

# Rapport du Projet de Jeu Vidéo en Mode Texte

## Guide Utilisateur

### Introduction

Bienvenue dans notre jeu appelé Assassins boss ! Vous voilà plongé dans un monde riche en aventures et en mystères. Votre mission principale : [Atteindre la salle finale avant le grand patron](#). Explorez les différents lieux, interagissez avec les personnages qui croisent votre chemin, collectez des objets et progressez pour atteindre votre but.

### Comment jouer

#### Objectif du jeu

- Explorez les différentes pièces du jeu.
- Collectez des objets nécessaires pour progresser.
- Interagissez avec les PNJs pour obtenir des informations ou des objets.
- Atteindre la salle finale avant le Grand Patron pour gagner la partie.

### Commandes principales

Voici les commandes disponibles pour interagir avec le jeu :

Commande	Description
Aller [direction]	Se déplacer dans une direction spécifique (nord, sud, est, ouest).
Examiner	Obtenir une description détaillée de la pièce actuelle.
Prendre [objet]	Ajouter un objet de la pièce à votre inventaire.
Utiliser [objet]	Utiliser un objet de votre inventaire.
Parler [PNJ]	Interagir avec un personnage non-joueur
Inventaire	Afficher les objets que vous transportez.
Retour	Revenir à la pièce précédente

### Conditions de victoire

Pour gagner, vous devez :

[Atteindre la salle finale avant le grand patron \(boss\)](#).

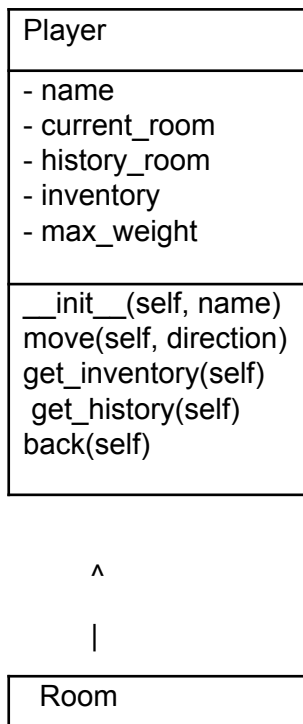
## Conseils

- **Planifiez vos déplacements** : Prenez note des directions possibles dans chaque salle grâce aux descriptions des sorties.
- **Interagissez avec les PNJs** : Certains peuvent vous fournir des informations précieuses ou des objets essentiels.
- **Gérez votre inventaire** : Ne prenez que ce qui est nécessaire pour éviter d'être ralenti par le poids
- **Mémorisez les salles piégées** : Une fois que vous découvrez un piège, ne revenez pas dans cette pièce
- **Suivez l'historique des salles visitées** : Cela vous évitera de perdre du temps ou de tomber dans une boucle.
- **Soyez plutôt aux pierres feuilles ciseaux !**

---

## Guide Développeur

### Diagramme de Classes



<ul style="list-style-type: none"> <li>- name</li> <li>- description</li> <li>- exits</li> <li>- inventory</li> <li>- pnj</li> <li>- item_required</li> <li>- mission_cleared</li> </ul>
<pre> __init__(self, name, description, item=None, mission=None) get_exit() get_long_description( ) add_exit() add_item() add_pnj()</pre>

PNJ
<ul style="list-style-type: none"> <li>- name</li> <li>- description</li> <li>- current_room</li> <li>- msgs</li> <li>- Dialogue</li> <li>- item_required</li> <li>- item_gift</li> </ul>
<pre> - __init__(self, name, description, msgs, room=None, item=None, gift=None)  - __str__(self) - __repr__(self)4  - move(self)  - get_msg(self, player)  - add_dialogue(self, dialogue)  - interact(self)</pre>

Item
<ul style="list-style-type: none"> <li>- name</li> <li>- description</li> <li>- strength</li> <li>- protect</li> <li>- weight</li> </ul>
<pre>__init__(self, name, description, damage, protect, weight) __str__()  repr  ()</pre>

Command
<ul style="list-style-type: none"> <li>- command_word</li> <li>- help_string</li> <li>- action</li> <li>- num_parameters</li> </ul>
<pre>__init__(self, command_word, help_string, action, number_of_parameters ) str  ()</pre>

**Player** ↔ **Item** : Relation de composition (le joueur possède des objets).

**Room** ↔ **Item** : Relation de composition (les salles contiennent des objets).

**pnj** ↔ **Item** : Relation d'association (les PNJ manipulent ou nécessitent des objets).

**Command** ↔ **Item** : Relation indirecte (les commandes permettent des interactions avec les objets).

---

## Perspectives de Développement

## **Améliorations possibles**

### **1. Ajout de Graphismes et d'Interface**

- Intégrer une interface graphique pour améliorer l'expérience utilisateur.

### **2. Ajout de nouvelles mécaniques de jeu**

- Introduire des quêtes secondaires avec des récompenses uniques.
- Ajouter des PNJs avec des comportements plus complexes, comme des déplacements indépendants.

### **3. Système de combat avancé**

- Mettre en place un système de combat au tour par tour avec des compétences et des points de vie.

### **4. Personnalisation et progression du joueur**

- Permettre aux joueurs de personnaliser leur personnage.
- Introduire un système de progression avec des niveaux et des compétences déblocables.

### **5. Multijoueur**

- Développer un mode multijoueur où les joueurs peuvent collaborer ou s'affronter.

### **6. Système de sauvegarde et chargement**

- Intégrer une fonctionnalité permettant de sauvegarder et de reprendre une partie.

## **Expansion du contenu**

- Créer de nouvelles zones à explorer avec des thèmes variés (forêts, donjons, villages).
- Ajouter plus d'objets, armes, et équipements avec des effets uniques.
- Introduire des événements dynamiques, comme des attaques de boss surprise ou des pièges.

En poursuivant ces développements, ce jeu en mode texte pourrait évoluer vers une expérience immersive et captivante, attirant une communauté de joueurs passionnés.