

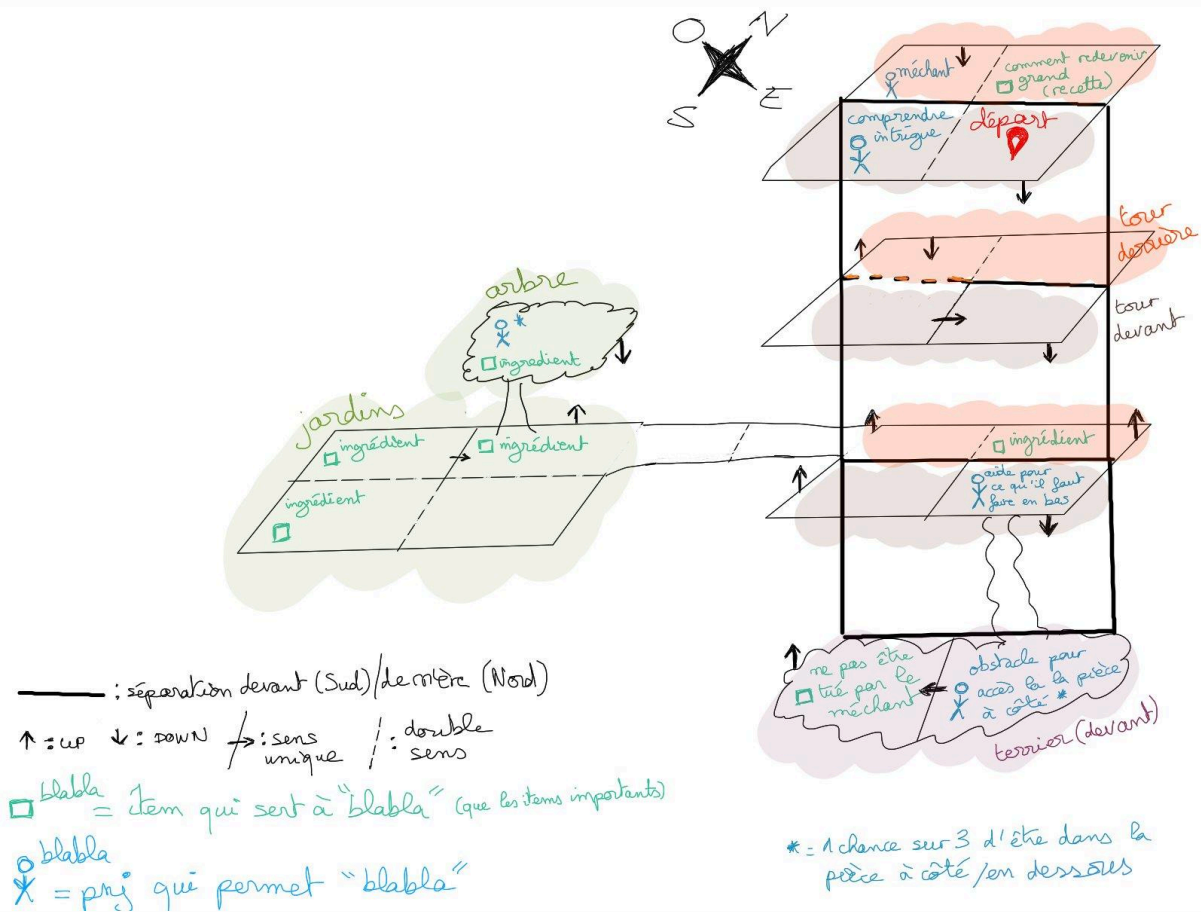
TEXT BASED ADVENTURE

Elise Chabrierie

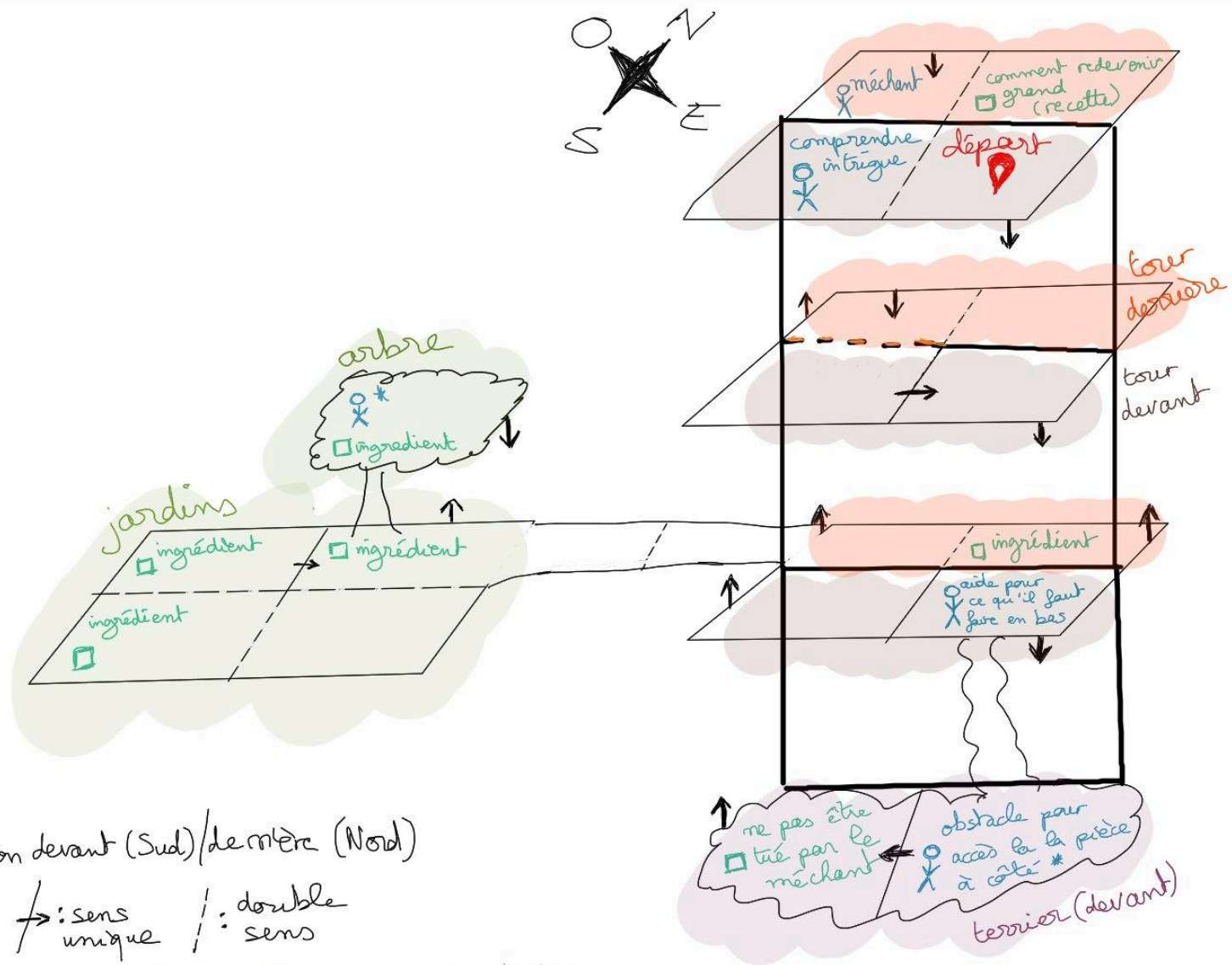
Diane Chabrierie

Guide utilisateur :

Pour commencer la map du jeu est celle-ci : format portrait :



format paysage :



— : séparation devant (Sud)/derrière (Nord)

↑ : up ↓ : down ↗ : sens unique / : double sens

□ blabla = item qui sert à "blabla" (que les items importants)

○ blabla

* = prix qui permet "blabla"

* = 1 chance sur 3 d'être dans la pièce à côté/en dessous

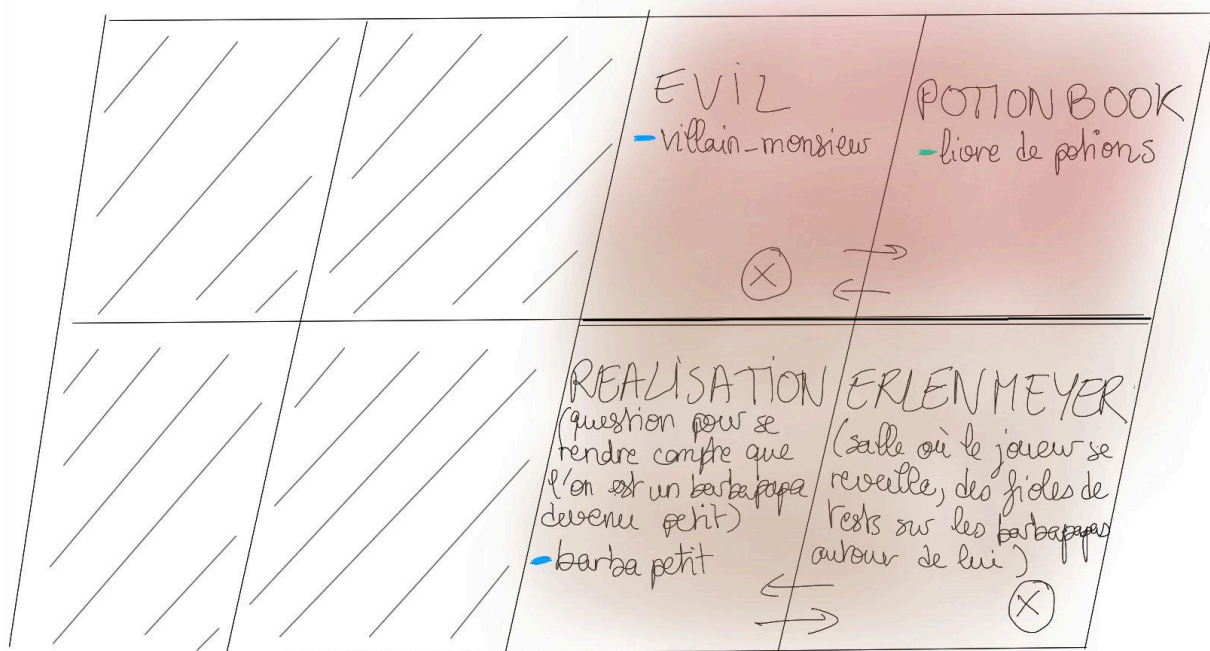
Ce qui donne niveau par niveau :

LÉGENDE :

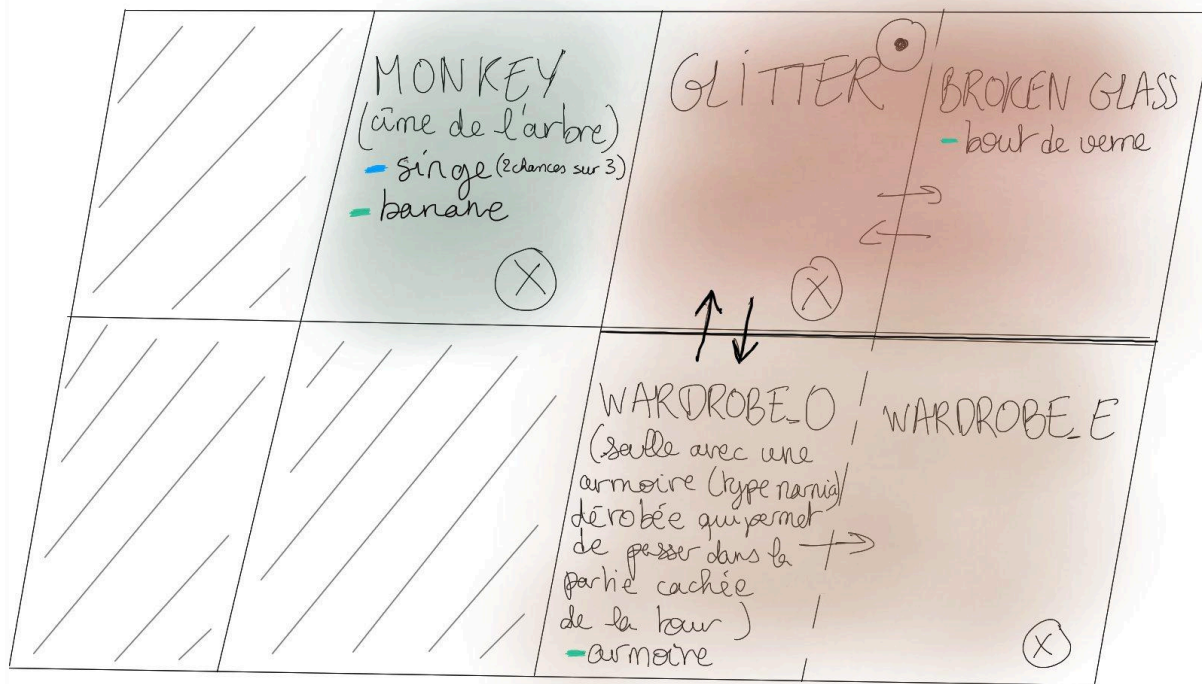
↔ : double sens → : sens unique ⊙ : UP ⊗ : DOWN

- truc : truc est un item
- truc : truc est un prix

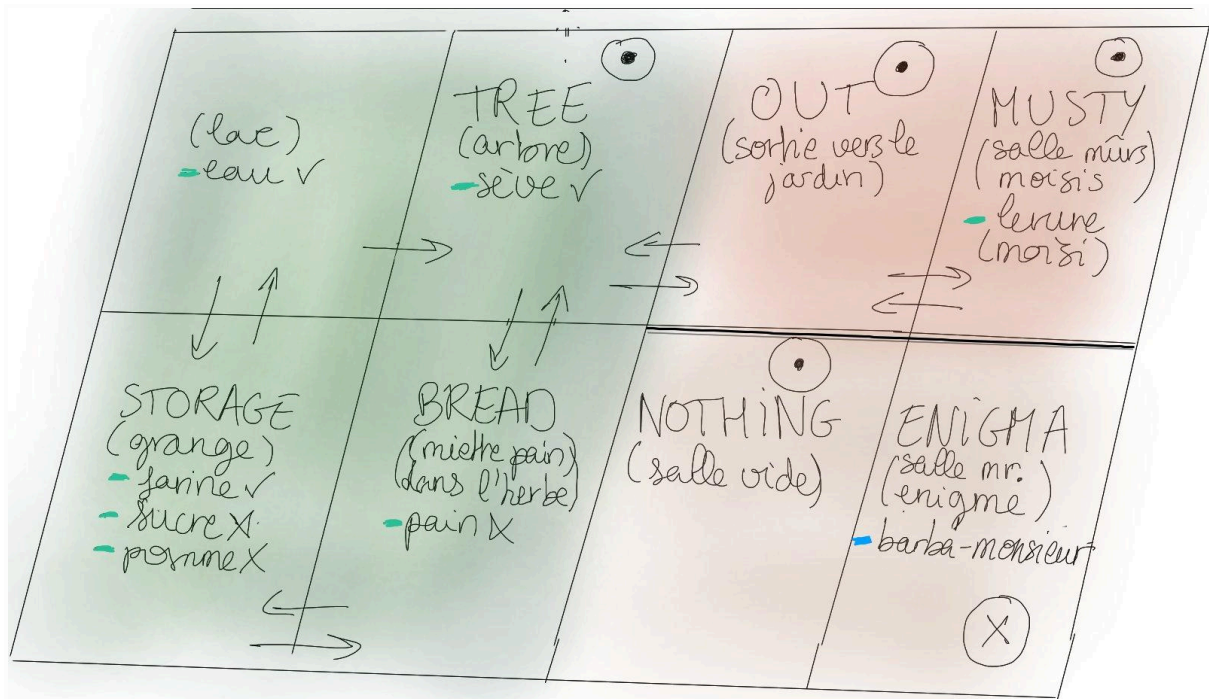
EVIL : nom de la salle dans le code



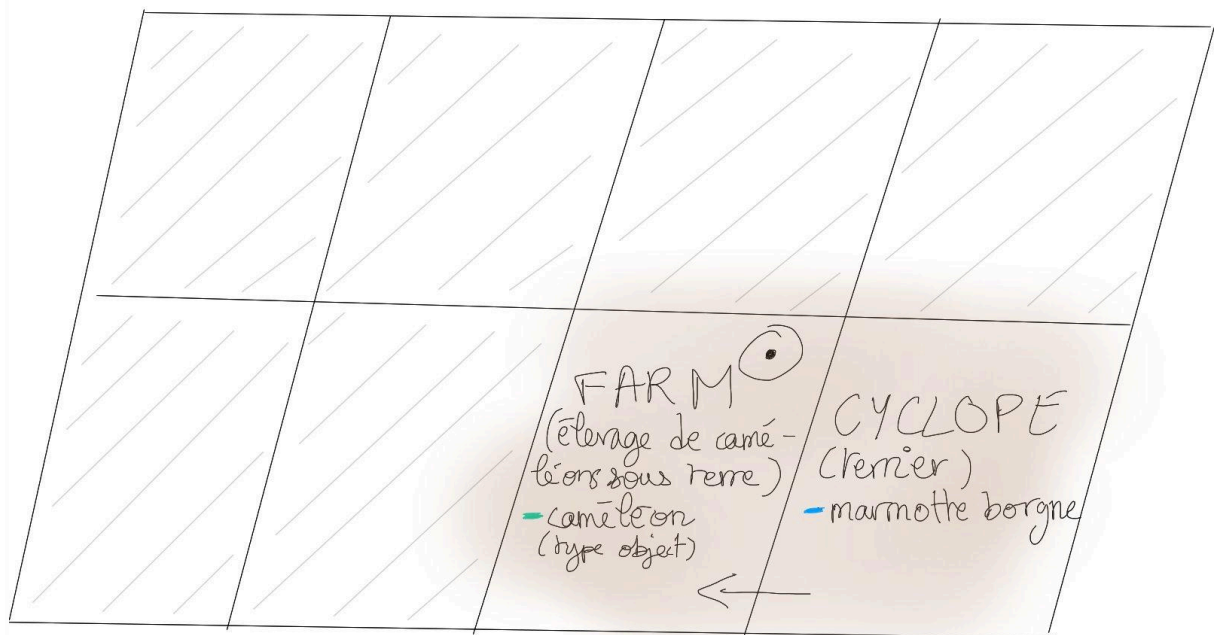
2^{ème} ETAGE



1^{er} ETAGE



NIVEAU DU SOL



SOUS TERRE

Le jeu met le joueur dans la peau d'un barbapapa (le personnage de la série pour enfant) qui se réveille dans une pièce et découvre qu'il est devenu tout petit. Cela ne lui est pas directement dit, le joueur est censé le comprendre. Soit grâce à des indices qui lui indiquent qu'il est un tout petit barbapapa, soit par système de test et erreur (il y a une question pour voir si le player a compris : s'il n'a pas compris il perd la partie et sera donc au courant pour sa prochaine partie).

Le jeu se déroule approximativement en 3 parties.

Durant la première partie, le joueur est dans une tour de 3 étages (4 pièces par étages). Mais il n'évolue durant cette première partie du jeu que dans la moitié sud de la tour (2 pièces par étages), ainsi que dans un souterrain (ce qui constitue 2 pièces et 1 étage de plus). Dans cette tour, le chemin est un peu guidé et le joueur doit survivre en faisant les bon choix. Il y a en effet 3 pnj postés dans cette partie de

la tour qui ôtent la vie du joueur s'il répond mal à leur question. Éventuellement, le joueur arrive à la seule porte (une porte dérobée) qui lie la partie sud de la tour avec la partie nord.

Durant ce qu'on pourrait appeler la seconde partie du jeu, le joueur évolue dans la partie nord de la tour (il peut également retourner dans la première partie de la tour ou aller dans les jardins mais cela ne sera pas très utile). Le joueur ne sait normalement pas exactement quoi faire et évolue à son gré jusqu'à se retrouver nez-a-nez avec le méchant. Encore une fois, avant d'arriver au méchant, des indices sont disposés pour faire comprendre au joueur que c'est un méchant qui l'a transformé en tout petit barbapapa. Une fois nez-à-nez avec le méchant la condition de victoire dépend des items récupérés dans la "première partie" du jeu.

Si le joueur arrive à ne pas se faire occire par le méchant, il peut alors accéder à ce que l'on va nommer la troisième partie du jeu : celle durant laquelle le joueur sait qu'il peut redevenir grand et comment le faire. En effet, seulement après avoir passé la pièce du méchant, le joueur peut accéder à la pièce avec une recette permettant de le faire revenir à sa taille normale de barbapapa. Une fois cette recette en poche (dans les items), le joueur doit parcourir les jardins (mais pas que) pour pouvoir faire la recette, donc gagner, c'est-à-dire redevenir grand.

Pour démarrer le jeu, il faut écrire "python main.py" (pas dans github à cause de la partie graphique (tkinter)).

map

les commandes :

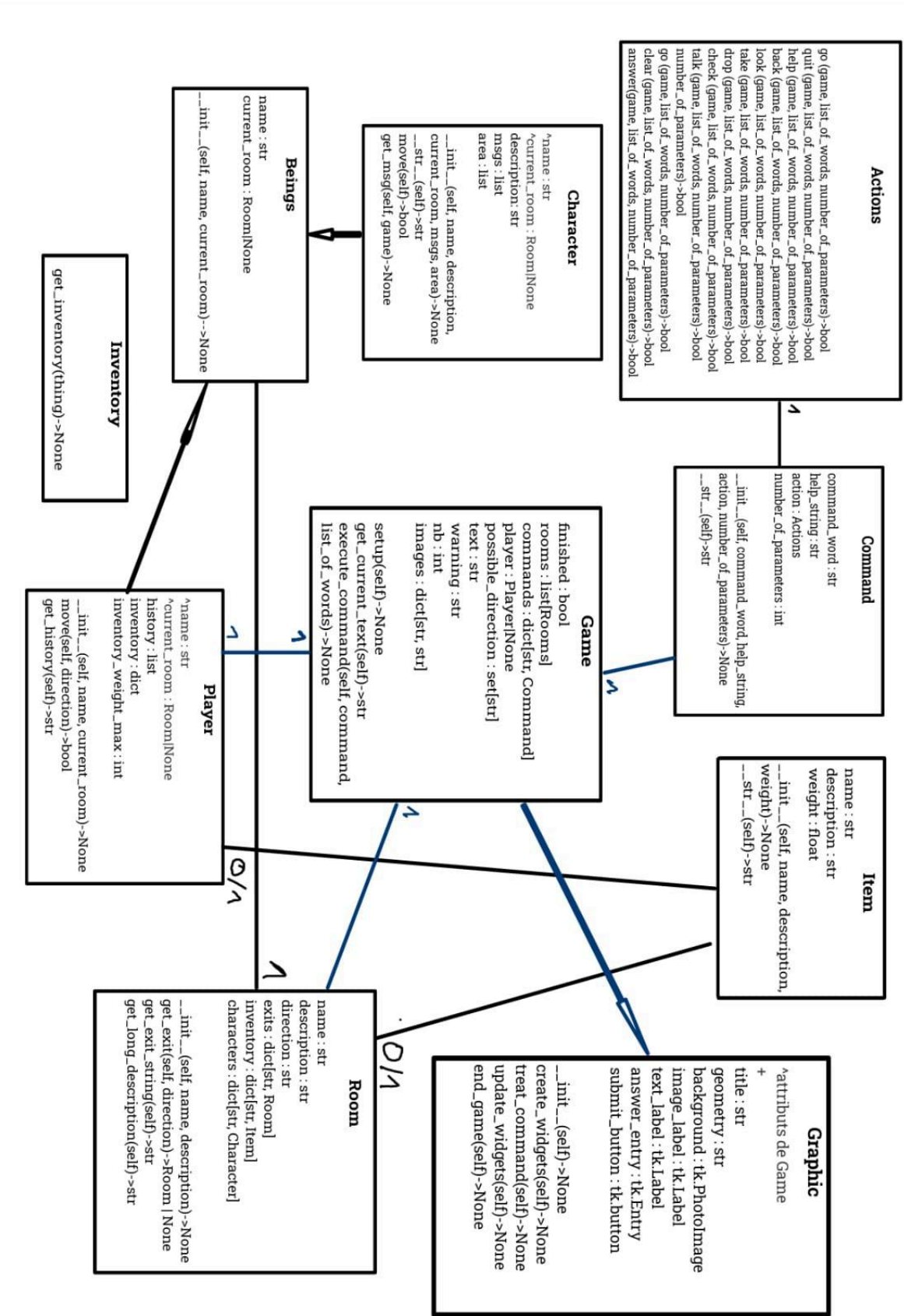
- help : affiche les commandes du jeu
- quit : quitter le jeu
- go <direction> : se déplacer dans une direction cardinale (N, E, S, O) ou horizontale (D, U)

- back : retour à la pièce précédente
- look : affiche la liste des items dans la pièce
- take <item> : mettre l'item de la pièce dans son inventaire
- drop <item> : déposer l'item de son inventaire dans la pièce
- check : regarder ce qu'il y a dans son inventaire
- talk : <someone> : parler à un pnj
- clear : effacer l'historique
- answer : <someone> <lettre> : répondre à une question posée (par une lettre : qcm)

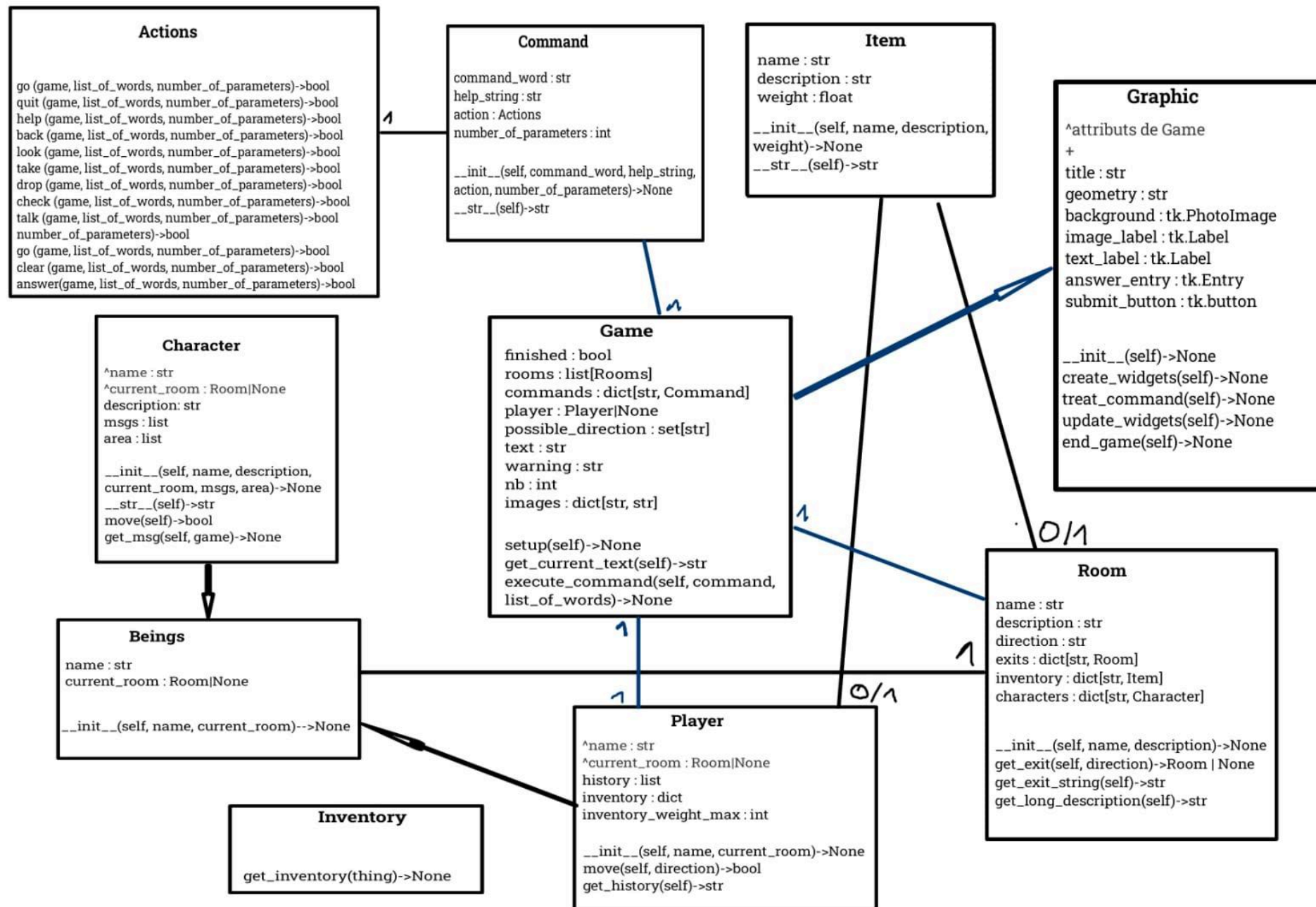
[guide développeur :](#)

le diagramme de classes :

format portrait :



format paysage :



Perspectives de développement :

Quelque chose de très simple à rajouter est une petite map sur chaque image du jeu pour indiquer au joueur où il se trouve.

Dans le contexte actuel, le joueur peut choisir de ne pas répondre à une question qui lui est posée, il a tout simplement à ne pas utiliser la commande "answer". Il peut aussi répondre avant que la question lui soit posée, il suffit d'utiliser la commande "answer". Il faudrait rajouter un attribut de game qui soit par exemple "expected_answer" qui soit le nom du pnj à qui le joueur doit répondre (ainsi que le numéro de la question si les pnj peuvent avoir plusieurs questions) ou None si aucune question n'a été posée. Avoir le nom du pnj qui a posé la question permet de savoir quelle est la question attendue. De plus, jusqu'à ce que le joueur entre une réponse valide (une réponse soit fausse soit vrai mais pas une réponse hors sujet) la méthode process commande doit continuer à demander la réponse. Seulement après une réponse donnée "expected_answer" devrait être remis à None.

Une piste d'amélioration serait de pouvoir mettre le jeu en pause et le reprendre tel qu'il était. Pour faire cela, on pourrait utiliser un csv. Il ne serait pas nécessaire de sauvegarder certaines informations qui ne changent pas telles que les actions et les rooms, cependant pour les items, les caractères et les données sur le joueur devraient être conservées, pour cela, comme un fichier csv conserve des données textuelles, il faut conserver chaque attribut de chaque instance, pour ce faire, si on a plusieurs attributs par exemple plusieurs messages dans l'attribut message d'un certain caractère, on peut penser à faire une longue chaîne de caractère avec ceux-ci séparés par | par exemple ; il faut aussi penser à faire un set qui associe le nom des room et l'objet room si on décide de setup les room que ce soit après une

pause ou au démarrage d'une partie de la même manière sinon on ne pourra pas modifier leurs attributs. Les colonnes pourraient être organisées de la sorte : Nom du personnage, current_room, noms des rooms de l'history, des nom des items et les colonnes qui suivent sont leurs attributs et le nom de la room dans laquelle ils sont, de même pour les caractères ensuite, à chaque fois comme les colonnes sont de longueur différente, on pourrait remplir le champ à None lorsqu'il n'est pas utile. Il serait finalement plus simple d'utiliser pickle car des objets peuvent y être enregistrés (mais cela semble moins organisé).

Aussi, il serait souhaitable de pouvoir revenir au début de la partie 2 du jeu quand on meurt dans la partie 2 au lieu de revenir au début de la partie 1.

Autre pistes pour améliorer le jeu :

-pouvoir mettre de l'argent dans le jeu (pour ressusciter etc..)