



Level One

Robin Simonneau

2023-2024



Installation du projet

Le projet utilise Java 21 et Maven

Version de développement :

Installer les dépendances :

```
mvn install
```

Lancer l'application :

```
mvn javafx:run
```

Générer un fichier Jar exécutable :

```
mvn clean package
```

Version de production :

Le jar exécutable se trouve dans le dossier :

```
/target/Test-1.0-SNAPSHOT-spring-boot.jar
```

Manuel d'utilisations :

Les touches:

Z, Q, S, D : Se déplacer

I : Ouvrir l'inventaire

E : interagir avec un PNJ

F : Poser l'objet équipé dans l'inventaire, dans la catégorie *Autres objet*

Echap : Pour quitter un menu/dialogue

F1 : Activer le mode *DEBUG*.

N : Si le mode *DEBUG* est activé, active/désactive le no-clip (désactive les collisions) dans le cas où le joueur est bloqué par des collisions.

Gameplay :

Le but du jeu est de vaincre le Roi démon (boss) qui se trouve au bout du donjon.

Le système de combat est au tour par tour, le joueur possède des sorts, des armes et des objets. Le joueur ne peut équiper que 4 armes et objets, en les sélectionnant dans son inventaire (les 4 premiers ramassés sont automatiquement équipés).

Le joueur/monstre possède certaines caractéristiques propres à chacun qui leur permettent d'encaisser, d'esquiver les coups ou d'attaquer plus fort.

Si le joueur enlève tous les points de vie de son ennemi, il remporte le combat. Cependant, si sa vie tombe à 0, il perd la partie.

Pour s'équiper, le joueur peut récupérer les armes/objets au sol ou les acheter chez les marchands avec l'or récupéré en vainquant des ennemis.

Certains objets stockés dans la catégorie "*Autres objets*" de l'inventaire ne peuvent pas être utilisés en combat mais hors combat, pour interagir avec le décor par exemple (à noter que les bombes interagissent sur le décor ainsi que sur les PNJ/monstres).

Les tuiles représentant des portes ouvertes mènent vers des sous-mondes.

Diagramme UML de la logique applicative :

