

# Cahier des charges V.2 - « Simon's Adventure » - Superdry

## Sommaire

I. Structure de données.....	2
II. Interface graphique.....	3
III. Interface homme-machine.....	3



# I. Structure de données

Chaque composants des cartes est un carré crée grâce à un logiciel permettant de coloré une image .gif pixel par pixel appelé Piskel. Les images sont convertis en variables et placé dans une matrice. Puis les variables de la matrice sont appelées grâce à une liste.

## Les différentes variables :

Fen = Nom de la fenêtre Tkinter

Can = Nom du canvas

Les variables x et y sont utilisées pour calculer en temps réelle la position du personnage dans la matrice.

Les variables i et j sont utilisées comme indices afin d'identifier les murs et les lacs et donc d'empêcher le joueur de les traverser.

La variable img est utilisée pour créer l'image du personnage principal et de mettre à jour ses caractéristiques (ses coordonnées x et y)

## Les compteurs :

Cptmap : Compteur permettant d'identifier la map dans laquelle le personnage se situe.

CptM,CptG,CptV : Compteur permettant le dialogue (change à chaque fois qu'un personnage parlent).

CptChoix : Compteur permettant d'identifier le choix que le joueur a prit et d'ensuite ajouter le dialogue correspondant au choix.

CptEnig : Compteur d'énigmes permettant de savoir quel énigme le joueur a.

faux : Compteur permettant de savoir combien de réponses fausses le joueur fait sur les énigmes (limité à 5).

## Variables:

Puissance : Permet de calculer la puissance du personnage suivant les objets qu'il possède, c'est ce compteur qui va déterminer la fin du jeu.

Fait : Permet de savoir si on a passé fait le choix. Il assure le déroulement du dialogue.

Moral : Permet dans les choix moraux avec le magicien de savoir si le joueur est conciliant ou pragmatique.

## Listes :

T = Liste des objets que le joueur a ramassé.

L = Affichage des objets que le joueur a ramassé.

MUR = Liste contenant les numéros correspondant à des murs dans les matrices.

M = Liste de matrices, contenant les différents cartes.

N = La copie de M permettant de remettre M à son état initial lorsque l'on recommence le jeu

D = Liste contenant tous les décors

## Les différentes fonctions :

38 fonctions :

- 6 fonctions pour le déplacement (dont mouvement et collisions)
- 4 fonctions pour le décor et transition
- 4 fonctions de dialogue (dont 1 général)
- 8 fonctions pour les choix (simples et moraux)
- 2 fonctions pour les énigmes
- 14 fonctions « secondaires » (dont power et inventaire)

## II. Interface graphique

L'interface graphique sera composée de la carte avec le personnage qui évolue en temps réel. Un inventaire sera placé en haut à gauche de la Map. Il permettra au joueur de voir les objets qu'il a accumulé pendant l'aventure. Trois LabelFrame seront placés en haut de la fenêtre... Le premier servira à afficher les dialogues dans un Label, le deuxième servira à afficher les boutons pour le système de choix et le troisième contiendra un Entry pour les énigmes. Un petit texte sera créé à côté du canvas pour afficher les contrôles.

### Nom des différents Frames et Labels :

Interface = Frame principale possédant les différentes Frames

FrameDiag = LabelFrame possédant les dialogues

LabelDiag = Label où sont écrits les différents dialogues

FrameCh = LabelFrame possédant les choix

BoutonCh1, BoutonCh2 = RadioButton où sont écrits les choix, le joueur appuie sur un des deux boutons pour exprimer son choix.

FrameEnig = LabelFrame possédant les réponses du joueur aux énigmes (l'énoncé des énigmes se fait dans LabelDiag)

LabelEnig = Label où est écrit « Entrez votre réponse à l'énigme »

EntryEnig = Entry où le joueur va écrire sa réponse à l'énigme

ButtonEnig = Bouton permettant de vérifier si la réponse du joueur est juste ou non.

## III. Interface homme-machine

### Déplacement du joueur :

haut : <up>

gauche : <left>

bas : <down>

droite : <right>

### Interaction avec les personnages et les objets :

changer de décors : <a>

parler avec les personnages : <p>

prendre un objet : <z>

affronter la bête : <q>

### Interaction pendant les dialogues :

choisir la réponse au choix : <left-click>

réponse aux énigmes : <taper\_la\_réponse>