

Titre Provisoire : JailBreak Dungeon  
pas de site prévu :

## I.A) Auteurs

BOGDANOVIC William

## I.B) Thème phrase

Sir Galahad a été fait captif dans un château saxon, il cherche à s'enfuir vivant de sa cellule.

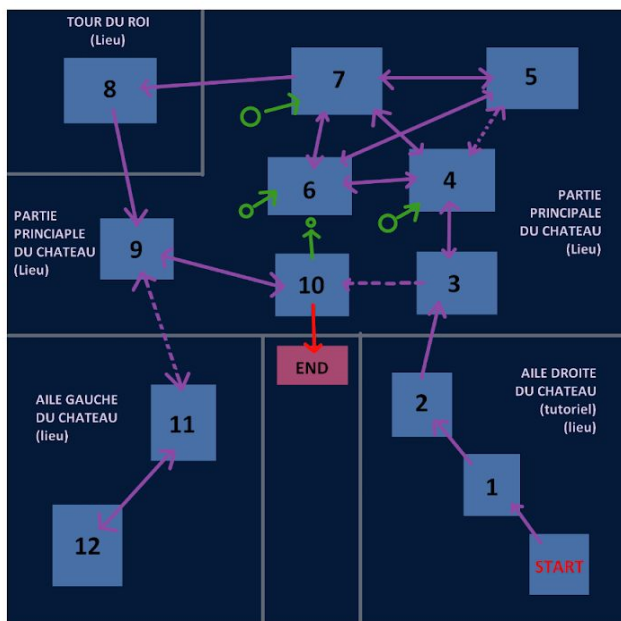
I.C)

L'aventure se déroule à l'époque du Roi Arthur de Camelot et de la Table Ronde, au VI<sup>ème</sup> siècle. Le Roi Arthur envoie ses Chevaliers à travers toute la Grande Bretagne et la Normandie pour retrouver des trésors et des traces du Saint Graal.

Parmi les plus nobles et les plus braves, Sir Lancelot du Lac est sans nul doute un Chevalier emblématique. Nous incarnons le fils qu'il eut avec la Reine Guenièvre, Sir Galahad, un Chevalier pure, parfait et prophétisé d'obtenir de fructueux résultats dans la quête du Graal.

Mais lors de l'une de ses aventures, Il est fait captif par un Marquis saxon et doit s'échapper du château où il est prisonnier. Le jeu commence à partir de maintenant ! Il faut guider Sir Galahad à travers un château rempli de gardes et de passages secrets pour retrouver la liberté. Inclus un face à face avec un boss et des pnj tout au long des salles et endroits différents.

I.D)



**NUMEROTATION DES SALLES**

**START** : Salle d'introduction au jeu, but, etc

1. Cachot 1 (présentation  
D'une mécanique de jeu 1)
2. Cachot 2 (présentation  
D'une mécanique de jeu 2)
3. Librairie (livre caché  
Présente le Lore du jeu)
4. Living Room (Clé cachée  
Pour passage 3 à 10)
5. Grandes Cuisines du château
6. Salon / Salle à manger
7. Chambre du Roi
8. Tour du Roi du Château  
(Combat de Boss)
9. Foyer
10. Hall d'entrée
11. Salle bonus 1
12. Salle bonus 2

END : Fin du jeu

## I.E)

(chemin par défaut/idéal dans le jeu : Il sort de sa cellule, traverse 3 salles qui lui montrent différentes mécaniques du jeu, arrive dans le lieu principal du château, parcourt plusieurs salles qui lui donnent différents équipements, retrouve la salle du Roi avec la clé de la port d'entrée, le bat et retrouve la sortie au bout de quelques autres salles.)

## I.F) Détail des lieux, items

### LIEUX :

Le jeu comprend 4 lieux différents, et 13 salles. Dans l'ordre théorique d'exploration des lieux, on a d'abord l'aile droite du château, où le joueur apparaît et apprend différentes mécaniques du jeu, c'est un tutoriel sur les 3 salles, le joueur ne peut pas revenir sur ses pas une fois qu'il sort du lieu tutoriel.

Le deuxième lieu est la partie centrale du château, c'est là où les salles importantes à la vie d'un château sont situées, librairie, living room, cuisines, salon/salle à manger, foyer, chambre du Roi, hall d'entrée. Les passages entre ces salles sont empruntables dans les deux sens, il y a quelques passages dérobés entre ces salles.

Le lieu suivant est aussi dans l'enceinte du château, mais c'est un bâtiment différent, la tour du Roi, où un combat de boss peut prendre place, on récupère la clé nécessaire pour ouvrir la porte du Hall d'entrée.

Le dernier lieu est complètement optionnel, c'est l'aile gauche du château, où il est prévu d'y présenter un peu plus d'histoire autour des légendes arthuriennes et de ses batailles.

### ITEM :

Différents types d'items seront trouvables dans les salles, certains seront données par des PNG, d'autres par terre, encore d'autres cachés. Différents effets donnés par ces items, amélioration d'inventaire, armures, nourriture, clés. (une liste d'items avec des noms et descriptions arrivera au fur et à mesure que le jeu prend forme, c'est pour garder une certaine atmosphère coordonnée avec les visuels du jeu.

## I.G) Situations

Situations gagnantes et perdantes:

Gagnantes :

atteindre la sortie du château

Perdantes :

tomber dans des pièges, se perdre dans les salles

## I.H) Supplémentaire

Etant donné que le jeu est partiellement un plateforme, potentiellement des énigmes du type comment aller de A à B alors qu'on a l'impression que c'est trop loin (situations où le nombre d'essais n'importe pas, il faut trouver l'astuce pour continuer)

pas de mini-jeux prévus

pas de combats prévus (le combat du boss ajoute simplement une difficulté supplémentaire, par exemple le niveau de la lave augmente et il faut réussir à passer la salle assez rapidement.

## I.I)COMMENTAIRES

Je dois ajouter des personnages, items et les graphiques des salles, et je dois trouver comment intégrer une interface graphique où un personnage peut bouger et les textes au même endroit.

## II) RÉPONSES AUX EXO

7.5) printLocationInfo();

On doit éviter les duplications de code en codant printLocationInfo(); en fonction de goRoom et printWelcome

7.6) setExit getExit

7.7) getExitString

On appelle printLocationInfo dans getExitString

7.8) On apprend les fonctionnalités de Hashmap et on l'implémente pour relier les sorties à une salle de manière individuelle. On pourra ajouter plus facilement des salles et sorties plus tard

7.8.1

on ajoute la fonctionnalité go up et go down

7.9

on optimise une procédure avec Hashmap

7.10.0

javadoc

7.10.2

Game fait référence à de nombreuses methods de Room, c'est pourquoi l'une est plus courte que l'autre.

7.11

on continue d'optimiser Game avec getLongDescription, on enlève printLocationInfo pour le mettre dans Room

7.14

on ajoute la fonctionnalité look() qui vérifie s'il y a un deuxième mot et s'il n'y a pas de deuxième mot, on appelle getLongDescription

7.15

on ajoute la fonctionnalité eat() qui demande ce est consommé ou qui ressort la string entrée en second mot de "eat"

7.16

on implémente showAll dans CommandWords qui retourne toutes les commandes disponibles en fonction de la salle, et showCommands dans Parser, qui permet d'appeler showCommands a partir d'une autre classe, on évite la duplication de code

### III) MODE D'EMPLOI

Pour lancer le Zuul avec les salles, on crée une instance de GameClassWord (=Game) et on clique sur play(), les autres class ne font pas parties du jeu pour l'instant.

### IV) ANTI PLAGIAT

V)...

VI)...