

```

lo      ol
cX0;    ;0Xc
cK0o:   :oKK:
:KXc    lNK:
;0Wk'   :c    'kW0;
;0WXc   oO,    cXW0;
,OwWx'   dN0ddd1:' 'kWwO,
,kWMXc   cXMMWwXx;   cXMMWk'
'xWMMWk' 'kXkocccodxc 'kMMWx'
'xWMMN1  :kc    l0c   lNMMNd
dNMMMO;  '      'x0:   ;KMMNd
oNMMWwXx;      ,cloxOx; ;xXWMMMN0
lXMMWwkccl,   cOKOxdc,  ,lccOWMMMXl
cXMMMX:    lNwX      cXMMMXc
cXMMMMMO'   dwW0;    ,OMMMMKc
:KMMMMW0    ;:' :0MMX0o'  ';; dwMMMMMK:
,OMMMMMWd   ;OKdd0WMMWwX,:dd0k, dwMMMMMO,
dwMMMMMN0kk0NMMNNWMMMMNKNXNNMN0kk0NMMMMMNd
'xWMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMWx'
'kWMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMWx'
,OwMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMMWwWk,
,OwMMMMMOoONNKNMMMMMMWwXNN0oOWMMMMW0,
;0MMMMWd  ox;;xNMMMMNo:xl dwMMMM0;
:KMMMN1   ,   lXMMmk' ;   lNMMMO;
:KMM0;     dNwMk'   ;KMMK:
cXMXl      :xKM0,   oXMXc
lXMNkc,    'cOMK;   ,ckNMXl
oNMMW0:    :kKNd   :KWwMXl
dNMMXc     cKWxo   cNMMNo
dwMXc      cK0x:   cNMNd
'xWxc      :K0;    cNwX'
'kXc       ,00;    cXk'
,xc        :0d'    cx,
''         oOc     ''
,xx,
l0:
d0oc:coo,
'xWwWwXc
'kWMXo
,x0o
''

```

```

.,codxo. .lkc 'dd' .cxd, .lko. .lk: .ok; 'dc.ckkkkkkkkkxk:
.xNKxol:. .xMx. :KXc .dNNd. ;0W0, .xMx..OMo :NO''cccoKM0lccc'
oWNx::::, .xMk,lX0; ;OWKoxNXl. .xMx..kMo :NO. .kMd
c000000XM0'.xMNKNW0 .dNMW0, .:;:::;::;,. .xMx..kMd :NO. .xMd
,OMk..xM0clKXx, .xNXl. 'cccccccccc;. .xMx..kMd .dW0. .xMd
.'c0W0, .xMk. .lKXx, :KWk, .xMx..kMd..:kNMO. .xMd
.o000XKkl. .xMk. .c0Xk:. .xNXl. ,kd..kMX00KkOW0. .xMd
';;,'. .;. .;xOccKWk, . ';;,'. .;'. .;.
.;lo:.

```

Lucas GUILLAUME
Benjamin MILHET
Ci TANG

Sommaire :

I. Descriptif du jeu	2
II. Améliorations du jeu	2
A. Améliorations faciles	2
B. Améliorations intermédiaires	2
C. Améliorations avancées	3
D. Améliorations personnelles	4
III. Descriptif des unités	4
A. UnitSquelette	4
B. UnitPage	4
C. UnitInit	5
D. UnitPersonnage	5
E. UnitEquipement	5
F. UnitCombat	5
G. UnitMagasin	5
H. UnitAlchimiste	5
I. UnitForge	5
J. UnitCarte	5
K. UnitInventaire	5
L. UnitPrison	5
IV. Le diagramme de la procédure inventaireEpee	7

I. Descriptif du jeu

Le jeu Sky IUT est un jeu d'aventure code sur Pascal. Il est réalisé par Lucas GUILLAUME, Benjamin MILHET et Ci TANG. Le jeu commence dans la ville de Blancherive et le but final est de combattre le dragon. Pour cela, le joueur peut acheter de l'équipement au magasin, ou combattre des monstres afin de récupérer des ressources pour fabriquer des potions. Il peut aussi miner de l'acier ou de l'argent afin de fabriquer lui-même ses armes et armures. Si il décide de faire une pause, il peut sauvegarder sa partie. Plus il décide d'explorer ce monde, plus les monstres deviennent puissants, mais surtout il doit faire attention à la nuit.

II. Améliorations du jeu

A. Améliorations faciles

a. Un écran de titre :

- Une première page qui contient le logo du jeu.

- Une deuxième page qui contient le nom du jeu, ainsi que les différents choix du menu : jouer, charger et quitter.

b. Un bestiaire riche :

Il existe 4 types d'adversaires différents :

- Les gardiens qui protègent certaines villes du jeu. Ils ne peuvent pas tuer le joueur, s'il perd contre eux, ils l'emmènent en prison.

- Les monstres basics qui se trouvent entre les villes, ils permettent de récupérer des ressources en les vainquant pour réaliser des potions et des armes.

- Les monstres de la nuit sont les mêmes que les monstres basics mais en deux fois plus puissants, ils n'apparaissent que la nuit.

- Le boss du jeu qui est le dragon, le joueur peut le combattre à la fin de la quête principale.

c. Mais où je suis ? :

Le nom du lieu précis est marqué dans le bandeau supérieur du jeu.

d. La meilleure salle du donjon :

Dans la ville de Blancherive se trouve une taverne où le joueur peut se reposer gratuitement et récupérer la totalité de ses points de vie...

B. Améliorations intermédiaires

a. Le temps qui passe :

L'heure et la date complète suivant le calendrier Tamrielien sont affichées dans le bandeau supérieur en permanence et automatiquement mises à jour entre chaque action du joueur.

e. Cuisiner le Nirnroot :

Le joueur a accès à l'atelier d'alchimie d'Aubétoile qui lui permet de réaliser des potions de soin ou de poison grâce aux ressources récupérées en tuant les différents adversaires.

Il y a aussi un système de niveaux qui lui permettront d'accéder aux potions qui nécessitent 2 ingrédients qui permettront de réaliser des potions améliorées.

Potions à 1 ingrédient	Potion basic (+15 points de vie)	Potion de poison (-15 points de vie)
Ingrédients :	Os de Draugr	Venin

Potions à 2 ingrédients	Potion de soin (+30 points de vie)	Potion mortelle (-30 points de vie)
Ingrédient 1 :	Os de Draugr	Venin
Ingrédient 2 :	Plante aphrodisiaque	Ortie

C. Améliorations avancées

a. L'acier de la ForgeCiel :

Le joueur a accès à un atelier de forgeron dans la ville de Forthiver. L'atelier lui permet de réaliser des armes et armures de différentes puissances. Pour pouvoir les fabriquer il lui faut des ressources qu'il peut obtenir en combattant des monstres et en allant récupérer des minerais dans la Falaise.

Il y a aussi un système d'expérience qui permet de réaliser de meilleures épées et armures, ainsi que de récupérer des minerais plus rares.

Epée et armure en acier	
Ressource 1 :	Os de Draugr
Ressource 2 :	Acier

Epée et armure en argent	
Ressource 1 :	Os de Draugr
Ressource 2 :	Argent

Epée et armure en ver dragon	
Ressource 1 :	Bois ancestral
Ressource 2 :	Essence de dragon

b. Il est temps de partir :

L'heure du jeu a un impact sur l'ouverture des magasins et des ateliers. Il a aussi un impact sur l'heure où le joueur peut prendre le bateau à Vendaume. Les monstres deviennent deux fois plus forts la nuit.

c. J'ai besoin d'un break :

Le joueur peut sauvegarder sa partie et ainsi conserver l'intégralité de celle-ci. La sauvegarde permet de sauvegarder le nom, la race, les points de vie, l'argent et tout l'inventaire du joueur. Il sauvegarde aussi le jour et l'heure en cours.

Pour pouvoir sauvegarder, il faut se rendre dans la taverne de Blancherive.

D. Améliorations personnelles

a. C'est la carte :

Le joueur a la possibilité d'afficher une carte qui encadre la ville où il se trouve pour pouvoir mieux se repérer dans le royaume de Sky IUT.

b. La prison :

Lorsqu'un gardien arrête le joueur, il l'emmène dans la prison de Markarth. Pour pouvoir s'en échapper, il faut payer ou réussir une quête spéciale. Le joueur y perd une partie de son inventaire.

c. Après la mort ? :

Lorsque le joueur meurt, au lieu de quitter le jeu, il réapparaît dans la taverne de Blancherive, avec son inventaire vide et 50% de son argent.

d. Des sons et des musiques :

Il y a la mise en place de différents sons et musiques dans le jeu comme une musique d'introduction et une musique dans la taverne. Il y a aussi des bruitages lors des combats.

III. Descriptif des unités

A. UnitSquelette

L'unité squelette contient la base de toutes les pages possibles. Elle contient la base d'une page normale et d'une page combat ainsi que l'affichage des différentes informations nécessaires et des menus.

B. UnitPage

L'unité page contient la création de la quasi-totalité des pages du jeu. De plus elle contient le système pour sauvegarder et charger une partie, afficher des images et lire des fichiers audios.

C. UnitInit

L'unité init permet de créer la classe du joueur, d'initialiser les points de vie, l'argent, l'heure, la date, et les différents niveaux de métiers. Elle sert aussi à initialiser la plupart des variables importantes.

Dans cette unité se trouve aussi les procédures qui gèrent la date et lorsque le joueur meurt.

D. UnitPersonnage

L'unité personnage permet d'afficher les différentes caractéristiques du personnage dans le menu personnage. Elle contient aussi la procédure de regain de vie lorsque le joueur va se reposer dans la taverne.

E. UnitEquipement

L'unité équipement permet lorsque le joueur va dans le menu équipement d'afficher l'épée et l'armure équipée.

F. UnitCombat

L'unité combat contient la création des monstres, le système de combat, et le système de loot à la fin du combat.

G. UnitMagasin

L'unité magasin permet de créer la page magasin, de pouvoir acheter des armes et armures et ensuite de les ajouter à l'inventaire. Elle contient aussi les procédures pour pouvoir vendre ses armes et armures.

H. UnitAlchimiste

L'unité alchimiste permet de créer la page de l'atelier d'alchimiste et les interfaces pour créer les potions. Elle permet aussi d'ouvrir le sac contenant les ressources et les potions.

I. UnitForge

L'unité forge permet de créer la page de la forge et les interfaces pour créer les armes et armures.

J. UnitCarte

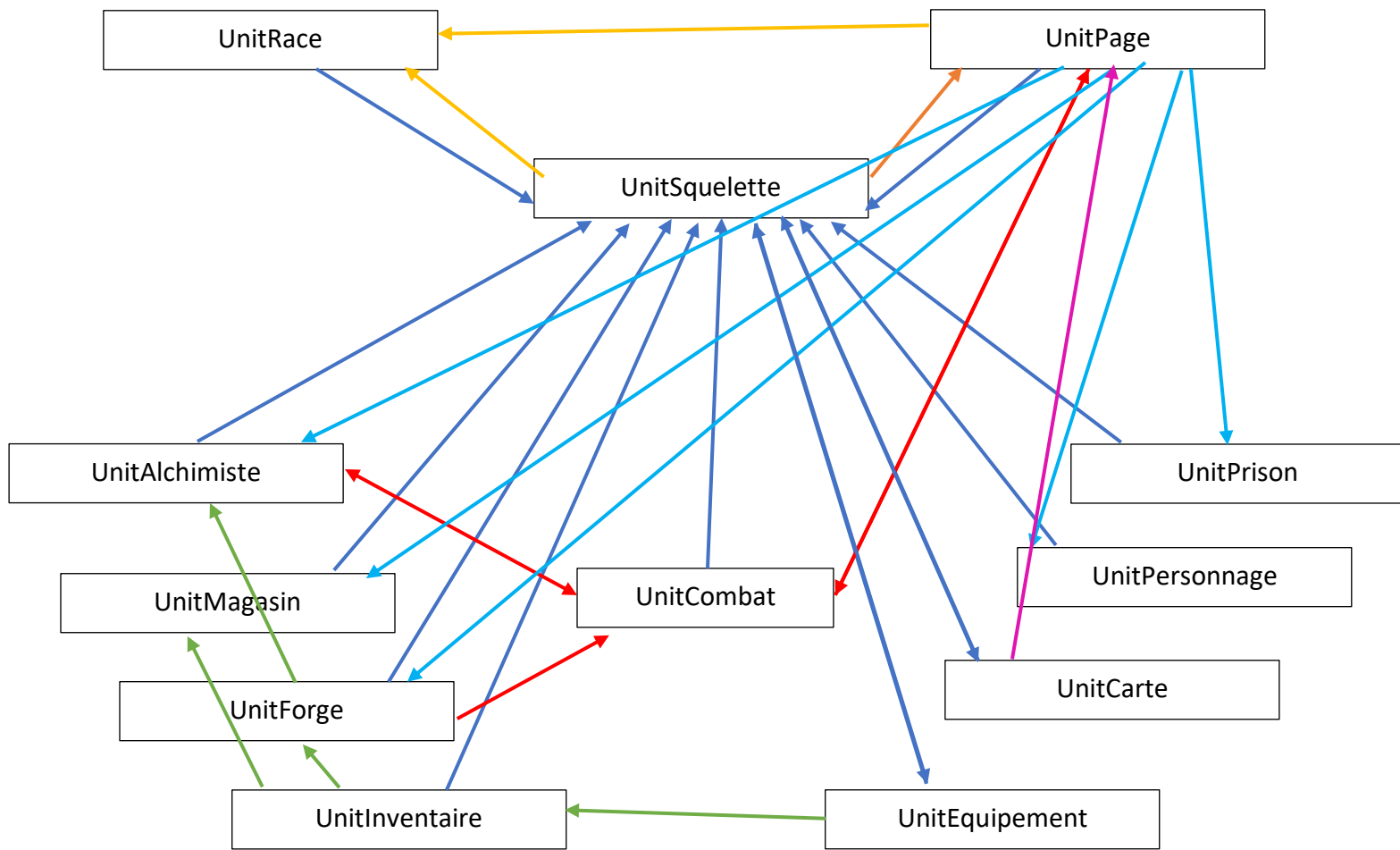
L'unité carte permet d'afficher la carte depuis le menu Carte et changer l'encadré de la ville suivant la position du joueur.

K. UnitInventaire

L'unité inventaire permet d'accéder au menu inventaire et permet aussi d'équiper le joueur avec une épée et/ou une armure.

L. UnitPrison

L'unité prison est l'unité qui contient la zone prison lorsque le joueur perd un combat contre un gardien.



IV. Le diagramme de la procédure inventaireEpee

Procédure : InventaireEpee

Rôle : Permet d'équiper une épée choisie par le joueur

Glossaire : **paramètres entrée/sortie**

Choisir : entier saisi par l'utilisateur, permet de savoir quelle épée est choisie par le joueur

tabEpee : tableau contenant les épées du joueur

arme.nomArme : chaîne de caractères pour afficher le nom de l'arme équipée

attaquePerso1.nom : chaîne de caractères pour afficher le nom de l'arme pendant les combats

attaquePerso1.degat : chaîne de caractères pour utiliser les dégâts de l'arme pendant les combats

Variables et constantes de travail

i,j,k : entiers pour les boucles

equipeCar : caractère qui permet de prendre les caractères du tableau

equipeChaine : chaîne de caractères qui se remplit avec equipCar et permet d'affecter le nom et les dégâts

Diagramme :

