1500 pts

# **FR**

Le Kraken parcourt la haute mer à la recherche de coffres au trésor enfouis sur plusieurs îles dangereuses.

En raison des activités pirates élevées, le Kraken fouille les îles la nuit, lorsque les pirates sont ivres et profondément endormis.

Cependant, tous les pirates ne sont pas des dépotoirs et certains ont placé des pièges sur les îles.

Les trésors doivent être récupérés rapidement car le Kraken ne peut rester trop longtemps à terre.

Vous êtes chargé de créer une simulation avec les éléments suivants: (l'ordre peut être changé de facile à difficile ou logique)

1. (300 pts) Le Kraken doit se déplacer librement sur une île. (en utilisant les flèches)

- L'île a une taille de 100 x 100 blocs.

- Le Kraken ne devrait pas pouvoir sortir de l'île.

1. (200 pts) Ajoutez un nombre X de coffres au trésor que le Kraken doit collecter.
   * Un coffre au trésor est 1x1 bloc de taille.
   * Un coffre au trésor disparaît lorsqu'on marche dessus.
   * Un message gagnant est affiché lorsque tous les coffres au trésor de l'île sont collectés.
   * Un message de perte s'affiche lorsque tous les coffres au trésor de l'île ne sont pas collectés en un laps de temps.
2. (100 pts) Ajoutez un certain nombre d'obstacles (arbres, roches, par exemple) pour limiter les mouvements du Kraken sur l'île. (Collision)
   * Un obstacle a une taille de bloc 1x1.
3. (200 pts) Ajoutez un certain nombre de pièges sur l’île.
   * Un piège a une taille de bloc 1x1.
   * Un piège ne peut blesser le Kraken que s'il est piétiné.
   * Une file d'attente visuelle est ajoutée à l'interruption pour indiquer qu'elle a été déclenchée.
   * Un piège ne peut pas blesser le Kraken deux fois.
   * Un message de perte s'affiche lorsque le Kraken a été blessé par une quantité Z de pièges.
4. (300 pts) Nous sommes de nuit et le Kraken ne peut donc voir que quelques distances autour de lui (brouillard de guerre).
   * Le Kraken ne peut voir que 2 blocs dans toutes les directions autour de lui.
5. (200 pts) Ajoutez des indicateurs visuels pour aider le Kraken à savoir: (GUI)
   * Le nombre total de coffres au trésor sur l'île.
   * Le nombre total de coffres au trésor rassemblés par le Kraken.
   * Le nombre total de temps restant au Kraken pour collecter tous les coffres au trésor.
   * Le nombre total de pièges sur lesquels le Kraken s'est engagé.

X & Z = Peut varier, mais devrait être supérieur à 10

Y = 120 secondes

Les obstacles doivent être au moins 100

# **EN**

The Kraken is travelling the high seas in search of burried treasure chests on several dangerous islands.

Due to high pirate activities, the Kraken searches the islands at night when the pirates are drunk and fast asleep.

But however, not all pirates are dump and some have placed traps on the islands.

The treasures must be retrieved quickly as the Kraken cannot remain on land for too long.

You are tasked to create a simulation with the following elements: (order can be changed from easy-hard or logical)

1. (300 pts) The Kraken must move freely on an island. (using arrows keys)

- The island is 100x100 blocks in size.

- The Kraken should not be able to move outside the island.

1. (200 pts) Add X number of treasure chests which the Kraken has to collect.
   * A treasure chest is 1x1 block in size.
   * A treasure chest disappears when stepped on.
   * A winning message is displayed when all treasure chests on island are collected.
   * A lose message is displayed when not all the treasure chests on island are collected in Y amount of time.
2. (100 pts) Add a number of obstacles (e.g trees, rocks) to restrict movement of the Kraken on the island. (Collision)
   * An obstacle is 1x1 block in size.
3. (200 pts) Add a number of traps on island.
   * A trap is 1x1 block in size.
   * A trap can only hurt the Kraken when it is stepped on.
   * A visual queue is added to the trap to show it has been triggered.
   * A trap can not hurt the Kraken twice.
   * A lose message is displayed when the Kraken has been hurt by Z amount of traps.
4. (300 pts) We are at night, so the Kraken can only see a few distance around itself (fog-of-war).
   * The Kraken can only see 2 blocks in any direction around itself.
5. (200 pts) Add visual indicators to help the Kraken know: (GUI)
   * The total number of treasure chests on island.
   * The total number of treasure chests collected by the Kraken.
   * The total number of time left for the Kraken to collect all treasure chests.
   * The total number of traps the Kraken has stepped on.

X & Z = Can vary, but should be more than 10

Y = 120 Seconds

Obstacles should be at least 100