



---

# SURVIVING HISTORY

---

COLNOT Clémence



26 OCTOBRE 2021

ESIEE

## Table des matières

<b>I. PROJET</b>	2
A. Auteur	2
B. Thème	2
C. Résumé du scénario	2
D. Plan	2
E. Scénario détaillé	3
F. Détails des lieux, items, personnages	3
G. Situations gagnantes et perdantes	3
H. Enigmes, mini-jeux, combats	3
I. Commentaires	3
<b>II. REPONSES AUX EXERCICES</b>	3
<b>III. MODE D'EMPLOI (INSTALLATION OU DEMARRAGE DU JEU)</b>	6
<b>IV. DECLARATION OBLIGATOIRE ANTI-PLAGIAT</b>	6
<b>V. SOURCES</b>	7

## I. PROJET

### A. Auteur

COLNOT Clémence

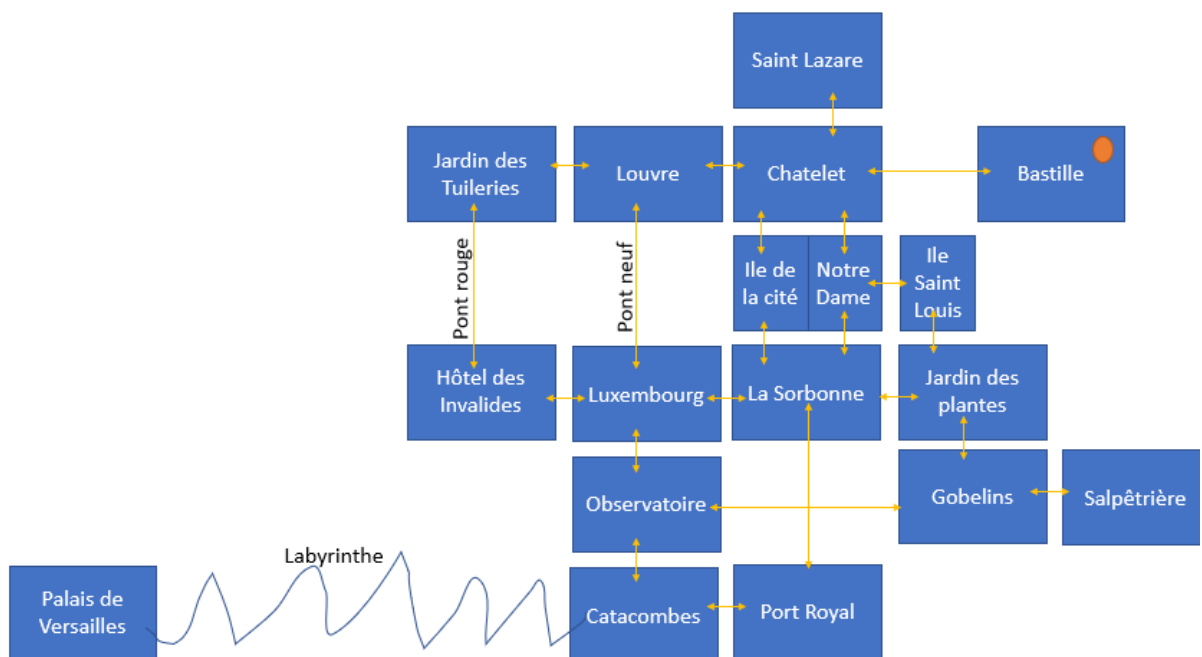
### B. Thème

Dans Paris au XVIIème siècle, une jeune fille doit construire une machine pour retourner dans son temps.

### C. Résumé du scénario

Vous êtes une jeune fille du nom de Lexie, vivant à Paris au XXIème siècle. C'était une journée d'école tout à fait classique, cours de maths, et d'histoire mais ce que vous attendiez le plus était votre cours de robotique. Votre sac rempli de vos outils préférés, vous allez enfin pouvoir travailler sur votre projet, une machine pour voir le passé. Suite à une manipulation peu fructueuse entraînant une explosion de la machine, vous vous retrouvez dans un lieu totalement inconnu. Les personnes sont habillées d'une drôle de manière et vous êtes emprisonnée ! Vous êtes maintenant dans une prison de la Bastille au XVIIème siècle. Une seule pensée vous habite retourner chez vous. Alors vous vient l'idée de reproduire l'explosion qui vous a fait arriver ici. Parviendrez-vous à construire cette machine sans éveiller les soupçons et perturber l'histoire ?

### D. Plan



- E. Scénario détaillé
- F. Détails des lieux, items, personnages
- G. Situations gagnantes et perdantes
- H. Enigmes, mini-jeux, combats
- I. Commentaires

## II. REPONSES AUX EXERCICES

7.4\_ Les noms des salles ont été adaptées au plan dessiné plus haut.

7.5\_ La méthode *printLocationInfo* permet d'afficher l'ensemble des sorties, ainsi que la description de la salle courante.

7.6\_ La méthode *getExit* permet de retourner les sorties possibles dans la salle courante, sans pour autant l'afficher.

7.7\_ La méthode *getExitString*, permettra d'afficher les sorties existantes au joueur en fonction des retours donnés par la fonction *getExit*. Cette fonction pourra donc être appelée par la méthode *printLocationInfo*, afin d'éviter la duplication de code.

7.8\_ L'utilisation de HashMap permet de stocker les sorties d'une manière plus efficace. Cette modification a entraîné le changement de la méthode *setExits*.

```
public class Room
{
    private String aDescription;
    private HashMap <String, Room> aExits;

    public void setExits(final String pName, final Room pNextRoom){
        switch (pName){
            case "North":
                this.aExits.put("North", pNextRoom);
                break;
            case "South":
                this.aExits.put("South", pNextRoom);
                break;
            case "West":
                this.aExits.put("East", pNextRoom);
                break;
            case "East":
                this.aExits.put("West", pNextRoom);
                break;
            case "Up":
                this.aExits.put("Up", pNextRoom);
                break;
            case "Down":
                this.aExits.put("Down", pNextRoom);
                break;
            default :
        }
    }
}
```

7.8.1\_ Le déplacement vertical ajouté se passe dans le Palais de Versailles. Ceci a permis d'ajouter un accès aux catacombes, et à la galerie des glaces.

7.9\_ La méthode *keySet* retourne l'ensemble des valeurs que peut prendre les clés de la *HashMap*. Ici les valeurs « north », « south », « east » et « west ».

7.10\_ La méthode *getExitString* fait une concaténation des chaînes de caractères stockées dans chaque case de la *HashMap* existante, après la chaîne de caractère « Sorties : »

```
public String getExitsString(){
    String vExits = "Sorties :";
    Set<String> keys = this.aExits.keySet();
    for(String vExit : keys){
        vExits += " " + vExit;
    }
    return vExits;
} // getExitsString
```

7.11\_ La méthode *getLongDescription* permet d'afficher à la fois la description de la salle courante et l'ensemble des sorties qui la constitue.

```
public String getLongDescription(){
    return "Vous êtes " + this.getDescription() + " " + this.getExitsString()+".\n";
} // getLongDescription
```

7.14\_ La méthode *look* permet d'utiliser la méthode *getLongDescription* au travers d'une commande émanant directement du joueur.

7.15\_ Ajout des fonctionnalités *eat*.

```
public void eat(){
    System.out.println("You've eaten. You're full of energy now.");
} // eat
```

7.16\_ La méthode *showAll* de la classe *CommandWords* permet d'afficher au joueur l'ensemble des commandes existantes. Alors que la méthode *showCommands*, elle permet de faire un lien avec la classe *Parser* pour l'affichage.

```
public void showAll(){
    for(String command : sValidCommands){
        System.out.print(command + " ");
    }
    System.out.println();
}
```

```
public void showCommands(){
    this.aValidCommands.showAll();
} // showCommands
```

```
private void printHelp(){
    System.out.println("You are lost. You are alone. You're locked in the Bastille, in the XVII century.");
    System.out.println("Your command words are :");
    this.aParser.showCommands();
} // printHelp
```

7.18\_ La méthode *getCommandList* remplacera la méthode *showAll*. En stockant dans un *String* l'ensemble des valeurs des commandes. Pour ensuite les afficher dans la méthode *showCommands* de la classe *Parser*.

```

public String getCommandList(){
    String vList = "";
    for(String command : sValidCommands){
        vList += command + " ";
    }
    return vList;
}

public void showCommands(){
    String vList = this.aValidCommands.getCommandList();
    System.out.println(vList);
} // showCommands

```

7.18.1\_ Après comparaison, peu de choses ont changés dans la version actuelle du code. Quelques petites modifications, notamment des retraits de variables non utilisées.

7.18.3\_ Les liens des premières images trouvées pour les salles :

Palais de Versailles :

<https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fpresse.chateauversailles.fr%2Fwp-content%2Fuploads%2F2021%2F04%2F33151-2000x812.jpg&imgrefurl=https%3A%2F%2Fpresse.chateauversailles.fr%2Fexpositions%2Fexpositions-au-chateau%2Fdessins-pour-versaillesvingt-ans-dacquisitions%2F&tbid=iLct8gJZChMsCM&vet=12ahUKEwjc4luYgOnzAhUGYBoKHbgBDDoQMygKegUIARDDAQ..i&docid=vESx2T-4gKyzim&w=2000&h=812&q=dessin%20palais%20de%20versailles%20sous%20louis%20XIV&client=firefox-b-d&ved=2ahUKEwjc4luYgOnzAhUGYBoKHbgBDDoQMygKegUIARDDAQ>

Jardin de Versailles : [https://www.google.com/search?q=dessin+palais+de+versailles&client=firefox-b-d&sxsrf=AOaemvJA-Uf6bw7\\_RDS5XHjkDghB-XLgmw:1635282842248&source=lnms&tbnm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwihha2n\\_-jzAhVE14UKHZ7ZCooQ\\_AUoAXoECAEQAw&biw=958&bih=936&dpr=1#imgsrc=dg4f8rh5yhkanM](https://www.google.com/search?q=dessin+palais+de+versailles&client=firefox-b-d&sxsrf=AOaemvJA-Uf6bw7_RDS5XHjkDghB-XLgmw:1635282842248&source=lnms&tbnm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwihha2n_-jzAhVE14UKHZ7ZCooQ_AUoAXoECAEQAw&biw=958&bih=936&dpr=1#imgsrc=dg4f8rh5yhkanM)

Catacombes :

<https://www.google.com/imgres?imgurl=http%3A%2F%2Fwww.catacombes.paris.fr%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2Fstyles%2F1920x1080%2Fpublic%2F2018-07%2Fhome-cover-2.jpg%3Fitok%3DYfnP5W5o&imgrefurl=http%3A%2F%2Fwww.catacombes.paris.fr%2Fhistoire&tbnid=CzPRWgNSXAGEOM&vet=12ahUKEwjb2e7BgOnzAhUFwYUKHRsDBmAQMygOegUIARDGAQ..i&docid=kTh3BTPNY9K3IM&w=1920&h=1080&q=catacombes%20sous%20louis%20XIV&client=firefox-b-d&ved=2ahUKEwjb2e7BgOnzAhUFwYUKHRsDBmAQMygOegUIARDGAQ>

Sorbonne : [https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fi0.wp.com%2Fwww.histoires-de-paris.fr%2Fwp-content%2Fuploads%2F2018%2F05%2FPlace-de-la-Sorbonne-par-Victor-Jean-Nicolle.jpeg%3Fresize%3D800%252C445%26ssl%3D1&imgrefurl=https%3A%2F%2Fwww.histoires-de-paris.fr%2Fbibliotheque-sorbonne-xviiie-siecle%2F&tbid=g8SGOhqD-TfnSM&vet=12ahUKEwixl\\_PPgOnzAhW\\_gc4BHUFrdvcQMgCegUIARCzAQ..i&docid=2M2GneXeybxzMM&w=800&h=445&q=sorbonne%20sous%20louis%20XIV&client=firefox-b-d&ved=2ahUKEwixl\\_PPgOnzAhW\\_gc4BHUFrdvcQMgCegUIARCzAQ](https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fi0.wp.com%2Fwww.histoires-de-paris.fr%2Fwp-content%2Fuploads%2F2018%2F05%2FPlace-de-la-Sorbonne-par-Victor-Jean-Nicolle.jpeg%3Fresize%3D800%252C445%26ssl%3D1&imgrefurl=https%3A%2F%2Fwww.histoires-de-paris.fr%2Fbibliotheque-sorbonne-xviiie-siecle%2F&tbid=g8SGOhqD-TfnSM&vet=12ahUKEwixl_PPgOnzAhW_gc4BHUFrdvcQMgCegUIARCzAQ..i&docid=2M2GneXeybxzMM&w=800&h=445&q=sorbonne%20sous%20louis%20XIV&client=firefox-b-d&ved=2ahUKEwixl_PPgOnzAhW_gc4BHUFrdvcQMgCegUIARCzAQ)

Observatoire :

<https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Farchitrave.hypotheses.org%2Ffiles%2F2020%2F04%2F99-023953.jpg&imgrefurl=https%3A%2F%2Farchitrave.hypotheses.org%2F1751&tbid=3xH3Djq9Pl8t>

[M&vet=12ahUKEwjhvfnZgOnzAhUFwYUKHRsDBmAQMygGegUIARC7AQ..i&docid=XnnN -pnBkR-pM&w=758&h=528&q=observatoiresous%20louis%20XIV&client=firefox-b-d&ved=2ahUKEwjhvfnZgOnzAhUFwYUKHRsDBmAQMygGegUIARC7AQ](https://www.observatoire-sous-louis.org/IMG/pdf/M&vet=12ahUKEwjhvfnZgOnzAhUFwYUKHRsDBmAQMygGegUIARC7AQ..i&docid=XnnN -pnBkR-pM&w=758&h=528&q=observatoiresous%20louis%20XIV&client=firefox-b-d&ved=2ahUKEwjhvfnZgOnzAhUFwYUKHRsDBmAQMygGegUIARC7AQ)

[En cours]

7.18.4\_

7.18.5\_

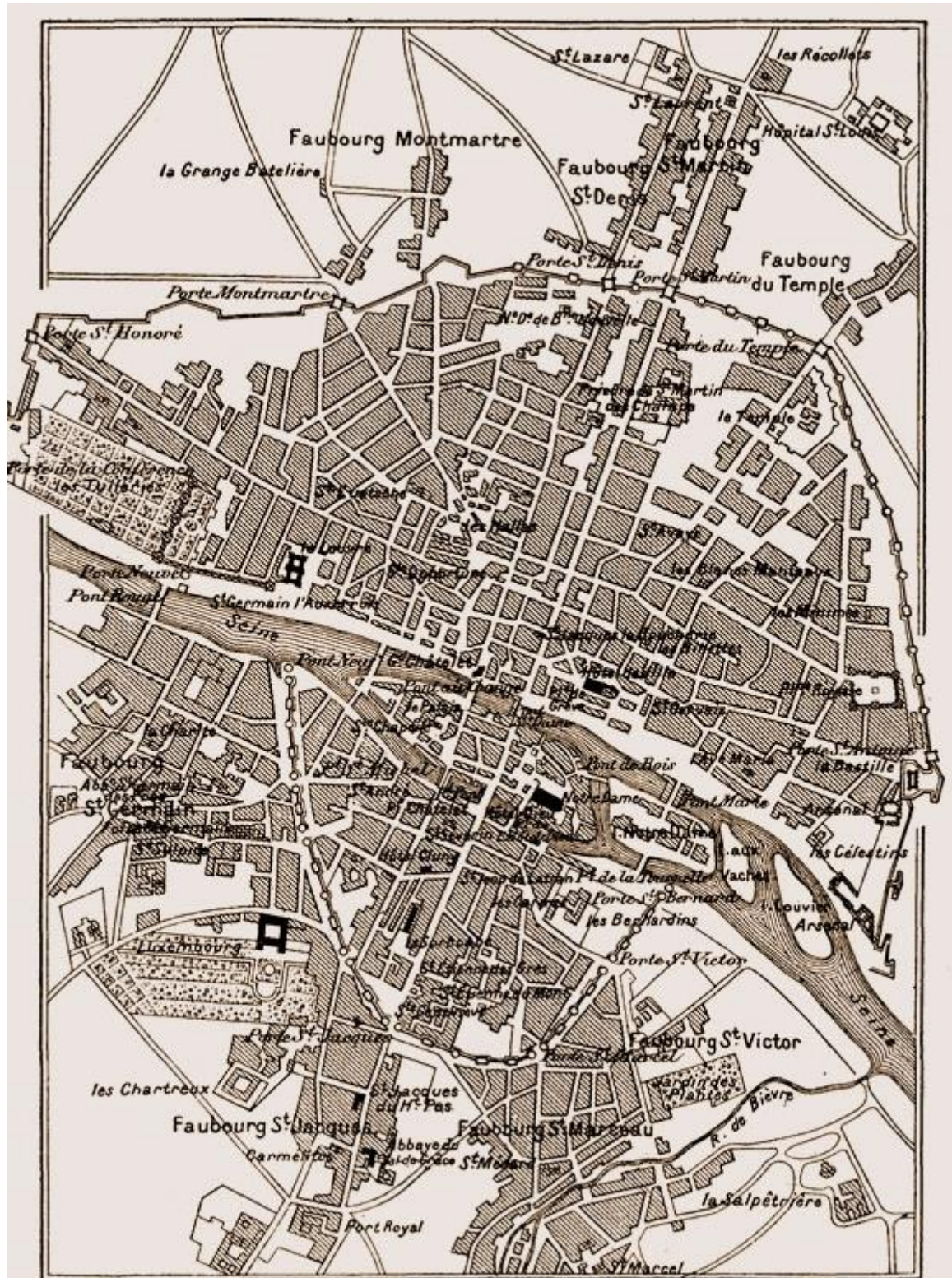
### III. MODE D'EMPLOI (INSTALLATION OU DEMARRAGE DU JEU)

### IV. DECLARATION OBLIGATOIRE ANTI-PLAGIAT

## V. SOURCES

<http://fernandbournon.free.fr/paris/livre-2-chapitre-05.php>





Plan de Paris à l'avènement de Louis XIV. Echelle de 1/30 000.