

# NOTE DE CADRAGE Zeldo (MMORPG du turfu)

---

## Description de l'équipe et rôle de chacun

---

Les rôles ne sont pas vraiment définis , chacun peut s'intéresser à plusieurs parties du projet

- Léo : Mapping
- Loïc : Graphisme
- Thibaut : Programmation / son
- Julien (groupe B2) : Graphisme / Code

## Espace Numérique de Travail ENT

---

Utilisation d'une repository Github privée

- `http://localhost:3000` : Les fichiers .png qui sont les textures du jeu
- classes
  - `bordel.py` : Fonctions diverses et variées
  - `map.py` : Gestion de la map
  - `player.py` : Gestion du personnage
  - `Tile.py` : Classe Tile
  - `InventoryTile.py` : Classe InventoryTile
  - `Item.py` : Classe Item
  - `inventories.py` : Gestion des inventaires / Classe Inventory
- content
  - inventories
    - layout : Les layouts pour les inventaires (en développement / sujet à changement prochainement)
    - python : gestion des inventaires mais en python (en développement / sujet à changement prochainement)
  - tiles : Fichiers .yaml qui sont utilisés pour tous les tiles du jeu
  - items : Idem pour les items
- Documents : Contient les documents dont celui-ci
- server : Dossier qui contient le fichier `server.py` qui permet d'héberger un serveur (en développement / sujet à changement prochainement)
- `build.py` : Test d'utilisation d'une librairie pour utiliser python en stand-alone (pour la diffusion du jeu)
- `config.json` : La configuration du jeu (actuellement uniquement la résolution mais sujet à différents ajouts)
- `init.py` : Chargement du jeu en particulier de tous les fichiers .yaml (voir doc3 pour plus d'information sur le fonctionnement)
- `main.py` : Le fichier principal du jeu
- `map.json` : Stockage de la carte / Format temporaire car plus simple à modifier manuellement un module comme Pickle sera peut être utilisé plus tard

- Objectifs.md : Les objectifs (inutile)
- perlinNoise.py : test de la génération en utilisant le bruit de Perlin