Bordeau Camille (Gr 1) – 5 mai 2017

**Document de spécification**

Thème

**Poetus** est un jeu d’aventure textuel qui se joue seul.

Scénario

Alors que votre personnage ne se sent pas bien, il part à l’aventure chercher la montagne pour se ressourcer. Guidez-la dans son aventure vers une vie meilleure. Faîtes lui lire des proverbes positifs, parler avec des gens. Mais attention, marcher coûte de l’énergie, n’oubliez pas de la nourrir. Et attention aux mauvaises rencontres… Si vous n’avez plus d’énergie, vous retournez au point de départ.

Fonctionnalités

Génération aléatoire du point de départ, d’arrivée, et de la localisation des moyens d’interactions.

A chaque manche, le joueur choisit sont déplacement (**h** pour en haut,  **b** pour en bas, **g** pour à gauche et **d** pour à droite.

Sur son chemin, le joueur peut rencontrer, une case vide, un être gentil, un être méchant, un proverbe, de la nourriture ou la montagne (l’arrivée).

Le plateau est affiché en mode textuel (taille 20x20):

**J** pour le joueur

**M** pour les méchants

**G** pour les gentils

**P** pour les proverbes

**N** pour la nourriture

**A** pour l’arrivée

Le but est d’arrivée à la montagne en faisant le moins de déplacements.