

Descriptif logiciel ludo-pédagogique

Équipe

NOM	Prénom	Groupe
MIREY	Kellian	B
DAMBLIN	Gauthier	B

Client.e : M.Richard (décidé par vos enseignant.e.s de TP)

Nom provisoire du logiciel : Donjon Magique des Mathématiques.

L'idée en 2-3 phrases

Dans ce jeu vous commencerez votre partie dans une salle d'un donjon, vous allez devoir explorer les différentes salles des étages du donjon tout en récupérant différentes armes (épée, arc, baguette magique) qui vous permettront de vaincre les différents ennemis vous empêchant de progresser.

Dans l'histoire, les ennemis sont des golems invoqué par un sorcier. Pour vaincre chaque golem, il faut compléter une opération mathématique (dont on connaît les opérandes et le résultat) par l'opérateur manquant est représenté par une arme telle qu'une épée d'addition, et après avoir vaincus les golems et explorer les 3 étages, le joueur pourra s'échapper du donjon.

Ce que vous comptez faire au minimum

- Affichage texte
- Contrôle de saisie
- Sauvegarde de l'état de la partie (le joueur peut décider de sauvegarder sa partie et la reprendre plus tard en reprenant là où il s'est arrêté).
- Création de types
- Parcours de tableaux à deux dimensions
-
-
-

Ce que vous pensez pouvoir faire en + si vous avez le temps

- La partie graphique

-
-
-
-
-
-
-

Ce que vous aimeriez faire mais qui vous semble trop difficile

- Génération procédurale de la partie (nombre de salles, emplacement des ennemis et des armes générés aléatoirement)

-
-
-
-
-