

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

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

# Chapitre 1

## Introduction

## 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, appuyer sur la touche «o» et marqué 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