

UFR SCIENCES ET TECHNIQUES
UNIVERSITÉ DU MAINE

RAPPORT DE PROJET

RogueLike

8 décembre 2016

Emeric MOTTIER
Valentin PELLOIN
Titouan TEYSSIER

L2 Sciences pour l'ingénieur

Table des matières

1	Introduction	2
2	Organisation	3
3	Analyse et Conception	4
3.1	Comment jouer ?	4
4	Codage, méthode et outil	5
5	Résultat et conclusion	6

Chapitre 1

Introduction

Nous avons choisi le jeu *Roguelike* car c'est un jeu que nous trouvons intéressant, puisqu'il est complet, et que c'est un jeu aux possibilités infinies :

Chapitre 2

Organisation

Chapitre 3

Analyse et Conception

3.1 Comment jouer ?

- Les déplacements : nous pouvons gérer nos déplacements sur la map grâce aux flèches de direction.
- Interactions avec des objets : les interactions avec un objet (kit de soins, nourriture, escalier) se font avec la touche «entrée».
- Ouvrir et fermer une porte : si vous souhaitez ouvrir une porte, déplacez-vous devant la porte, appuyez sur la touche «o» et marquez la direction de la porte avec les flèches de direction. Mais pour fermer, c'est le même principe que pour ouvrir une porte sauf que la touche est «c» au lieu de «o».
- Gestion de l'inventaire : pour voir votre inventaire, vous devez appuyer sur la touche «i». Pour prendre un objet (kit de soins, nourriture), vous devez appuyez sur la touche «g» mais pour poser votre inventaire, vous devez appuyez sur la touche «d» et indiquer la case se trouve l'objet.

Chapitre 4

Codage, méthode et outil

Chapitre 5

Résultat et conclusion