Cahier des charges

# Description du jeu

Développez un jeu dans lequel un aventurier va dans un donjon récupérer un trésor. Le donjon est composé de 5 pièces et dans chaque pièce l’aventurier devra affronter un monstre pour pouvoir ouvrir la porte qui le mènera à la pièce suivante.

Dans la dernière pièce se trouve le trésor

Les monstres et l’aventurier ont des points de vies et des armes leur conférant des points d’attaque. Une arme enlève autant de points de vie que sa valeur d’attaque. Ex : une épée ayant 10 points d’attaque enlève 10 points de vie.

Les monstres que l’aventurier pourra rencontrer aléatoirement dans chaque pièce sont les suivants

* Des magiciens : attaquent avec des éclairs
  + 10% de chance de paralyser le héros pendant 1 tour
* Des barbares : attaquent avec une hache au corps à corps.
  + 30% de chance de faire un coup critique faisant deux fois plus de dégâts

L’aventurier part à l’assaut du donjon avec les équipements suivants :

* Des flasques d'eau magiques pour combattre les magiciens
  + L’eau s’accumule au pied du magicien : chaque fiole lancée augmente les dégâts de 2 points les dégâts de la flasque courante (si 3 fioles ont été lancées, le bonus de dégâts est de 3x2 = 6 points pour la 4ème flasque).
* Une épée pour lutter contre les barbares
  + A 10% de chance de toucher la tête du barbare, l’empêchant d’attaquer au tour suivant (et donc permettant au héros d’attaque 2 fois de suite)

Si l’aventurier meurt le joueur a perdu. Si l’aventurier tue le dernier monstre il gagne le trésor et donc le jeu.

# Déroulement de la partie

## Lancement du jeu et préparation

Au lancement, les 5 pièces seront créées. Une pièce sera composée d’un monstre aléatoire

## Séquence de jeu

Pour pénétrer dans le donjon, le joueur ouvre la porte de la première salle. Lorsque le joueur ouvre une porte, immédiatement le monstre l’attaque et lui fait perdre des points de vie = le nombre de point d’attaque de son arme.

Une fois l'ennemi connu le joueur doit l’attaquer avec la bonne arme. Pour cela, il doit taper au clavier le nom de l’arme à utiliser et finir par appuyer sur la touche « entrée »

* SWORD contre le barbare
* WATER\_FLASK contre le magicien

L’information de ce que le joueur doit taper doit apparaitre comme instruction au moment où le monstre l’attaque.

L’arme utilisée fait un certain nombre de point de dégâts à chaque attaque et retirent le nombre correspondant de point de vie à l'ennemi.

Dans cette version simplifiée du jeu, les attaques seront au tour par tour, c’est-à-dire qu’une fois que le monstre a attaqué c’est au tour du héros, et une fois que celui-ci a attaqué, le monstre peut réattaquer à son tour, ainsi de suite jusqu’à la mort de l’un des 2. Si le joueur tape mal le nom de l’arme, alors son attaque échoue, mais c’est tout de même au monstre de réattaquer. (Ce tour par tour peut être modifiée selon les aléas de l’arme comme expliqué dans la partie 1)

Une fois l'ennemi tué le joueur ouvre automatiquement la porte suivante.

Sur les attaques, il serait intéressant que les informations sur le nombre de point de vie du joueur, celui du monstre ainsi que les points d’attaques des armes soient affichées.