



# Exercice – *Lina et le Graffiti*



## Objectif

Créer un petit jeu narratif dans lequel **Lina**, une artiste de rue, cherche à réaliser un **graffiti** sur un mur. Pour cela, elle devra obtenir une bombe de peinture en explorant l'environnement et en interagissant avec d'autres personnages.

---



## Déroulement du jeu

### 1. Découverte du mur

Lina découvre un mur autorisé au graffiti, mais elle ne possède pas de bombe de peinture.

### 2. Rencontre avec le marchand

Elle part à la recherche d'un marchand qui pourrait lui fournir une bombe de peinture.

### 3. Trouver un moyen de paiement

Le joueur doit alors choisir entre deux solutions pour obtenir la bombe :

- Retrouver **son argent perdu**
- Trouver un **trésor** à échanger

### 4. Obtenir la bombe de peinture

Une fois l'un des objets trouvés, Lina peut échanger ou acheter la bombe auprès du marchand.

### 5. Réaliser le graffiti

Lina utilise enfin la bombe de peinture sur le mur pour créer son œuvre. Le jeu se termine à ce moment-là.

---

# Éléments obligatoires à intégrer dans le projet

## Structure du jeu

- Au moins **3 scènes différentes** :
  - Une scène de départ
  - Une scène avec le **marchand**
  - Une scène avec le **mur à graffer**

## Personnages

- **2 personnages minimum** :
  - **Lina**, le joueur
  - **Le marchand**

## Objets

- **4 objets minimum** :
  - Le **graffiti**
  - La **bombe de peinture**
  - L'**argent**
  - Le **trésor**

## Fonctionnalités et logiques attendues

- Utilisation de **DOOR** pour changer de scène
- Intégration d'une **node OR** dans le scénario (soit argent, soit trésor)
- Le personnage joueur doit être **animé** (au minimum en déplacement)
- Au moins un **dialogue** avec le marchand

- Un **son** doit se jouer **lors de l'obtention de la bombe de peinture**

## Rôles

- Le jeu doit comporter **au moins 4 rôles différents** pour compartimenter la logique des scènes et objets

Exemple de scénario possible :

