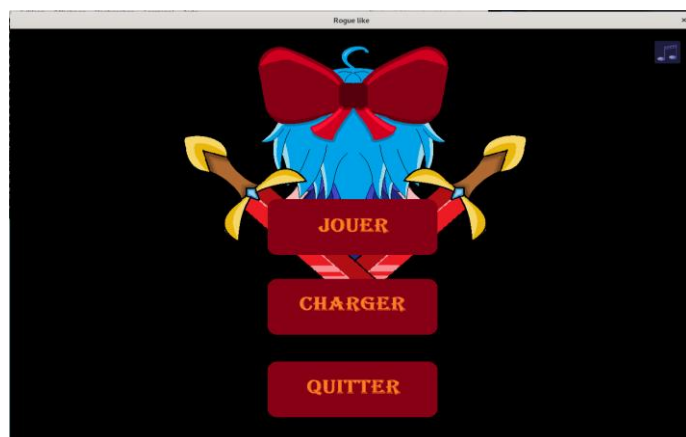




Projet de Programmation C



Rogue like



LY-IENG Steven

GUEZGUEZ Mohamed-Aziz

L3 informatique

Année 2021-2022

Sommaire

Présentation.....	3
Utilisation.....	3
Pour pouvoir jouer :.....	3
Menu :.....	4
En jeu	5
Difficultés rencontrés.....	6
Division du travail.....	6
Amélioration	6
Annexe	6

Présentation

Le projet de ce semestre consiste a un rogue like, qui par définition un donjon qui est exploré par le joueur remplis de monstre

Dans notre jeu vous vous décidez a parcourir un labyrinthe remplis de monstre pour prouver votre niveau en tant que chevalière cependant la tache ne sera pas aisée, le labyrinthe est remplis de montres les breeders



Voici un bleeder.



Voici les coffres retrouvables dans le

labyrinthe

Il vous faudra les vaincre pour accéder au niveau inferieurs.

Les coffres peuvent contenir des matériaux qui vous aiderons dans votre progression ;

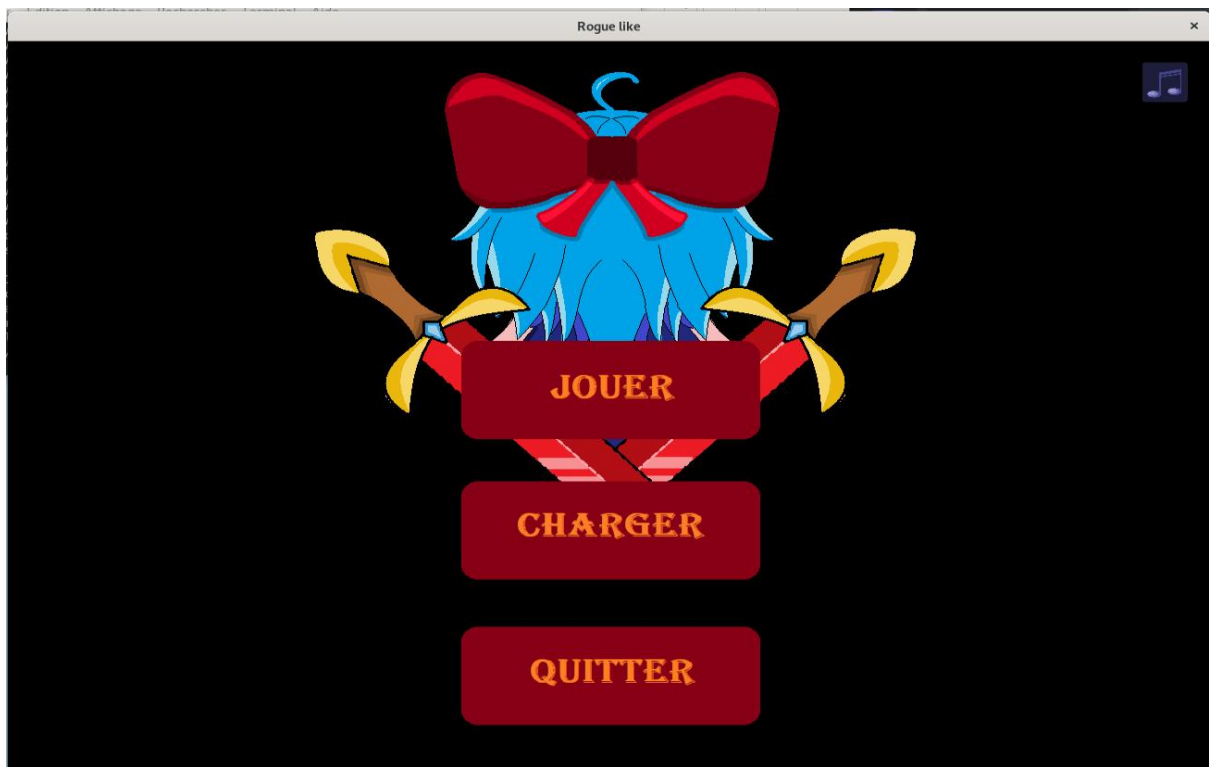
- ➔ Potions (Soin, mana, xp , régénération, précision)
- ➔ Epées, Armures, Grimoires

Utilisation

Pour pouvoir jouer :

- ❖ Placez vous dans le répertoire du jeu la où le makefile est présent.
- ❖ Ouvrir un terminal.
- ❖ Faire un make.
- ❖ Vous passerez alors par un écran de crédit que vous pouvez passer en utilisant la souris ou le clavier

Menu :



En utilisant la souris cliquez sur jouer pour commencer une « Nouvelle partie », pour chargé la dernière partie sauvé cliquez sur Charger, pour quitter le jeu cliquez sur Quitter.

Il est aussi possible de mettre ou couper la musique en cliquant sur l'icone haut a gauche

En jeu



- ❖ Pour mouvoir votre personnage utilisez les touches fléchées ou bien les touches ZQSD
- ❖ La touche A permet de faire une action (Prendre un escalier ou bien ouvrir un coffre)
 - Pour ouvrir un coffre il faudra se placer sur le coffre et appuyer sur A
 - Pour monter ou descendre un escalier il faudra aller dessus et appuyer sur A
- ❖ La touche X permet au joueur de supprimer un objet de son inventaire :
 - Après avoir appuyé sur X sélectionnez avec la souris l'élément à supprimer
 - Une fenêtre apparaîtra pour vous signaler que vous avez jeté l'objet
- ❖ La touche E permet d'utiliser une attaque de mêlée lorsque le joueur est à côté d'un monstre
- ❖ La touche R permet d'utiliser une attaque magique lorsque le joueur est à côté d'un monstre
- ❖ Lorsqu'une potion est présente il est possible de l'utiliser juste en cliquant sur son icône
Lorsque le joueur possède des points de compétences, il peut les ajouter en cliquant sur les « + » en bas à droite pour les ajouter dans « atk » « int » « def »
- ❖ Il est possible de sauvegarder le jeu en cliquant sur l'icône de sauvegarde
- ❖ Il est possible aussi de couper la musique en cliquant sur l'icône de la musique

Difficultés rencontrés

Au début le labyrinthe était compliqué à imaginer nous avons du tout reprendre depuis le début puis cela à marché, cependant.

Au début la Save s'avérait compliqué mais c'était plus facile que prévu

Cependant il nous a été impossible de comprendre la charge d'une sauvegarde car il s'avérait que nous avons souvent des erreurs de segmentation ou des erreurs de bus et nous n'avons pas trouvés pourquoi

Division du travail

Le travail a plutôt été bien divisé entre nous, Nous avons travaillé tout le long en collaboration en vocal il y eu des moments ou nous avons travaillés de notre coté, mais la majorité du temps nous travaillons ensemble.

Amélioration

Comme amélioration nous avons ajouté de la musique qui est possible de couper lorsque le joueur le souhaite

Lorsque le joueur descende ou monte un escalier il y a une animation accompagné du niveau des étage ;

Lorsque le joueur Meurt, il y a un écran de « GAME OVER »

Lorsque le joueur monte d'un étage alors qu'il est dans le premier labyrinthe il est considéré comme déserteur et il obtient un « GAME OVER »

Lorsque le joueur meurs ou déserte le jeu il revient à l'écran titre

Animation de déplacement du personnage

Coffre laissé ouvert après une ouverture

Annexe

Nous avons décidé d'utiliser des grimoires à la place des baguettes magique car nous trouvions ça mieux

