# OBJECTIF : Conception d’un jeu d’exploration de ruines de château

## Se déplacer sur un terrain

## Trouver l’amulette sacrée

## Ressortir vivant avec l’amulette.

## Eviter les monstres ou les combattre

## Trouver des tas de pièces de monnaies afin de réparer l’équipement de l’aventurier

# Le Gameplay :

* Se déplacer sur un terrain
* Trouver l’amulette sacrée
* Ressortir vivant avec l’amulette.
* Eviter les monstres ou les combattre
* Trouver des tas de pièces de monnaies afin de réparer l’équipement de l’aventurier

## Condition d’arrêt de jeu :

* L’aventurier est mort
* Est à la sortie du château avec l’amulette.

# Le terrain :

-Le terrain contient est un terrain quadrillé

-Possède des cases qui peuvent contenir :

* L’aventurier
* Un mur,
* Un monstre,
* Un tas de pièces de monnaie
* L’amulette
* Cases vides.

-Possèdes des cases accessibles par le joueur

Doivent être afficher différemment pour connaître le chemin



-Possèdes des cases inaccessibles par le joueur

Dans les cases vides, on peut faire déplacer l’aventurier.

# L’aventurier :

L’aventurier possède :

* Des points de vie
* Des points de force
* Une bourse de pièces
* Une épée
* Une armure

L’aventurier peut se déplacer d’une case :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Stuff de l’aventurier :

# L’épée :

L’épée possède :

* Des points de solidité (elle perd un point à chaque utilisation lors d’une attaque)

Mais elle peut récupérer ses points avec des pièces de monnaies avec le Trade suivant :

Une pièce possédée par l’aventurier = un point de solidité de l’épée

# L’armure :

L’armure possède :

* Des points de solidité ( elle perd des points (combien ?) à chaque utilisation lors d’une attaque)

Mais elle peut récupérer ses points avec des pièces de monnaies avec le Trade suivant :

Une pièce possédée par l’aventurier = un point de solidité de L’armure

## Dégâts subit par L’aventurier :

Quand L’aventurier reçoit une attaque d’une force de (f points) :

les trois quarts des points de force sont absorbés par son armure (dans la limite des points de solidité de l’armure)

Cela signifie que :

Si le joueur possède 100 points de vie et 100 points d’armure

-se fait attaquer avec une

¾ de 100 = 75 seront stopper par l’armure (dans la limite des points de solidité de l’armure)

Et on à 1 point d’armure perdu pour 2 points de force subis donc :

100-(75/2) = 62.5 points d’armure restant.

Et ensuite le ¼ restant des dégâts qui est de 25 sont directement retrancher des points de vie avec le taux de 1 point de vie = 1 point de force.

Donc à la fin de l’opération

Le joueur se retrouvera avec 75 points de vie et 62.5 points d’armure.

Il faut donc gérer les cas suivants :

* Le joueur a assez de points de vie et assez de points d'armure.
* Le joueur a assez de points de vie, mais pas assez de points d'armure.
* Le joueur n'a pas assez de points de vie.

## Dégâts émit par l’aventurier :

Un aventurier attaque un monstre : l’attaque est constituée de :

* Une attaque d’un nombre de points de force égal aux points de force de l’aventurier
* Plus les points de solidité de l’épée

Dans ce cas il faut aussi retrancher un point de solidité comme vue [précédemment](#_L’épée_:).

Et multiplié par 0,9 avec une probabilité de 80 % mais je n’ai pas compris si c’est les on fait ce calcul pour les dégâts émis par l’aventurier (pour y faire une espèce de coup critique) ou alors les dégâts l’épée prends après une utilisation.

Idée arthur : faire apparaitre des buffs

Quand un aventurier tue un monstre :

* il récupère ses points de force
  + Les trois quarts à ses points de vie
  + Un quart s’ajoute à ses points de forces

## Déplacement de L’aventurier :

Le jeu se déroule par tours : à chaque tour

Un tour est considéré comme une action.

si l’aventurier marche sur :

* tas de pièces de monnaie :
  + le tas de pièces s’ajoutent à sa bourse
* est sur un monstre :
  + Il l’attaque
* si l’aventurier est sur l’amulette :
  + il la ramasse

Quand l’aventurier possède 0 points de vie, alors l’aventurier meurt et la partie s’arrête.

# Les monstres :

## Un monstre possède :

* Des points de vie
* Des points de force
* Un pourcentage d’habileté.

## Il y’a 2 types de monstre :

* Monstre aveugles
* Monstres voyants

## Déplacement des monstres :

* Monstre aveugle
  + Se déplacent au hasard d’un case (à l’horizontale, verticale ou en diagonale)
* Monstres voyants : se déplacent d’une case (en horizontal ou vertical) vers l’aventurier si celui-ci est à moins de huit cases, sinon se déplacent au hasard d’un case

Si un monstre se déplace sur la même case que l’aventurier alors il l’attaque

## Dégâts subit par les monstres :

Quand les monstres reçoivent une attaque d’une force de (f points)

Ils absorbent tous ces points de forces dans ses points de vie avec le trade suivant :

Un point de vie = un poids de force absorbé

## Dégâts émit par les monstres :

Quand un monstre attaque quelqu’un, il émet :

-Une attaque du nombre de points de force du monstre X 0,9 avec une probabilité du pourcentage d’habilité du monstre.

Quand un monstre possède 0 points de vie, alors le monstre meurt (disparait de la carte ou animation meurt).

# Contrainte de travail :

* Réaliser un programme en mode texte organisé.
* Faire une version du jeu qui fonctionne sans les tas de pièces (puis si le temps le permet rajouter les tas de pièces.)
* Les monstres sont tous affichés de la même façon
* Plus tard : Les tas de pièces de monnaies sont tous affichés de la même façon
* Quand le joueur est à au plus une case d’un monstre, il faut afficher les informations sur le monstre.

CHARACTERS



PLAYER MONSTER