

Document de conception : comment répondre au besoin → description de la solution

Description la plus précise possible, avec différentes versions de “finition” (et description de chaque version) : version “minimale”, version(s) “intermédiaire(s)”, et version “idéale”

# Document de conception

---

## Librairies:

---

- pygame
- tkinter
- pyyaml
- json
- perlin-noise

Le jeu est basé sur un système de tile pour la plupart de ses systèmes pour créer un fonctionnement en "LEGO" comme pour la map et le système d'inventaire qui est encore en développement. La plupart des systèmes sont gérés à l'aide d'un tableau en 2 dimension qui contiennent des objets comme le tableau map qui stocke la totalité de la carte. Dans le futur en fonction des performances cette méthode sera changée pour un chargement partiel de la carte avec un système de tronçons.

Tout le jeu est réalisé avec la librairie pygame avec une utilisation de tkinter pour l'éditeur car plus simple pour créer de nombreux boutons

pyyaml et json pour charger les fichiers .yaml et .json qui servent à la configuration du jeu

Les fichiers se présentent de la façon suivante (ici le fichier de configuration pour le bananier présent dans content\tiles):

```
name : "Bananier"
fileName : "bananier.png"
doPass : false
type : "surmap"
```

Le jeu est chargé à l'aide du fichier init.py qui va parcourir les différents répertoires où se trouvent les fichiers de configuration dans le dossier content

Cette méthode permet de rajouter de nouveaux éléments comme des tiles ou des items dans le jeu très simplement et sans toucher à aucun moment le code du jeu

## Exemple : chargement des différents tiles

---

```
files = os.listdir("content\\tiles")
for i in files:
    inf = yaml.load(open("content\\tiles\\"+i, "r"), Loader=Loader) # Chargement du fichier yaml
    print(inf)
    if(inf["doPass"] == True): # Résolution d'un bug assez étrange , cette solution semble fonctionner
        inf["doPass"] = True
    else:
        inf["doPass"] = False
    Tile(inf["name"], inf) # Appel du constructeur
```

La méthode Tile() appelle un constructeur car Tile est une classe qui se trouve dans le dossier classes avec le reste des classes

Il prend en argument le nom ainsi que de nombreuses options sur cette tile comme la texture , si elle est traversable (doPass) qui sont directement puisées dans les fichiers de configuration .yaml

```
def __init__(self, name, opt1, **opt2):
```

```
Tile("nom", fileName="file.png")  
Tile("nom", {doPass:False, fileName:"file.png"})
```

La solution utilisée pour la génération aléatoire et/ou procédurale de la carte de jeu n'a pas encore été décidée néanmoins un essai a été réalisé avec un algorithme de bruit de Perlin

(Fichier perlinNoise.py pour l'instant l'option est activable avec l'argv perlin):

```
from perlin_noise import PerlinNoise  
noise = PerlinNoise(octaves=0.1, seed=123456)  
for i in range(200):  
    for j in range(200):  
        print(noise([i,j]))
```

Le code du jeu est fait pour s'adapter à de nombreuses résolutions et cette dernière est modifiable dans le fichier config.json

```
{  
  "fen": {  
    "height": 720,  
    "width": 1080  
  }  
}
```

## Les différentes versions visées

- [x] Minimale : Le moteur du jeu tourne fluidement mais il est impossible d'interagir avec la carte (cette version est atteinte à ce stade du projet)
- [] Intermédiaire : Les fonctions de base du jeu sont maintenant implémentées. Le joueur peut récupérer les ressources sur la carte , il peut utiliser des machines comme des fours , des coffres.
- [] Idéale : Un mode multijoueur est utilisable