

Description Synthétique du Domaine d'Application

1. Nature du système

Le système à concevoir est un **jeu vidéo d'aventure textuel** de type *Dungeon Crawler* ou *Roguelike* simplifié. Il s'agit d'une application fonctionnant sur une interface en ligne de commande (CLI), où la narration et les interactions sont gérées exclusivement via des entrées et sorties textuelles, sans interface graphique (GUI).

2. Contexte narratif et objectifs

L'application simule un univers animalier fantaisiste nommé "La Prophétie de la Mare". Le système met en scène l'affrontement entre deux entités antagonistes principales :

- **Le Protagoniste (Joueur)** : Incarné par le "Héros Canard", il doit explorer un environnement hostile.
- **L'Antagoniste (Système)** : Représenté par "Le Renard", boss final terrorisant le village, et ses sbires.

L'objectif du domaine est de modéliser la progression du joueur à travers une série d'épreuves pour atteindre et vaincre l'antagoniste final.

3. Concepts clés et Règles métier

Pour comprendre le fonctionnement du système, plusieurs éléments contextuels sont fondamentaux :

- **Structure spatiale (Le Donjon)** : L'environnement est composé d'une liste de salles reliées par des sorties (Nord, Sud, Est, Ouest). Le joueur peut choisir une direction, mais quel que soit son choix, il se retrouvera toujours dans la même salle.
- **Contrainte de navigation** : Le système impose une règle de déplacement stricte : l'impossibilité de faire demi-tour immédiatement (la direction d'arrivée devient interdite pour le prochain mouvement), forçant une exploration vers l'avant.
- **Typologie des interactions** : Chaque salle propose une interaction unique parmi trois catégories :
 - *Confrontation (Combat)* : Résolution d'un conflit au tour par tour (gestion de Points de Vie).
 - *Réflexion (Énigme)* : Challenge intellectuel avec récompense ou pénalité (Mécanique risque/récompense).
 - *Récompense (Trésor)* : Acquisition de ressources pour faciliter la survie.

4. Périmètre de l'interaction

L'interaction Homme-Machine repose sur un cycle séquentiel : le système décrit l'état actuel (description de la salle, état du joueur), le joueur saisit une commande (choix de direction, action de combat), et le système traite cette commande pour mettre à jour l'état du jeu.

La prophétie de la mare

