

# SpaceRPG – APO S5

---

Alexandre GORY – Grégoire PIAT

# Environnement du jeu

---

- Environnement : Espace
- Le joueur peut se déplacer de planète en planète
- Choix entre combats en arène et un labyrinthe
- Classes de personnage : Pretre, Berserker, Mekanicien, Alchimiste ...



# Classe Entity

---

- Une entité est un objet ayant
  - Un nom
  - Un niveau
  - Des stats
  - Des buffs
  - Des capacités
- Déclarée en abstract, elle permet de déclarer un ensemble d'attributs et de méthodes pour les classes de Personnage

# Classe Character

---

- Un personnage possède une arme, des armures, un inventaire et un niveau.
- Les statistiques du personnage sont calculées à partir de données de base (mis en place à l'aide d'une enum) en fonction de son équipement
- Inventaire du personnage :
  - Armes, armures et consommables
  - Les consommables peuvent apporter un buff et un gain de vie au personnage

# Systeme de génération de monstres

---

- Difficultés de boss : Faible / Normal / Puissant / Robuste / Vicieux / Boss / Aléatoire
- Selon la difficulté choisie, les caractéristiques pour un niveau donné vont différer
- Les stats du monstre sont ensuite générés de la même manière que ceux d'un personnage
- → Permet une génération infinie



# Intelligence artificielle du monstre

---

- Si le monstre a plus de vie que le joueur
  - 65 % de chance d'attaquer
  - 25 % de chance de provoquer
  - 10 % de chance de passer son tour
- Sinon
  - 90 % de chance d'attaquer
  - 5 % de chance de provoquer ou passer son tour

# Systeme d'events

---

- Les évènements lors d'un tour sont gérés avec une liste d'actions
- Chaque action a une priorité
  - Selon la priorité, on l'exécute en priorité à la fin du tour
  - Chaque action est effectuée par une source et a une incidence sur une cible

# Déroulement du jeu

---

- Choix Arène
  - Le joueur se bat contre des monstres de plus en plus évolués
  - Victoire → Gagne un coffre avec des items du monstre
  - Défaite → Se fait insulter
- Choix labyrinthe
  - Le joueur doit trouver une combinaison de déplacements pour en sortir



# Quelques informations

---

- Sauvegarde : sérialisation en XML
- Git : <https://github.com/agory/SpaceRPG.git>
- JavaDoc
- IntelliJ

---

# Démonstration de SpaceRPG