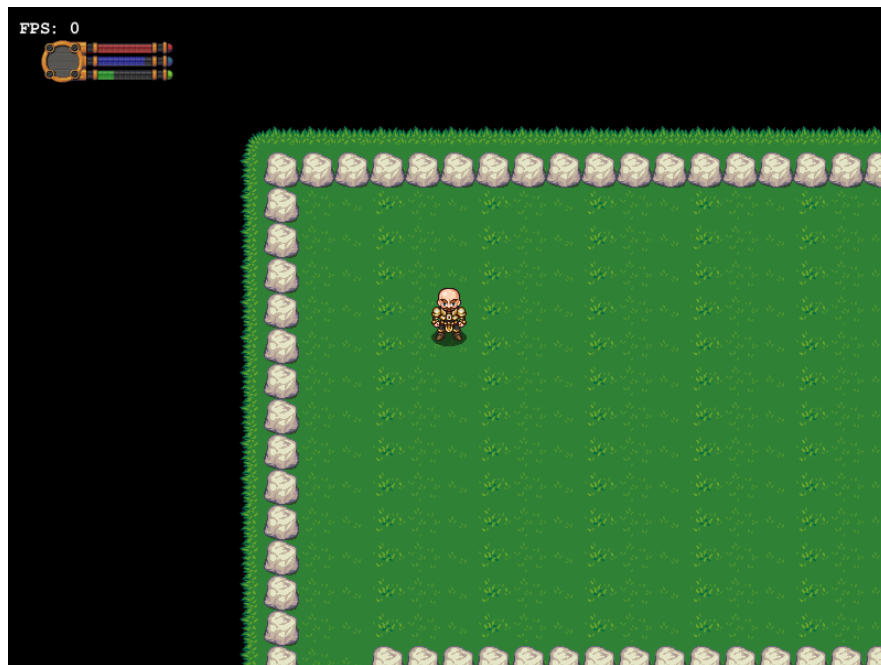


16 Décembre 2014

Document 3 : **Langage avancé de programmation**



RPG - The Epic School Adventure

Contents

1	Introduction	4
2	Diagramme UML	5
3	Nécessité pour la fonctionnalité	6
4	Notre jeu étapes par étapes	7
5	Documentation du package	9
6	Description de la stratégie de validation	10
7	Difficultés rencontrées	11
8	Conclusion	11

TODO

1. Un document word comprenant :
 - (a) Une page de garde (noms, prénoms, class, titre du projet, un screenshot du projet, année académique).
 - (b) Une introduction où vous présentez votre projet.
 - (c) Le diagramme UML des classes OO que vous avez (ou un extrait intéressant).
 - (d) Un texte expliquant tout ce qui est nécessaire pour que votre projet fonctionne (modification du path, driver à installer et dans ce cas les fournir, ...).
 - (e) Quelques screenshots de votre projet (idéalement pour illustrer des passages de votre travail – donc vous ne faites pas un titre screenshot mais vous en mettez là où c’est utile).
 - (f) Le code source (ou un extrait représentatif) documenté du package principal de l’application (+fichier package-info.java).
 - (g) La documentation du package principal (fichiers html générés par la javadoc).
 - (h) Une description de votre stratégie de validation.
 - (i) Une conclusion : que vous a apporté ce projet, quelles ont été les difficultés rencontrées, comment peut-on l’améliorer.
2. Tous vos codes sources et tests unitaires (le projet eclipse).
3. Le fichier JAR de votre application.

1 Introduction

Une introduction où vous présentez votre projet. -> A SUPPRIMER

Dans un petite bourgade en plein centre du monde que j'attire votre attention...
Dans les environs de Louvain-La-Neuve, c'est en amont d'un lac puant que l'aventure a démarré...

Une journée bien trop remplie... 3 heures à rester assis, à écouter et suivre, sans un mot (ou ?de cours d'affilées), un challenge que peu arrive à endurer. C'est en êtres surhumains que les deux apprentis programmeurs, dont nous parlerons plus tard, se sont lancés dans un projet fou, insensé et sans fin..

Actuellement, ils sommes assis dans une classe trop sombre, trop petite, qui sent la transpiration... Interdit/empêcher(autre à trouver?) d'aérer à cause des autochtones qui peuplent l'établissement... Ceux ci ne cesse de l'empester de leurs parfums et de leurs fumées ragoutantes/répugnantes... Quel supplice de devoir les supporter au quotidien... Ces derniers sont prêts à tout pour bouter nos héros hors de leur forteresse(chateau/royaume(?)).

Mais nos deux héros, accompagnés d'une poignée, sont des durs à cuire, ils subissent des attaques de toute part mais ne flanchent pas(tiennent bon? (non, suite;-))..
Ils tiennent tête(s?) à ces soldats fous, fervants défenseurs des grands champions, "Ceux-dont-on-ne-doit-pas-prononcer-le-nom".

Encouragé par leurs proches, nos deux programmeurs aliénés/déséquilibrés(=Fou a l'extreme) se sont lancés dans l'aventure/expédition/odyssée/épreuve.
Accompagné de leur PC et de leurs cerveaux, affaiblis par les attaques répétées, ils ont commencé à imaginer un moyen d'arriver(non, autre) à leur but ultime (NO SPOIL !!).

Serez vous assez fort pour les aider?

Parviendrez vous à arrêter toutes les menaces auxquels vous serez confrontés?
Si oui, suivez nous, arpentez vous dans ces contrées dangereuse et devenez protecteur des faibles et des opprimés!

2 Diagramme UML

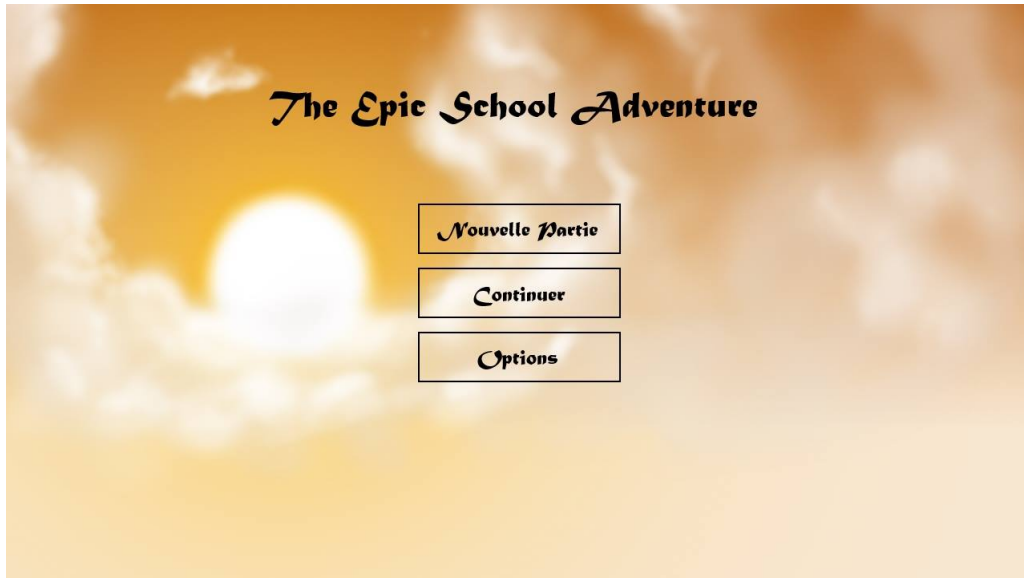
Le diagramme UML des classes OO que vous avez (ou un extrait intéressant).

3 Nécessité pour la fonctionnalité

Un texte expliquant tout ce qui est nécessaire pour que votre projet fonctionne (modification du path, driver à installer et dans ce cas les fournir, ...).

4 Notre jeu étapes par étapes

En double cliquant sur le fichier jar, le jeu se lance en plein écran, vous laissant apercevoir notre magnifique écran de démarrage :

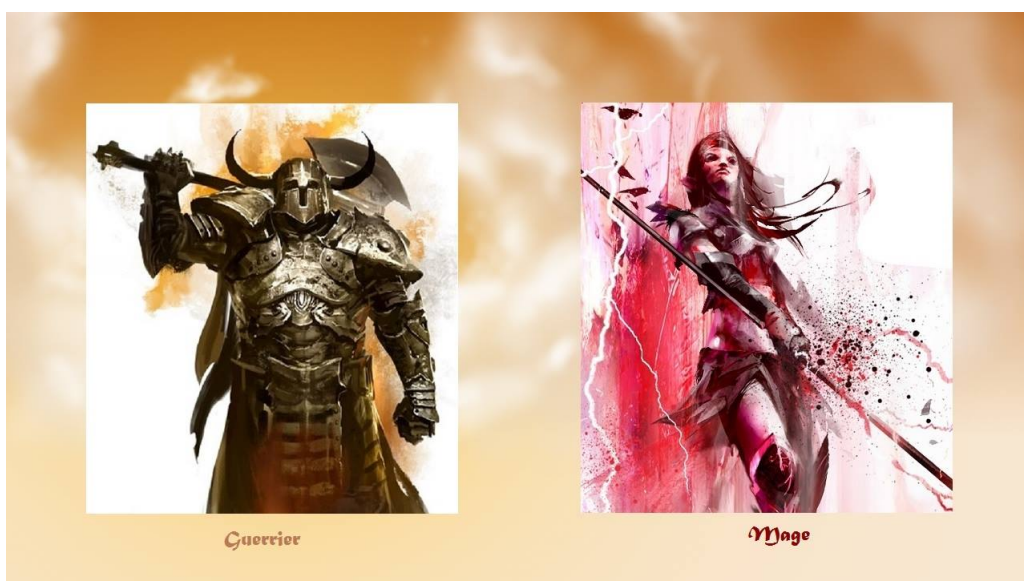


Sur cette image, trois boutons sont présents :

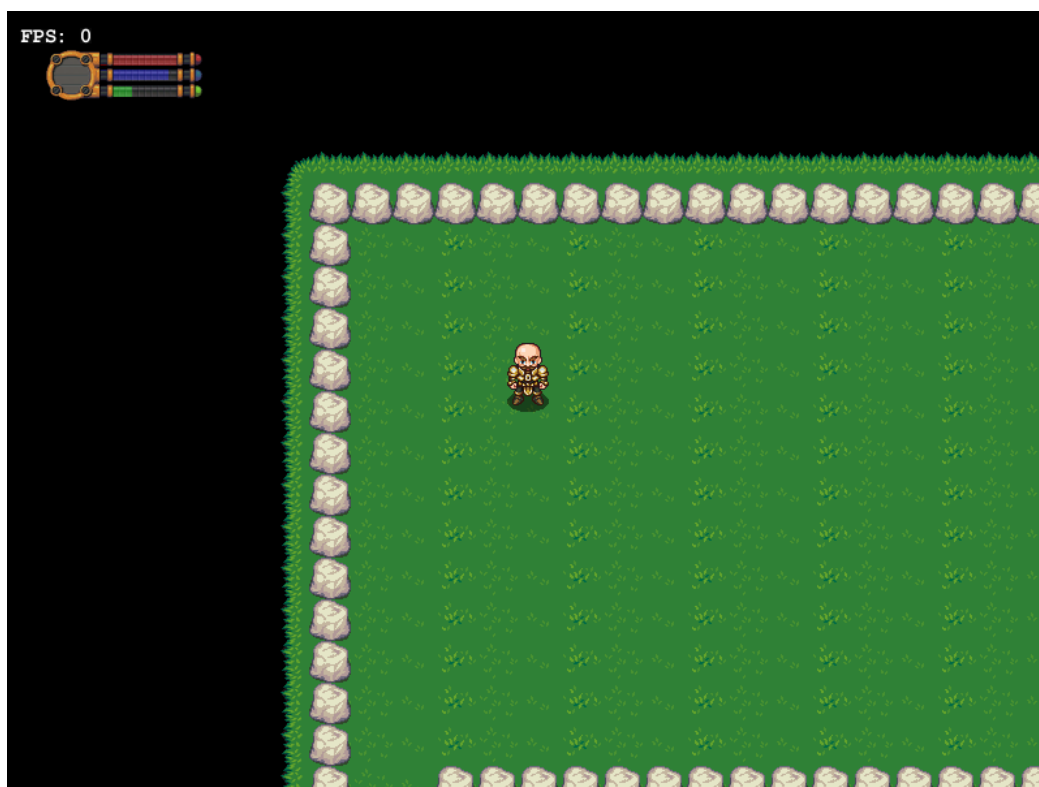
1. Le bouton de création d'une Nouvelle Partie.
2. La bouton permettant de Continuer la partie en cours.
3. Un bouton pour changer les options.

Dans cet exemple, nous partirons du principe que vous n'avez pas encore eu l'occasion de tester le jeu ! Nous exécuterons donc la création d'une Nouvelle Partie.

En cliquant sur cette case, un écran de sélection de personnage apparaît :



Vous cliquez sur le personnage que vous souhaitez jouer, lui entrez un Pseudo et le jeu commence :



Comme vous pouvez le constater, le guerrier apparait en plein milieu de la carte, celle ci délimitée par les petits cailloux que vous ne pourriez, bien entendu, pas traverser ;) !

En se baladant dans la prairie, celui ci va se heurter à des rencontres inattendues ou notre champion va devoir vendre chèrement sa peau !

Nous ne dévoilerons pas la suite, à vous de la découvrir ! Bonne chance dans cet univers rempli de monstres sanguinaires !

5 Documentation du package

La documentation du package principal (fichiers html générés par la javadoc).

6 Description de la stratégie de validation

Une description de votre stratégie de validation.

7 Difficultés rencontrées

- Avoir un jeu fonctionnel !
==> Beaucoup de petits problèmes sont survenus
- L'interface Slick2D complexe et longue à maîtriser

8 Conclusion

Une conclusion : que vous a apporté ce projet, quelles ont été les difficultés rencontrées, comment peut-on l'améliorer.

Martin adorait l'idée d'un RPG, étant tous les deux des joueurs de RPG, nous nous sommes lancés très vite dans l'idée.

Sources

Différentes classes

Il existe deux classes dans notre programme : le Guerrier et le Mage.
Ces deux classes ont un attribut principal, et un attribut secondaire.
Le niveau maximum du jeu est 10.

Guerrier

La force est la caractéristique principale du guerrier, celle ci augmente de 1 chaque level !
L'endurance augmente aussi chaque level de 1
Endurance initial à 1, *10 pour obtenir ses pv, force à 1 !
Pour ce qui est de l'intelligence, elle est aussi élevée que celle de martin...
Je lui ai appliqué des valeurs (dans un tableau) en fonction du niveau du personnage :
{0,0,0,0,1,1,1,1,2,2}

Mage

endurance initial à 1, *7 pour obtenir ses pv, force à 0, intelligence à 1 !