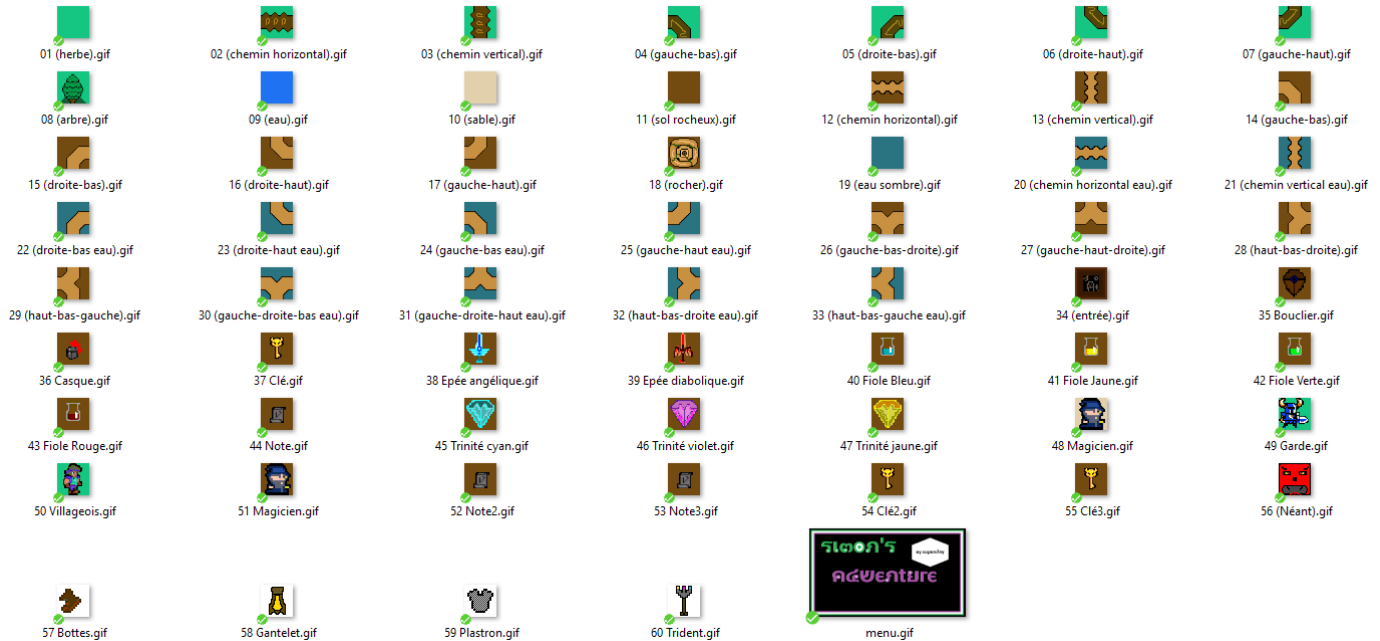


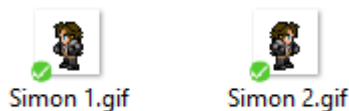
Documentation :

Pour réaliser notre jeu, et surtout nos différentes maps, nous nous sommes servit du logiciel piskel afin de réaliser les différentes images ci-dessous :

Les images ci dessous sont les différents décors de nos différentes maps.



Tandis que ces deux représentent Simon, notre personnage sous deux formes :



De plus, avec le module pygame, nous avons ajouté quelques musique et bruitage en .ogg.

Les musiques de fond se nomme :

- Pillars of Eternity- Dyrford Village Music (musique générale)
- First Contact Protocol (musique de boss)

Les bruitages sont utilisés pour :

- Les transitions
- Les dialogues
- Lorsqu'on tue le garde
- Lorsqu'on ramasse un objet
- Le combat final

D'un autre côté pour réaliser différentes fonctions dans notre jeu, comme les mouvements et autre, certains sites nous ont aidé à trouver la voie:

- Pour trouver les collisions et comment faire les différentes maps avec les matrices :
 - [Tutoriel des collisions](#)

- Pour la création de l'interface graphique :
 - <http://apprendre-python.com/page-tkinter-interface-graphique-python-tutoriel>
 - http://fsincere.free.fr/isn/python/cours_python_tkinter.php
 - <https://openclassrooms.com/courses/apprenez-a-programmer-en-python/des-interfaces-graphiques-avec-tkinter>
- Pour l'insertion des bruitages :
 - <http://www.universal-soundbank.com/bruitages.htm>
 - <http://www.sound-fishing.net/>

Problèmes rencontrés :

Durant notre projet, nous avons rencontrés certains problèmes nous ayant freinés sur notre avancée :

Problèmes	Solutions
Collisions et Transitions	Utilisation de Matrice et Compteur cptmap.
Taille du canvas et des maps	Redimensionner les images de départ (de 50x50) à 32x32.
Création de l'interface graphique	Utilisation de Frame, de LabelFrame, de Label, de Bouton et d'Entry.
Les dialogues	Un seul compteur par personnages (cptM,cptV,cptG) pour chacun de leurs dialogues, ce qui évite que le compteur général (qui été le seul à la base) augmente et fasse marcher certains dialogues et d'autres non.
Pygame ne s'installant pas	Par « chance », pygame s'est installé en ayant réessayé la manipulation d'installation.

Perspectives :

Pour notre jeu, nous avons pensé comme perspective ajouter différentes fonctions.

Nous pourrions ajouter des voix pour chaque personnages, récitant leur texte respectif.

Nous avons aussi pensé, dans le futur, à ajouter un système de combat au tour par tour (dans le style Final Fantasy) afin que, lors de la fin du jeu, ça soit nous qui tuons la bête. Ce système aurai pu être effectif également lorsque l'on veut tuer le garde.

Nous avons aussi l'idée d'ajouter de nombreuses animations lors des transitions, lors des déplacements, et potentiellement lors des combat si existant.

Mais aussi, nous pourrions ajouter plus de décors, d'objets et de personnages qui permettrait au joueur d'avoir un jeu avec une durée de vie plus longue.