

# Projet TBA

## Introduction et mission :

Bienvenue dans le monde de Légende !!! Un jeu d'aventure qui vous fera découvrir les salles du château des Brumes. Vous incarnez un sorcier rentrant à l'école Poudlard. Le but du jeu est simple: réussir à valider tous les cours. Votre mission est la suivante, parcourir les différentes pièces pour aller en cours et apprendre les leçons. Certains professeurs (pnj) vont vous poser différente question, et vous amener à votre objectif final: valider votre diplôme de Poudlard. Faites attention à vous !! Des salles sont extrêmement dangereuses il faut les éviter a tout pris !!

## Guide utilisateur :

**Univers du jeu :** C'est un jeu dans un univers médiéval fantastique. A travers un très grand château de 18 lieux, le joueur aura la possibilité d'explorer avec dans certaines des objets qu'il pourra récupérer pour les utiliser plus tard dans le jeu.

**Condition de victoire :** La condition de victoire est d'avoir son diplôme de sorcier afin de passer son année.

**Salles disponibles dans le jeu :** Le jeu contient 18 lieux (2 lieux situés à l'extérieur et 16 lieux dans le château) que le joueur peut explorer. Dans certains lieux seront placés :

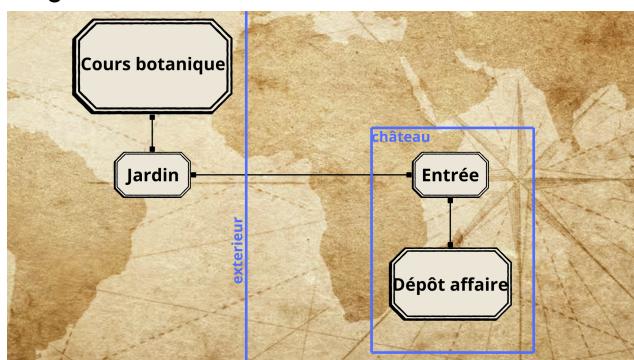
- Des objets plus ou moins utiles que le joueur pourra collecter afin de les utiliser lors de sa quête.
- D'autres étudiants/professeurs (pnj) avec qui le joueur aura la possibilité de communiquer ou d'assister à des cours. En effet, en acceptant d'assister à des cours, le joueur découvrira de nouveaux diplômes lui permettant de progresser dans sa quête.

**Explication des commandes :** Différentes types de commandes seront proposées pour pouvoir jouer. Tout d'abord les commandes de bases pour pouvoir se déplacer sur la carte :

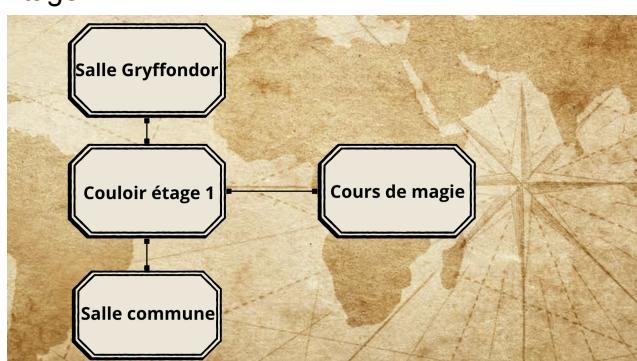
- help : afficher cette aide
- quit : quitter le jeu
- go <direction> : se déplacer dans une direction cardinale (N, E, S, O)
- back : revenir à la salle précédente
- look : regarder les objets dans la pièce
- take <objet> : prendre un objet
- drop <objet> : lâcher un objet
- history : affiche l'historique des salles
- check : affiche l'inventaire du joueur
- use <objet> : utilise un item de ton inventaire
- charge <objet> : charger un Beamer avec la salle actuelle
- talk <nom pnj> : interagir avec un pnj de la même pièce

Map:

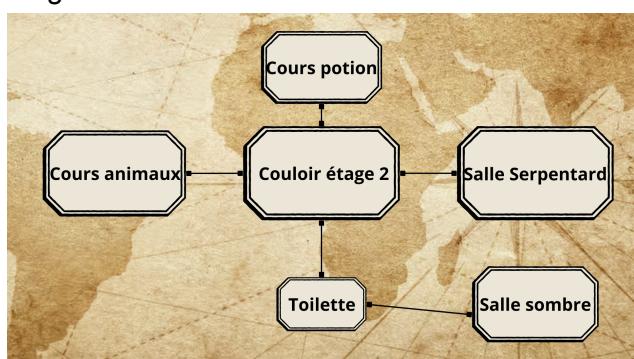
Étage 0 :



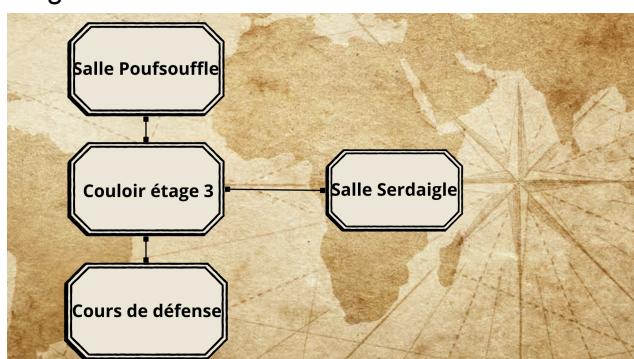
Étage 1 :

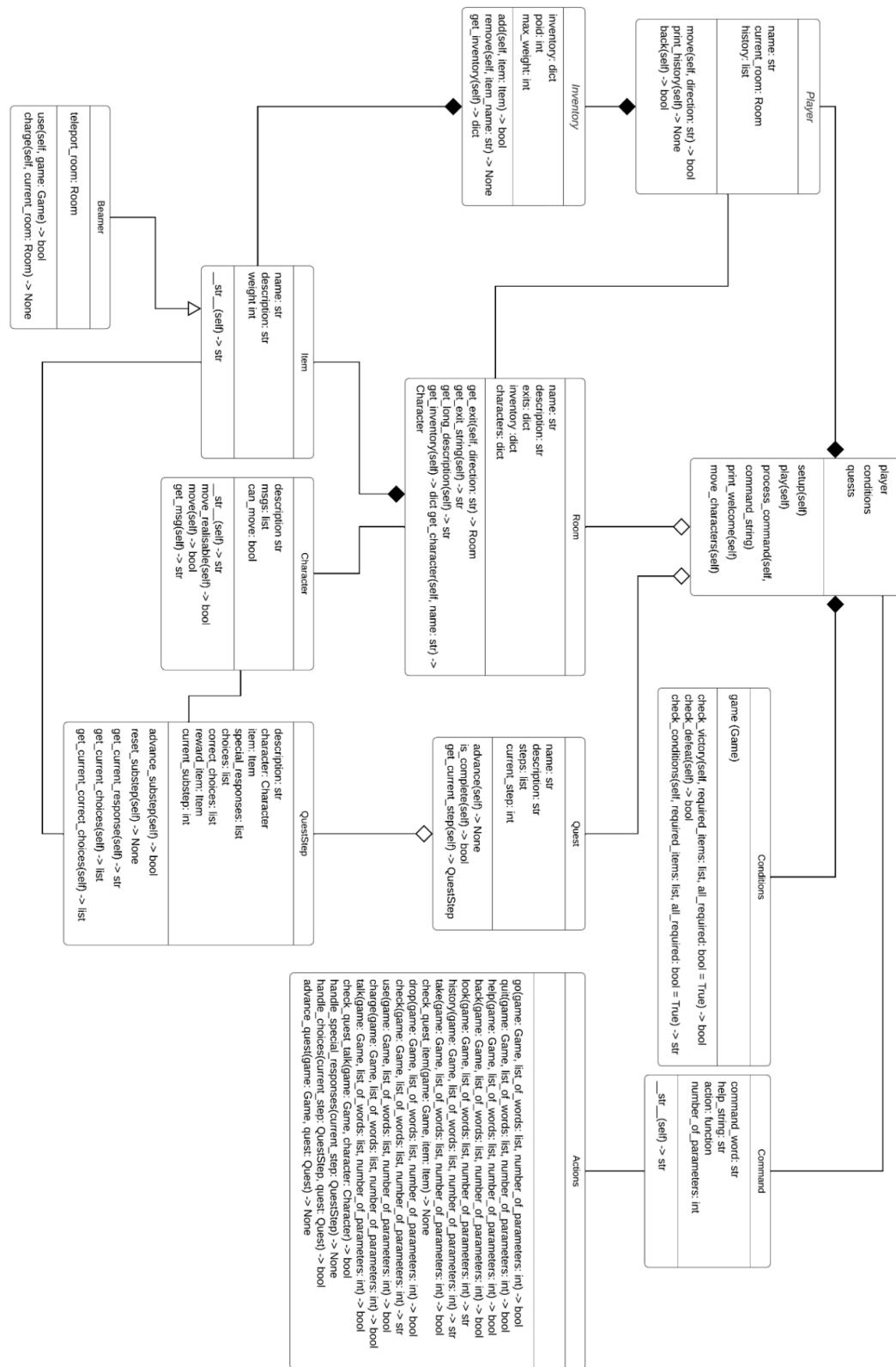


Étage 2 :



Étage 3 :





**Scénario pour gagner le jeu :**

1. parler au chapeaux magique pour le contexte : choix d'une maison  
-question poser : quelle maison voulez- vous ?  
toute les réponse sont valide
  
2. assister au cour de magie afin de valider le diplôme de magie  
-question poser : Répétez après moi : 'Accio'.  
réponse : taper dans la console '2'  
-question poser : Répétez après moi : 'Lumos'.  
réponse : taper dans la console '1'  
-question poser : Répétez après moi : 'Alohomora'.  
réponse : taper dans la console '3'
  
3. assister au cour de magie afin de valider le diplôme de botanique  
-question poser : pour faire replanter une mandragore il faut l'arracher d'un coup sec en mettant vos bouchon d'oreil  
réponse : taper dans la console '2'  
-question poser : il faut la placer dans le nouveau pot et rembourrée avec de la terre  
réponse : taper dans la console '1'
  
4. assister au cour de magie afin de valider le diplôme de potion  
-question poser : pour faire Felix Felicis mettre des crochets d'araignée  
réponse : taper dans la console '2'  
-question poser : il faut à présent des feuille de mandragore  
réponse : taper dans la console '1'
  
5. assister au cour de magie afin de valider le diplôme de animeaux magique  
-question poser : repéré un animal magique ressemblant à un cheval mais avec une corne sur la tête  
réponse : taper dans la console '2'
  
6. assister au cour de magie afin de valider le diplôme de défense  
question poser :  
-question poser : Répétez après moi : 'Stupéfix'.  
réponse : taper dans la console '2'  
-question poser : Répétez après moi : 'Protego'.  
réponse : taper dans la console '1'  
-question poser : Répétez après moi : 'Petrificus Totalus'.  
réponse : taper dans la console '1'

[Pylint](#) : Nous avons corrigé tous les warnings possibles de pylint mais certains non pertinents subsistent. Nous avons décidé de les désactiver, voici leur code et la justification  
Tout d'abord, les erreurs concernant le code en lui même :

## 1. Modules avec un score de 10/10

Les modules suivants ont obtenu un score parfait de 10/10, ce qui signifie qu'aucun problème n'a été détecté:

- actions.py
- beamer.py
- config.py
- inventory.py

## 2. Module character.py

- Score : 9.06/10
- Erreurs :
  - R0913 : Trop d'arguments dans la méthode `__init__` (6/5).
    - Explication : La méthode `__init__` prend un nombre d'arguments légèrement élevé en raison des fonctionnalités nécessaires pour la classe Character. Une solution pourrait être de regrouper certains paramètres dans un dictionnaire ou une classe dédiée.
  - R0917 : Trop d'arguments positionnels (6/5).
    - Explication : Problème lié au précédent.
  - W0221 : La méthode move surcharge une méthode avec un nombre de paramètres différent.
    - Explication : La méthode move de la classe Character diffère intentionnellement de celle de Player pour refléter des comportements spécifiques.

## 3. Module command.py

- Score : 8.75/10
- Erreurs :
  - R0903 : Trop peu de méthodes publiques (1/2).
    - Explication : Le module command.py est minimaliste et conçu pour une tâche spécifique. Ajouter une méthode pourrait améliorer la note, mais cela n'est pas nécessairement justifié pour ce projet.

## 4. Module conditions.py

- Score : 9.29/10
- Erreurs :
  - C0301 : Plusieurs lignes dépassent la limite de 100 caractères.
    - Explication : Ces lignes pourraient être reformatées pour respecter la limite de longueur, bien que leur lisibilité actuelle soit satisfaisante.

## 5. Module game.py

- Score : 9.50/10
- Erreurs :
  - C0301 : Certaines lignes dépassent 100 caractères.
    - Explication : Les lignes concernées peuvent être scindées pour respecter la limite.
  - R0914 : Trop de variables locales dans une fonction (57/15).
    - Explication : Le grand nombre de variables locales dans cette fonction est dû à sa complexité. Une refactorisation en sous-fonction pourrait résoudre ce problème.
  - W0622 : Redéfinition des noms réservés help et quit.
    - Explication : Ces noms sont définis intentionnellement pour des commandes du jeu.
  - R0915 : Trop d'instructions dans une fonction (125/50).
    - Explication : Une refactorisation pourrait être envisagée pour simplifier cette fonction.
  - W0612 : Variables inutilisées (livre, potion).
    - Explication : Ces variables peuvent être supprimées si elles ne sont pas utilisées.

## 6. Module item.py

- Score : 8.57/10
- Erreurs :
  - R0903 : Trop peu de méthodes publiques (1/2).
    - Explication : Le module item.py est conçu pour être simple et minimaliste. Ajouter une méthode pourrait améliorer la note, mais cela n'est pas strictement nécessaire.

## 7. Module player.py

- Score : 8.87/10
- Erreurs :
  - C0301 : Lignes trop longues.
    - Explication : Ces lignes peuvent être reformatées pour respecter la limite.
  - W0718 : Capture d'exception trop générale (Exception).
    - Explication : Il serait préférable de capturer des exceptions spécifiques pour améliorer la robustesse du code.
  - R1710 : Retour incohérent dans une fonction.
    - Explication : Toutes les branches de la fonction devraient renvoyer une valeur ou aucune pour plus de cohérence.

## 8. Module quest.py

- Score : 9.32/10
- Erreurs :
  - R0902 : Trop d'attributs d'instance (8/7).
    - Explication : Ce problème est lié à la complexité intrinsèque de la classe. Réduire le nombre d'attributs pourrait être envisagé.
  - R0913 : Trop d'arguments dans la méthode `__init__` (8/5).
    - Explication : Regrouper certains arguments dans des structures de données pourrait améliorer la lisibilité.
  - R0917 : Trop d'arguments positionnels.
    - Explication : Même cause que le problème précédent.

## 9. Module room.py

- Score : 9.71/10
- Erreurs :
  - W0622 : Redéfinition du nom réservé `exit`.
    - Explication : Ce nom est utilisé intentionnellement pour représenter les sorties des pièces dans le jeu.

### Perspective de développement :

#### Amélioration du jeu :

- Nous avons pensé à faire une interface graphique avec un bouton qui serait spécifique à une commande de déplacement.
- De manière plus avancée, nous aurions bien voulu pouvoir faire une interface graphique entière du jeu avec la possibilité de voir le personnage se déplacer dans les salles, c'est-à-dire voir ce qu'elles contiennent.
- avoir la possibilité de faire des quête secondaire dans le jeux afin d'exploiter les possibilité des autres étudiants qui sont dans l'école
- Ajouter une nouvelle fonction give, qui permettrait de faciliter les missions et les échanges avec les pnj. Au lieu de seulement utiliser le talk.
- l'utilisation des item étant restreint nous pouvons développer certain item avec des fonctionnalité  
par exemple : une pomme qui empoisonne le joueur et il n'arrive pas à se repérer dans le plateaux
- Nous avons pensé à faire un système de jour/nuit pour que le joueur soit obligé d'aller dans sa salle commune définie dans la première quête