**Documentation des fichiers composant le Projet Red**

Pour lancer le jeu il suffit de démarrer la fonction **main.go** qui lancera le jeu.

**Structure.go** -> c’est la base de tout le jeu, c’est ici que repose la création du personnage du joueur, des mobs, des équipements ect...

**InitPerso** -> Permet au joueur de choisir l'âge, le nom, la classe et la race de son personnage ainsi qu’initialiser les statistiques et l’inventaire par rapport à la classe qu’il a choisi.

**Classe.go** -> Permet d’Initialiser les différentes classes et leurs statistiques.

**Race.go** -> Permet d’initialiser les différentes races.

**Mob.go** -> Permet d’initialiser les différentes mobs.

**Display.go** -> Permet d’afficher les statistiques du personnage du joueur.

**Move.go** -> Permet au joueur de se déplacer dans plusieurs régions pour réaliser une petite quête.

**TakePotHeal** / **TakePotPoison** -> Permet au joueur de prendre une potion de soin/ poison et de lancer une potion de poison.

Section “Manager” : Les fichiers Manager contiennent plusieurs fonctions qui travaillent entre elles. Ainsi on retrouve plusieurs fichier manager :

* **ArmorManager** -> Permet de gérer toutes les armures.
* **ExperienceManager** -> Permet de gérer le gain d’expérience et de niveau pour les statistiques du joueur.
* **InventoryManager** -> Permet de gérer l’inventaire du personnage pour ajouter ou enlever des items.
* **ForgeManager** -> Permet de gérer la création d’armure avec différent composant.
* **ManaManager** -> Permet de gérer le mana pour utiliser des sorts dans des combats.
* **MoneyManager** -> Permet de gérer l’économie du jeu ainsi que les achats d’objet pour progresser dans l’aventure.
* **SkillManager** -> Permet de gérer les compétences utilisables par le joueur pendant les combats.
* **TrainingFightManager** -> Permet de gérer les combats, c’est elles qui va appeler une par une les fonctions permettant d’infliger des dégâts, d’utiliser des objets, de lancer des sorts ect...

Section “Turn”: Les fichiers Turn contiennent les tours de jeu respectif à chaque créature. C’est fichier sont notamment utiliser dans le TrainingFightManager. Ainsi on retrouve plusieurs fichier Turn :

* **GobelinTurn** -> Permet au gobelin de jouer un tour de combat.
* **PlayerTurn** -> Permet au joueur de jouer un tour de combat.
* **VersGeantTurn** -> Permet au vers géant de jouer un tour de combat.

Section “Menu” : Les Menus sont un des éléments principaux de l’affichage du jeu. C’est eux qui permettent au joueur de se déplacer dans les différentes fonctionnalités. Ainsi on retrouve plusieurs fichier Menu :

* **Menu** -> C’est le menu principal du jeu, il permet au joueur d’utiliser toute les fonctionnalités (le shop, la forge, son inventaire, ect...).
* **MenuClasse** -> C’est le menu permettant au joueur de choisir la classe de son personnage.
* **MenuRace** -> C’est le menu permettant au joueur de choisir la race de son personnage.
* **MenuEquipement** -> C’est le menu qui permet au joueur de voir les équipements de son personnage ou d’en équiper d’autre.

**EasterEgg.go** -> C’est un petit secret caché dans le jeu qui permet d’avoir des codes de triche.

**CorrectionErreur.go** -> c’est un fichier qui comporte plusieurs fonctions de correction de bug. Comme la vérification que l'âge du joueur est uniquement avec des chiffres, que le nom du joueur est uniquement avec des lettres ect...