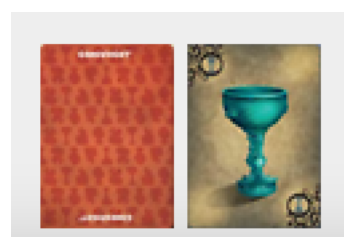
Nous avons rajouté un paquet de cartes représentant toute les cartes du jeu, Ce paquet est mélangé puis déposé de dos.

Lorsqu'un joueur reçoit une carte, la toute première de la pile est tirée puis donné au joueur correspondant.

Lorsqu'un joueur défausse une carte celle-ci est déposé tout en haut de la défausse face avant. Puis quand la pile est vide, la défausse est mélangée puis retournée face cachée.



Pile et défausse vide



Pile et défausse contenant la carte de la Calice

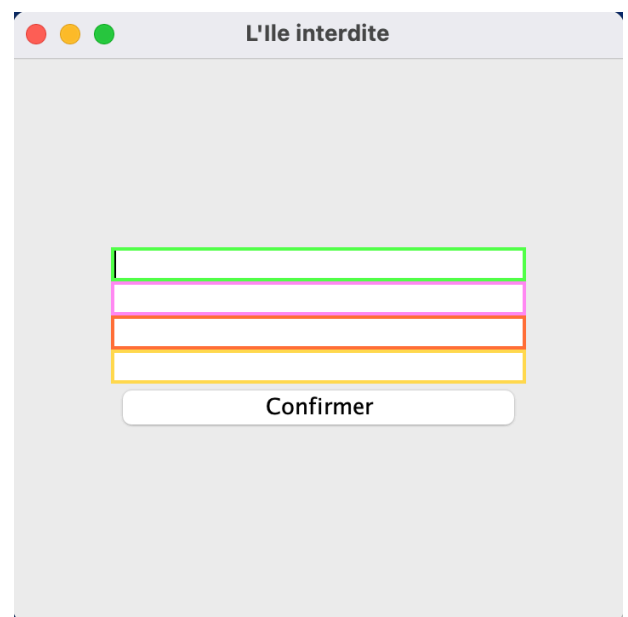
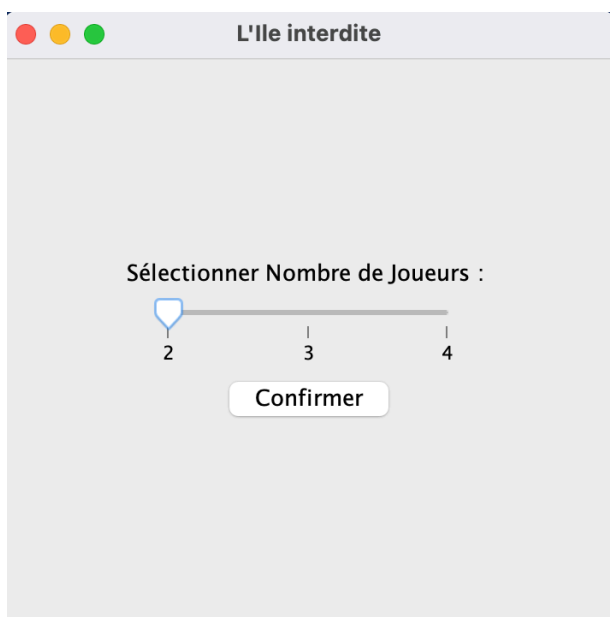
d- Personnages particuliers :

Au tout début du jeu, chaque joueur se voit attribuer un rôle au hasard, chaque rôle permet au joueur d'avoir des caractéristiques propres :

- Le pilote : il peut se déplacer vers n'importe quelle zone non submergée.
- L'ingénieur : il a la possibilité d'assécher deux zones pour une action.
- L'explorateur : il peut se déplacer et assécher de manière diagonal.
- Le navigateur : il peut déplacer un autre joueur vers une zone adjacente
- Le plongeur : il peut traverser une zone submergée
- Le messenger : il peut donner une carte qu'il possède à un joueur

5- Bonus :

- Nous avons rajouté un menu de sélection du nombre de joueurs dans la partie avec un JSlider qui va de 2 à 4.
- Nous avons aussi rajouté un JTextField dont le nombre de compartiments est déterminé par le nombre de joueurs choisis précédemment.



6- Conclusion :

Ce projet a été assez intéressant à réaliser puisqu'il nous a fait découvrir un nouveau de modèle MVC. Nous avons pu rajouter des éléments bonus qui ont rendu le jeu encore plus réaliste. Nous avons aussi facilité son utilisation.