



Rapport de projet IGI 3008

IGI 3008 | 18 jan. 2025

AISSAOUI SARA & PRAT YANNICK

SOMMAIRE :

I- Guide utilisateur 3

1. Introduction
2. Objectifs | Conditions de Victoires
3. Carte | Commandes du jeu | Conseils

II. Guide développeur 6

1. Structure du code ----- 6
2. Diagramme de Classe ----- 7

III. Perspectives de développement 8

I- Guide utilisateur

1. Introduction :

Bienvenue dans *Le mystère de l'ancien village*, une aventure où vous incarnez un enquêteur chargé de résoudre de troublantes disparitions dans un village isolé.

À votre arrivée sur la grande place, vous réalisez rapidement que les villageois sont étrangement réticents à parler. Un journaliste, venu enquêter avant vous, a mystérieusement disparu.

Alors que la nuit tombe, des bruits inquiétants résonnent dans l'obscurité, vous incitant à explorer le village et ses secrets.

À vous de prendre les bonnes décisions, de démêler le vrai du faux parmi les habitants, et de découvrir la vérité avant qu'il ne soit trop tard.

2. Objectifs et conditions de Victoires :

- Objectifs :

Votre objectif principal est de trouver des preuves cachées dans le sous-sol du village pour percer le secret des disparitions. Une fois les preuves en main, il vous faudra quitter le village discrètement sans éveiller les soupçons des villageois.

- Conditions de victoires :

Vous gagnez le jeu si vous réussissez à :

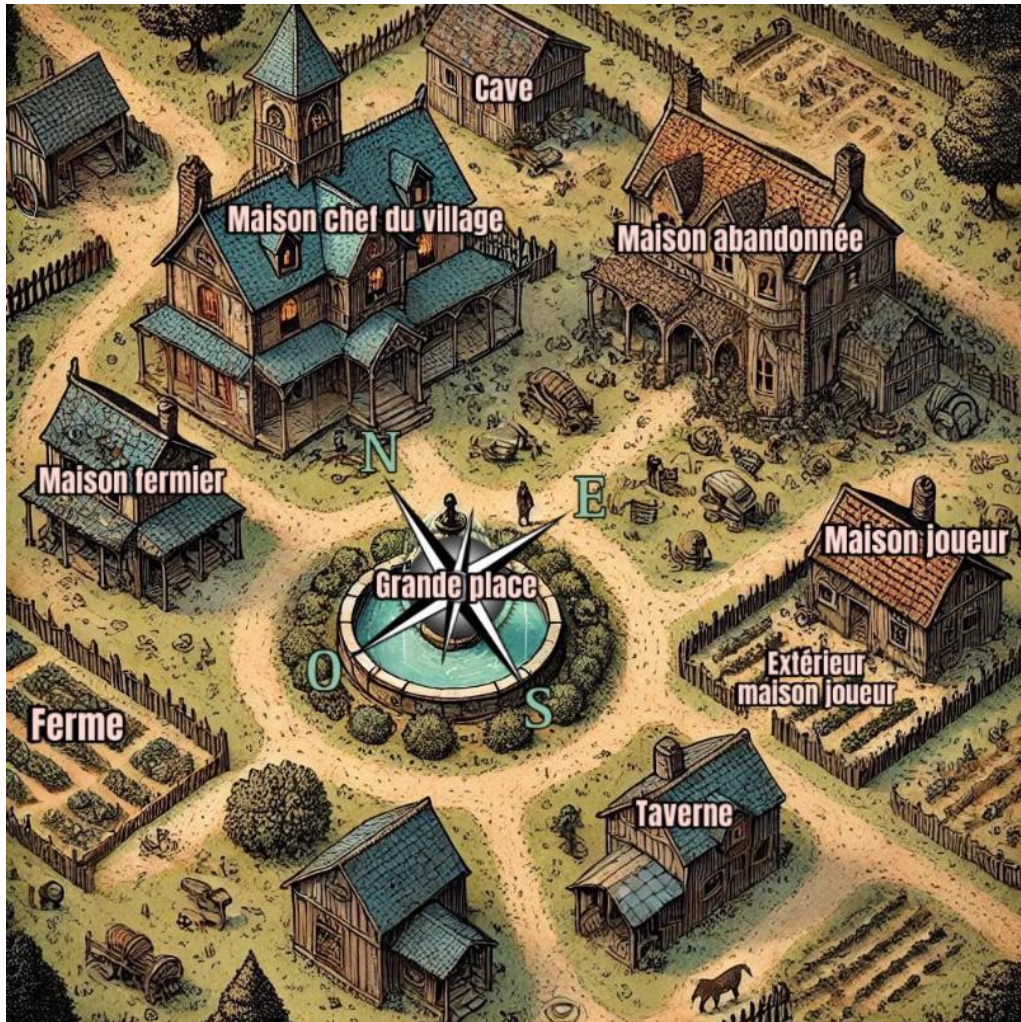
1. Trouver les preuves cachées dans le sous-sol du village.
2. Quitter le village en toute discrétion, sans vous faire repérer par les habitants.

Cela signifie que vous devez collecter suffisamment d'informations et d'objets pour résoudre le mystère des disparitions, tout en faisant attention à ne pas éveiller les soupçons des villageois, surtout si certains commencent à se rendre compte de vos recherches.

3. Carte et commandes du jeu :

- Carte :

Voici la carte du village, qui servira tout au long de votre enquête :



Lieux clés de la carte :

- Grande place : Le point de départ de votre aventure. Vous pouvez interagir avec les villageois ou choisir une direction pour explorer le village.
- Maison du chef du village : Un bâtiment imposant, peut-être contient-il des indices sur les disparitions ?
- Taverne : Un endroit fréquenté par les villageois. C'est parfait pour écouter les rumeurs et obtenir des informations.
- Maison abandonnée : Vieille et délabrée, elle cache probablement des secrets importants.
- Maison joueur : Votre refuge temporaire dans le village. Vous pouvez revenir ici pour réfléchir à vos découvertes.
- Ferme et maison du fermier : Des lieux où vous pourrez trouver des outils ou des témoins.
- Cave : Un endroit inquiétant qui pourrait révéler des preuves cruciales.

- Commandes du jeu

- **Exploration du village** : Le village est vaste et mystérieux. Pour vous déplacer, utilisez la commande « go » suivit de N, S, E ou O.
- **Retour en arrière** : Si vous voulez revenir en arrière ou revisiter une zone, tapez « back ».
- **Rencontre des villageois** : Les habitants sont tous suspects. Certains pourraient vous aider, mais attention, d'autres risquent de vous donner des fausses pistes ou même vous piéger. Utilisez la commande « talk » suivi du nom pour discuter avec les personnages.
- **Système d'inventaire** : Au fur et à mesure de votre exploration, vous trouverez des objets utiles. Utilisez ces objets pour résoudre des énigmes. Voici comment gérer votre inventaire :
 - La commande « take » suivit de l'objet pour ramasser un objet.
 - La commande « drop » suivit de l'objet pour déposer un objet.
 - La commande « check » pour vérifier la liste des objets présent dans votre inventaire.
- **Explorer l'environnement** : Utilisez la commande « look » pour observer les objets, personnages et éléments environnants.

- Conseils :

Fouillez partout !

N'hésitez pas à examiner chaque coin du village. Parfois, les objets ou indices dont vous avez besoin se cachent dans des endroits inattendus.

Soyez prudent avec les Villageois :

Tous les habitants ne sont pas vos alliés. Certains veulent vous aider, mais d'autres risquent de vous tromper ou de vous mener dans des pièges.

Revenez en arrière si vous êtes bloqué :

Si vous rencontrez un obstacle, essayez de revenir sur vos pas et explorez une autre direction ou parlez à un autre personnage.

Bonne chance, vous allez en avoir besoin !

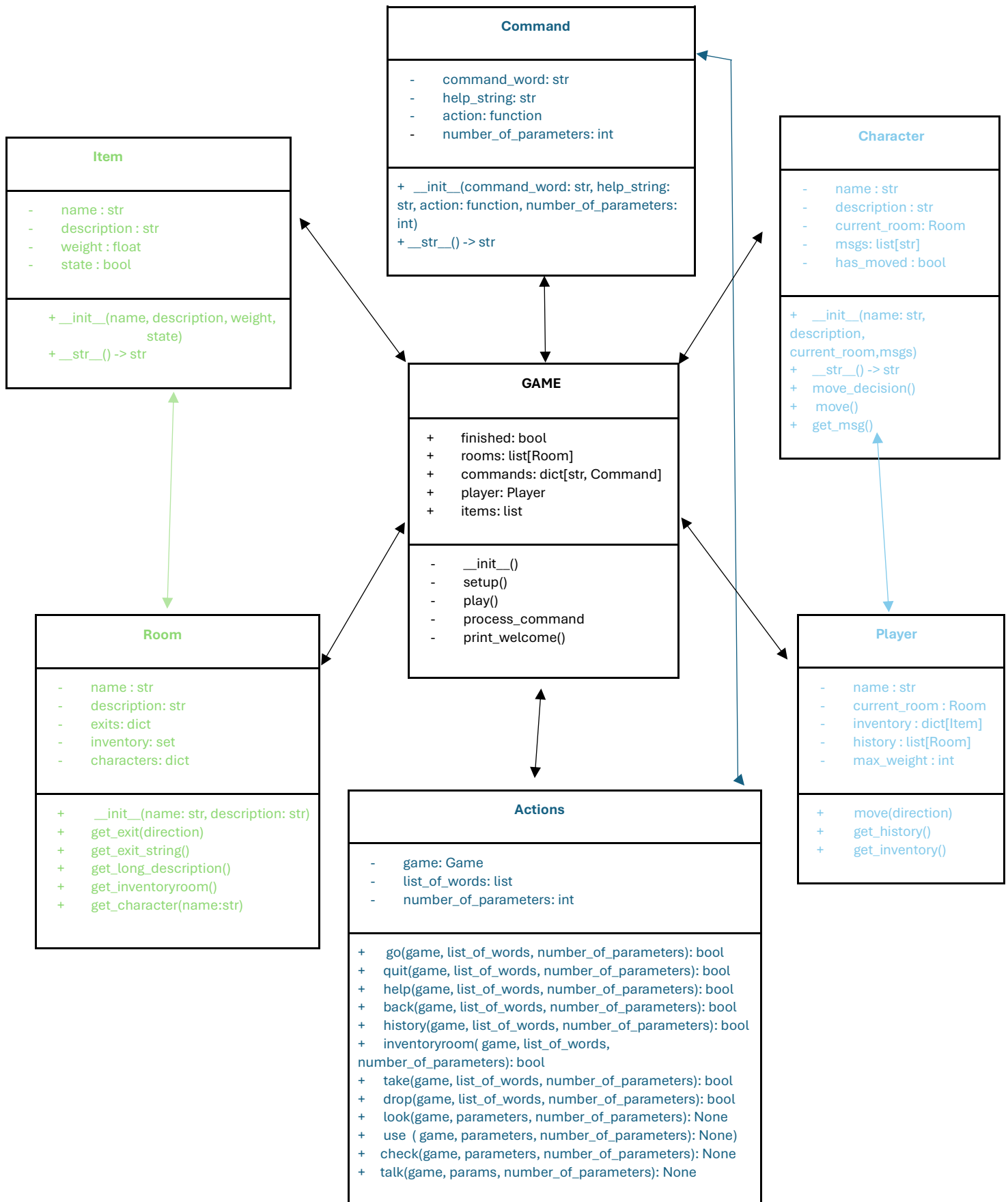


II. Guide développeur

1. Structure du Code :

- Game est le cœur du jeu, orchestrant l'ensemble de l'expérience. Elle maintient l'état du jeu, gère le joueur (Player) et les pièces (Room), et coordonne les commandes (Command) que le joueur peut entrer. Le jeu contient aussi des objets Item qui peuvent être pris ou déposés
- Player représente le joueur, avec des attributs comme l'inventaire (inventory) et l'historique des salles visitées (history). Il interagit avec les salles et peut accomplir des actions via des commandes comme go, take, drop, ou talk.
- Actions fournit une série de méthodes qui sont appelées lorsque le joueur entre une commande. Chaque méthode d'action est associée à un ou plusieurs paramètres qui définissent ce qui doit se produire dans le jeu
- Room décrit un lieu dans le jeu, comprenant une description, une liste de sorties (exits), un inventaire d'objets (inventory), et des personnages (Character) présents dans la salle. Chaque salle peut être reliée à d'autres par des directions (N, S, E, O).
- Item représente les objets que le joueur peut trouver dans les pièces. Ces objets sont associés à une description et peuvent être pris par le joueur pour être ajoutés à son inventaire.
- Command encapsule une commande que le joueur peut saisir (comme "go", "take", etc.). Chaque commande est liée à une action qui modifie l'état du jeu ou interagit avec d'autres objets comme les salles ou les personnages.
- Character représente des personnages non-joueurs (PNJ) présents dans le jeu, auxquels le joueur peut parler en utilisant la commande talk.

2. Diagrammes de Classe :



III. Perspectives de développement

- Extension de la narration : Ajouter des arcs narratifs secondaires et des fins alternatives basées sur les choix du joueur pour enrichir l'expérience.
- Mécaniques de jeu : Intégrer des éléments de furtivité avancés, comme des cachettes ou des distractions, pour renforcer l'aspect "évasion" du jeu.
- Ambiance et immersion : Évoluer l'atmosphère avec des changements visuels et sonores en fonction de l'avancée de l'enquête, pour accroître la tension.
- Comportements des villageois : Créer une IA réactive, où les villageois ajustent leur comportement en fonction des actions du joueur, augmentant la difficulté.
- Évolution du contenu : Prévoir des mises à jour régulières ou des extensions avec de nouveaux mystères et personnages, et envisager un mode multijoueur.

