

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

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 : il est toujours possible d'ajouter de nouvelles actions que le joueur pourra effectuer.

Notre jeu se déroule dans le bâtiment IC<sup>2</sup>. Nous sommes un étudiant, nous partons du rez-de-chaussée, et nous devons aller chercher QUELQUE CHOSE tout en haut, pour le ramener.

Nous devons cependant faire attention aux monstres : des L1, L2, L3, des masters, des doct-rants, et certains fantômes : CLAUDE et CHAPPE.

Sur notre chemin, nous pouvons trouver quelques pièges : des flaques d'eau laissées par les femmes de ménages qui nous font glisser, des trous entre les étages qui nous font tomber d'un étage à un autre inférieur, ou des cartes à jouer qui nous sont jetées dessus par des L1.

Durant notre parcours, nous devons aussi tenir compte de notre faim. Nous possédons une barre de vie, lorsqu'elle est à zéro, nous mourons. Pour régénérer de la vie, il y a deux possibilités : ne plus avoir faim (en mangeant de la nourriture, attention, certaines sont empoisonnées), et des seringues de soin à s'injecter directement. Ces objets peuvent être consommés directement sur place quand le joueur le trouve, ou plus tard, en les gardant dans son inventaire.

Enfin, lorsque le joueur apparaît, il ne voit pas entièrement la carte, il doit la découvrir pour cela. Lorsque le joueur a trop faim, en plus de perdre de la vie, il s'évanouit : il se déplace plus difficilement, et perd connaissance de ce qu'il a découvert.

Pour le projet, nous devons au minimum effectuer un jeu qui génère des niveaux (ici, des étages dans notre bâtiment) aléatoires, avec une taille variant en fonction de l'étage où se trouve le joueur. Il était aussi demandé, en fonction de l'avancement du projet, d'ajouter des fonctionnalités supplémentaires : des armes, des monstres, des pièges, ou autres.

# 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 appuyer sur la touche «g» mais pour poser votre inventaire, vous devez appuyer sur la touche «d» et indiquer la case se trouve l'objet.

# Chapitre 4

## Codage, méthode et outil

# Chapitre 5

## Résultat et conclusion