

Description de l'Incrément Choisi

Conformément aux directives du projet, l'équipe de développement ne livrera pas la totalité du jeu final, mais un sous-ensemble fonctionnel autonome et testable.

Définition de l'Incrément : Le "Cycle de Survie"

L'incrément sélectionné correspond à la **Boucle de Gameplay Fondamentale (Core Loop)**. Il ne s'agit pas d'une simple maquette, mais d'une **coupe verticale** ("Vertical Slice") du jeu : toutes les mécaniques de base sont fonctionnelles.

Le système implémenté gère le cycle complet : **Lecture de la salle suivante → Résolution de l'événement (Combat/Énigme) → Choix de direction → Passage à la salle suivante**.

Périmètre Fonctionnel Détaillé

L'implémentation couvre les fonctionnalités suivantes :

- **Structure Spatiale (Le Donjon)**
 1. **Liste Prédefinie** : Le donjon n'est pas généré aléatoirement. Les salles et leurs contenus (Ennemis, Énigmes) sont instanciés au démarrage et stockés dans une **liste ordonnée** (ou une collection), garantissant une progression maîtrisée du scénario.
 2. **Navigation Contrainte** : Le joueur choisit une direction cardinale (Nord, Sud, Est, Ouest). Le système vérifie uniquement la contrainte de "non-retour" (interdiction de reprendre la direction d'arrivée). Si le mouvement est valide, le système fait avancer le joueur vers l'élément suivant de la liste des salles.
- **Polymorphisme des Salles (Le Cœur du Sujet)** Bien que stockées dans une liste, les salles sont gérées via un mécanisme d'héritage (Classe Mère **Salle**), rendant le code extensible. Trois types sont gérés :
 1. **Salle de Combat** : Une boucle tactique complète. Le joueur choisit son action (Attaquer/Soigner), le système calcule les dégâts, et l'ennemi riposte automatiquement.
 2. **Salle d'Énigme** : Une interaction textuelle (Question/Réponse). Le système valide la réponse et applique une conséquence directe (Soin ou Dégâts).
 3. **Salle de Trésor** : Un événement de récompense immédiate.
- **Gestion d'État (Le Personnage)** Le système assure le suivi en temps réel des Points de Vie (PV) et gère la condition de défaite (Game Over immédiat si les PV tombent à 0).

Justification du Choix

Cet incrément a été retenu car il permet de valider les compétences techniques exigées sans dispersion :

- **Architecture MVC** : Séparation nette entre la logique du jeu (la liste des salles, le combat) et l'interface console.
- **Programmation Orientée Objet** : Mise en œuvre du **Polymorphisme**, critère central du module UML, permettant de traiter la liste des salles de manière générique.
- **Algorithmique** : Validation de la logique séquentielle du tour par tour.

Exclusions (Limites de l'Incrément)

Pour garantir la qualité du code dans le temps imparti, les éléments suivants sont **exclus** de cette livraison :

- La persistance des données (Sauvegarde/Chargement).
- La génération procédurale (le contenu est statique et défini à l'avance).
- La cartographie (pas de labyrinthe à embranchements multiples, la structure est linéaire).
- L'inventaire complexe (armes, équipements multiples).