

Rapport IPO

Titre Du Jeu : 2184

(A3P 2018/2019 G6b) adresse du site web: <https://perso.esiee.fr/~delattel>

1.A) Auteur

DELATTE Laurent

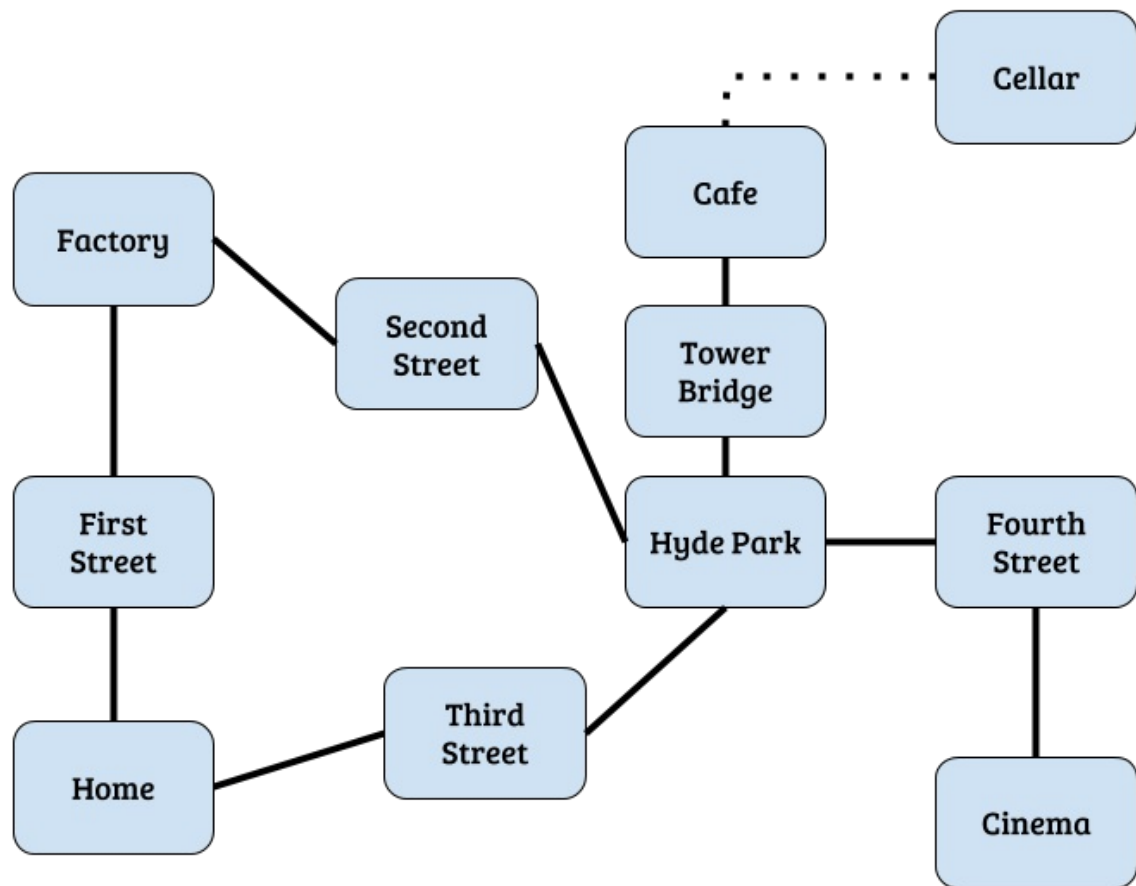
1.B) Thème

Vous devez trouver une combinaison de chiffres correspondant aux coordonnées géographiques de la base Rebelle luttant contre le "Partis". Pour cela, vous devez suivre les instructions fournies dans un petit livre noir sans vous faire arrêter.

1.C) Résumé du scénario

Nous sommes en 2184 en Angleterre et plus précisément à Londres. Le pays est contrôlé par une dictature : "Le Partis" avec à sa tête Big Brother. Dans ce monde tout est sous haute surveillance, tout le monde est contrôlé, tous vos appareils sont sur écoute et la moindre recherche internet, le moindre comportement suspect peut vous envoyer en prison. C'est dans un bâtiment nommé "Le Ministère De La Vérité" que travaille Winston Smith. A chaque fois que le Parti lui demande il doit "réécrire l'histoire" pour qu'elle convienne à leurs idées. Winston est un homme d'une trentaine d'années qui va un jour, lors des "2 minutes de la haine" (fête nationale qui vise à insulter et à injurier "la résistance", qui est un groupe de personnes, basées on ne sait où et qui tente de faire renverser le Parti en place en recrutant de nouveaux membres, effectuant des attentats pour déstabiliser le Parti et changer les mentalités des gens afin qu'ils se révoltent) retrouver dans sa poche un petit carnet noir avec pour titre "A lire en lieu sûr", ce carnet le guidera durant sa quête pour trouver les coordonnées géographiques de la base rebelle tout en évitant de se faire arrêter par le Parti.

1.D) Plan



La pièce "Cellar" est une pièce caché et au sous sol de la pièce "Cafe" .

1.E) Scénario complet

(le scénario n'est pas encore terminé mais bien avancé)

Le jeu débutera dans la pièce "Home" donc chez Watson et automatiquement on affichera à l'écran la première page du livre où il y aura marqué de se rendre dans la pièce "Cinema" pour pouvoir continuer à lire le livre. Une fois au cinéma un message vous affichera que vous êtes dans le noir et vous ne pouvez donc pas lire votre livre. Un second message vous dira d'aller acheter une lampe torche dans la "Third Street". Une fois rendu dans la pièce "Third street" vous devrez aller voir le marchand qui est dans la rue (préciser dans un message affiché à lorsque l'on rentre dans cette pièce). La lampe coutera 100 crédits mais comme vous avez déjà sur vous 500 crédits, vous pouvez l'acheter. Après être retourner dans le Cinema, vous pourrez lire le livre. Ce livre sera divisé en plusieurs chapitres: Qui sommes nous?, Ce que nous faisons? Pourquoi nous le faisons? et enfin Rejoin nous!. Les 3 premiers chapitres expliqueront rapidement le rôle de la "Résistance" mais le dernier chapitre donnera des indication assez précise pour trouver les coordonnées géographique. Le dernier chapitre explique qu'il faut se rendre dans la pièce "Cafe" pour plus d'informations. Mais vous ne pourrez pas accéder à cette pièce car le

pont "Tower Bridge est relever et par conséquent vous ne pourrez pas passer. Heureusement il y aura dans la pièce un pnj qui vous dira de trouver la clé permettant d'activer le pont.

Je n'ai pas la suite qu'il faut que je finisse d'inventer . Cependant je sais que durant sa recherche de clé vous trouverez en tout: 1 indice(la longitude, il ne restera plus qu'a trouver la latitude) et 2 clé: 1 permettant d'ouvrir le pont et une autre(qui apparaîtra après l'épreuve du pont) permettant d'accéder à la pièce caché "Cellar" qui est liée avec la pièce "Café" (cf plan). Dans "Cellar" il y aura une machine où vous rentrerez les coordonnées géographiques et cela vous retournera le nom de cette base rebelle: ESIEE Paris.

De plus dans "Home" il y aura un coffre où il pourra poser ses objets en trop (car vous aurez un nombre limité d'objets à porter), il y aura aussi un lit où vous pourrez dormir car vous aurez une barre de sommeil et enfin vous aurez aussi une barre de vie qui quand vous n'aurez pas mangé depuis assez longtemps elle diminuera (Pour manger vous pourrez acheter de la nourriture au marchands dans "Third Street".

1.F) Détail des lieux, items, personnages

Lieux	Items	Personnages
Home	Lit + Coffre(Pour ranger ses objets en trop)	
First Street		Un pnj Policier
Factory	Argent	
Second Street	Indice longitude	
Third Street		Pnj marchands
Hyde Park	Première clé caché dans un bosquet	
Fourth Street	Deuxième clé caché	

Cinema		
Tower Bridge		Pnj expliquant pourquoi le pont est cassé
Cafe	porte caché menant à "Cellar"	
Cellar	machine permettant de rentrer/vérifier les coordonnées géographiques	

1.G) Situations gagnantes et perdantes

A chaque fois que l'on ouvre le livre en dehors de la pièce cinéma et sans avoir activé la lampe torche on se fait arrêter, on va en prison, le jeu s'arrête et il faut tout recommencer. Si vous réussissez ces étapes vous réussissez cette partie du jeu. Le jeu s'arrête si vous n'avez plus de vie et/ou trop sommeil, si à la fin du jeu vous rentrez de mauvaises coordonnées géographiques. Vous gagnez la partie du jeu si vous arrivez à mettre les 2 clés au bon endroit. Vous gagnez la partie si vous rentrez les bonnes coordonnées géographiques à la fin du jeu.

1.H) Eventuellement énigmes, mini-jeux, combats, etc.

Les coordonnées géographiques seront données à travers 2 énigmes qu'il faudra résoudre. Il y aura une sorte de mini jeu dans la pièce Factory qui permettra de gagner de l'argent pour survivre. (Pas encore décidé du mini jeu exactement)

1.I) Commentaires

Ce qu'il manque/Reste à faire:

- Finir le scénario entièrement et créer le mini jeu (déjà sur papier)
- Finir tout les exercices en retard (finis durant ces vacances)

II. Réponses aux exercices

- **Exercice 7.5:** Dans cet exercice on nous demande de corriger nos duplication de code. Ici nous avons 2 méthodes: `PrintWelcome` et `GoRoom` qui affichent les informations propres à la nouvelle situation courante. Pour remédier à ce problème nous allons créer une nouvelle méthode `PrintLocationInfo` qui sera appelé par les 2 méthodes précédentes quand elles ont besoin d'afficher ces informations.
- **Exercice 7.6:** Dans cette exercice j'ai résolu les problèmes de couplage(les sortis sont énumérées beaucoup trop de fois dans notre code). Pour remédier à ce problème j'ai créé créer une Hash Map (dans les exercices suivants(**Pas encore faits**)) mais avant toutes choses j' ai d'abord découpler les classes `Room` et `Game` en appliquant le principe d'encapsulation. J'ai donc créer une méthode `getExit` qui peut être accessible depuis une autre classe par un accesseur, c'est ce que j'ai fais pour la classe `Game` .

III. Mode d'emploi

- Pour lancer le jeu: Ouvrir BlueJ, faites clique droit sur la classe `Game` , sélectionner `newGame` , puis refaite un clique droit sur `newGame` cette fois ci et sélectionner `void play` .

IV. Déclaration obligatoire anti-plagiat
