

"Aidez MacGyver à s'échapper !"

OpenClassrooms parcours DA Python - projet 3

Projet sur GitHub : <https://github.com/beSyl/Projet3>

Le programme

Le fichier 'game.py' correspond au programme dont les modules sont 'contants.py', 'labyrinth.py' (classe), 'hero.py' (classe) et "my_pygame.py" (classe).

Le fichier 'labyrinth.txt' représente la structure du jeu à l'aide de lignes de caractères.

Le répertoire 'images' contient les images utiles au jeu (fond, murs, personnages, etc.).

Une fichier README.txt détaille les règles du jeu.

Un environnement virtuel est créé spécifiquement pour répondre aux besoins du jeu (utilisation de Pygame).

Le présent document correspond au livrable « *Document texte expliquant votre démarche et comprenant le lien vers votre code source (sur Github)* », attendu dans le cadre du projet 3 OpenClassrooms.

Les règles du jeu

Le personnage MacGyver doit s'échapper d'un labyrinthe. Pour cela il doit retrouver le gardien afin de l'endormir avec une seringue : celle-ci doit être fabriquée par MacGyver à l'aide de 3 objets qu'il doit ramasser dans le labyrinthe (une aiguille, un tube et de l'éther).

Si MacGyver rejoint le gardien après avoir trouvé les 3 objets, alors il gagne le jeu. Sinon, il perd.

Les 3 objets sont placés dans le labyrinthe de manière aléatoire.

La mise en œuvre

À partir des classes 'MyPygame', 'Labyrinth' et 'Hero', on instancie :

- my_pygame = MyPygame() → éléments liés à Pygame (fenêtre de jeu, commandes au clavier, etc.)
- labyrinth = Labyrinth() → labyrinthe de jeu (structure, emplacement des objets, etc.)
- mac_gyver = Hero() → personnage du jeu (position, mouvements, etc.)

Le fichier 'game.py' contient une fonction 'main()' qui regroupe le déroulement du jeu.

On y distingue 2 boucles 'while' :

- une boucle principale qui fabrique le labyrinthe, instancie le personnage, génère l'affichage d'éléments avec Pygame et gère les événements au clavier
- une boucle de jeu qui gère les événements du jeu (déplacements du personnage, ramassage d'objets, etc.) jusqu'à ce que le personnage parvienne au gardien

Le labyrinthe est vu comme un plateau de jeu de 15 lignes (numérotées de 0 à 14) et 15 colonnes (numérotées de 0 à 14). Pour le matérialiser, on rédige un fichier 'labyrinth.txt' de 15 lignes composées de 15 caractères chacune. Ces caractères symbolisent :

- une case 'chemin' via laquelle MacGyver peut se déplacer s'il s'agit d'un caractère espace « »
- une case 'mur' empêchant MacGyver de se déplacer s'il s'agit d'un caractère « X »
- le début du jeu, donc la position initiale de MacGyver, s'il s'agit d'un « s »
- la fin du jeu, donc le gardien, s'il s'agit d'un caractère « e »

La structure du labyrinthe est stockée dans la variable 'labyrinth.structure' comme suit :

- chaque ligne du fichier 'labyrinth.txt' est stockée dans une liste, composée de la liste des caractères qui la composent
- ces 15 « listes de ligne » sont insérées dans une liste globale qui correspond à la structure du labyrinthe

Une position se détermine selon les axes x et y (respectivement, abscisse et ordonnée). L'index du caractère dans la « liste de ligne » représente l'abscisse, l'index de la « liste de ligne » dans la liste globale de structure représente l'ordonnée.

Le personnage débute en haut à gauche du labyrinthe (x = 0, y = 0).

La fin du labyrinthe se situe en bas à droite du labyrinthe (x = 14, y = 14). Elle est matérialisée par la lettre « e » dans le fichier 'labyrinth.txt'.

On détermine 3 positions aléatoires à l'aide de la méthode 'random.randint()' en s'assurant qu'il s'agit de cases 'chemin' que MacGyver peut parcourir. Les objets à ramasser sont ainsi insérés dans la variable 'labyrinth.structure', et matérialisés par les lettres :

- « E » (ether)
- « N » (needle, l'aiguille)
- « T » (tube)

Ils ne peuvent être positionnés que sur des cases 'chemin', donc par conséquent ni sur un mur, ni sur le gardien, ni sur la case de départ de MacGyver.

Un objet est ramassé lorsque la position du personnage est identique à celle de l'objet. La lettre « E », « N » ou « T » est alors modifiée en un caractère espace « » et on incrémente le compteur d'objets ramassés : `mac_gyver.cart`

Les déplacements sont gérés en ajoutant / retranchant 1 à la position de MacGyver :

- en abscisse (x) s'il se déplace de manière horizontale
- en ordonnée (y) s'il se déplace de manière verticale

On vérifie qu'un déplacement est possible à l'aide de la méthode 'check_square()' de classe Hero pour s'assurer qu'il reste dans les limites du labyrinthe et qu'il ne conduit pas dans un mur.

Une fois le personnage arrivé à l'emplacement du gardien, on s'assure qu'il a ramassé 3 objets dans son panier à l'aide de la méthode 'check_victory()' de classe Hero, puis on affiche le résultat dans la fenêtre Pygame selon qu'il a gagné ou perdu.