

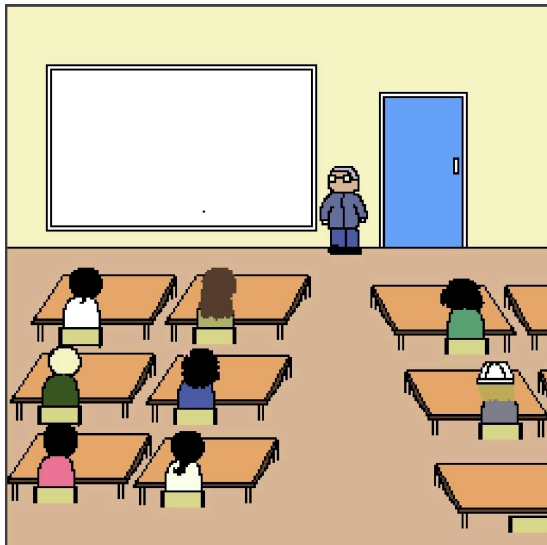
Tom Lequeux
Tsiky Andriatomanga
Ethan Tuckmansing

Forbin : 00h30

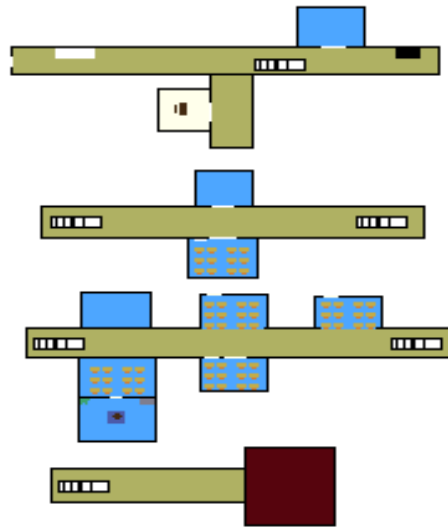
Thème : Enfermé dans Forbin, un étudiant magiste veut s'enfuir.

Résumé du scénario :

Un étudiant s'endort pendant un cours d'Algorithmique et Applications. A son réveil il se retrouve tout seul dans une salle de classe délabrée. Afin de s'échapper de ce lieu maudit, il pourra récupérer 5 éléments (pizza, tiramisu, couteau, pièce, hache) afin d'accéder, de vaincre ou d'amadouer le détenteur de la clé de sortie.



Une zone



La carte

Scénario complet:

Introduction

Le jeu commence dans une salle de classe de Forbin, on incarne un magiste durant un cours de de Monsieur Olivio. Le joueur a le choix de travailler ou de s'endormir.

S'il décide de travailler : Rien ne se produit si ce n'est une bulle de dialogue, indiquant que le temps est long et qu'il ferait mieux de se reposer.

S'il décide de dormir : En s'endormant, le joueur se réveille plusieurs heures après seul, enfermé dans la salle de classe. Sur le tableau blanc, une énigme mathématique est inscrite.

Etape 1 : S'échapper de la salle de classe

Pour sortir de la salle de classe, il faut résoudre l'énigme mathématique: la réponse numérique est utilisée pour déverrouiller un cadenas à code sur la porte .

Etape 2 : Essayez de sortir du bâtiment

Le joueur descend vers le rez-de-chaussée pour tenter de sortir (Si le joueur décide plutôt de monter au deuxième étage il ne pourra pas car le chemin est encombré). Cependant, la porte principale est fermée à clé. L'accueil semble vide, on doit donc fouiller le bâtiment pour trouver quelqu'un ou quelque chose qui nous aiderait à sortir. On a la possibilité d'aller aux toilettes ou au secrétariat:

S'il décide de d'aller au secrétariat : le joueur apprend que le gardien est parti aux toilettes. Car en entrant au secrétariat (complètement vide) , il entend une bulle de texte émanant des toilettes : « Au secours, libérez-moi ! ».

S'il décide de d'aller aux toilettes : il faut libérer le gardien qui y est enfermé. En libérant le gardien, celui-ci explique qu'il s'est fait voler ses clés par un monstre et donne une pièce au joueur pour le remercier. Il lui demande également de fouiller le bâtiment pour y retrouver ses clés.

Etape 3 : Le distributeur

Si le joueur décide plutôt de monter au deuxième étage il ne pourra pas car le chemin est encombré

Avec la pièce du gardien, le joueur utilise un distributeur automatique. Un objet au choix peut être obtenu : une hache ou un tiramisu.

Etape 4 : Accès au deuxième étage

Deux options permettent de progresser :

Option 1 : si le joueur a obtenu la hache

Le joueur monte au premier puis tente de monter au second, il peut alors détruire l'obstacle bloquant l'escalier, mais la hache se brise après utilisation.

Option 2 : Le secret des toilettes interconnecté

Le joueur peut découvrir que les cuvettes des toilettes sont reliées comme un système de téléportation, permettant d'atteindre tous les étages au choix. La manière d'activer ce moyen de téléportation est d'interagir deux fois d'affilé avec les toilettes

Etape 5 : Exploration du deuxième étage

Le joueur explore plusieurs salles de classe à la recherche d'indices et d'équipements. Dans l'une des salles, un bouton est caché. En l'activant, un passage secret vers la salle des professeurs se déverrouille.

Etape 6 : La salle des professeurs

Dans la salle rien de spécial si ce n'est un frigo qu'on peut fouiller. Le joueur y trouve une pizza et un couteau dans le frigo. Il doit prendre un des deux objets au choix.

Etape 7 : Le fantôme de Forbin

Dans l'escalier menant au troisième étage, le joueur rencontre le fantôme d'un étudiant. Celui-ci lui bloque le passage et pose une énigme.

Succès : Le joueur peut accéder à la salle au troisième étage.

Échec : Le fantôme pose une autre énigme (plus simple). Si le joueur échoue à nouveau, il se fait changer en fantôme et perd.

Etape 8 : La confrontation

On entre dans la salle du troisième. Dans une salle plongée dans une atmosphère oppressante, le joueur rencontre Monsieur Olivo, devenu un monstre (Monstrolivio). Plusieurs options s'offrent à lui :

Option 1 : Attaquer avec la hache ou le couteau

Le jeu brise le quatrième mur et s'adresse au joueur en lui faisant la morale sur le fait de vouloir blesser un professeur. **Défaite.**

Option 2 : Affronter Olivio sans rien

Le joueur est submergé par la folie du monstre. **Défaite.**

Option 3 : Offrir une pizza ou un tiramisu

Olivio retrouve son calme et révèle les raisons de sa folie : « Le vidéo-projecteur ne marchait pas, ça m'a mis dans un colère noire... » Touché par ce geste, il remet les clés au joueur.

Victoire.

Conclusion

Avec les clés en main, le joueur peut enfin quitter le bâtiment de Forbin, ce qui signifie la fin du jeu et la victoire du joueur.

Personnages :

Nous, le gardien, Olivio (le monstre), le distributeur, le fantôme

Éléments :

Pièce, Hache, Couteau, Pizza, Tiramisu, Clés

Enigmes :

Enigme mathématique : $6x^2+8x-12=0$

Enigme du fantôme 1: Quel est l'animal qui marche à quatre pattes le matin, sur deux à midi, et sur trois le soir ?

Enigme du fantôme 2: Je cours sans pieds et je vole sans ailes, je peux être doux, je peux être cruel, invisible, je marque chaque instant, et nul ne peut m'arrêter pour autant. Qui suis-je ?

Zones :

1.02,Étage 1, rez de chaussée, zone distributeur, Accueil, les toilettes 0, secrétariat, toilettes 1, étage 2 toilettes 2, salle 201, salle 202, salle 203,salle des profs, zone escalier 2-3, la salle du monstre

Commandes : apprendre - dormir - G - D - B - H - parler - prendre - attaquer - donner - téléporter - ouvrir - acheter - utiliser.

Liste des conventions de programmation:

Conventions générales

1. **Encodage** : Les fichiers doivent utiliser l'encodage UTF-8.
2. **Extensions de fichiers** : Les fichiers pris en compte sont les fichiers .java, .properties, et .xml.
3. **Exclusion de fichiers** : Les fichiers module-info.java sont exclus de l'analyse.

Noms et formatage

4. **Longueur des lignes** : Les lignes ne doivent pas dépasser 120 caractères.
5. **Nom des packages** : Doivent respecter le format `^[a-z](\.[a-z][a-z0-9]*)*$`.
6. **Nom des classes/types** : Doivent respecter le format `^[A-Z][a-zA-Z0-9]*$`.
7. **Nom des membres** : Les noms des membres doivent respecter le format `^[a-z][a-z0-9][a-zA-Z0-9]*$`.
8. **Nom des paramètres** : Doivent respecter le format `^[a-z]([a-z0-9][a-zA-Z0-9]*)?$`.
9. **Nom des variables locales** : Doivent respecter le format `^[a-z]([a-z0-9][a-zA-Z0-9]*)?$`.

Structures de code

10. **Une seule classe par fichier** : Une seule classe de niveau supérieur est autorisée par fichier.
11. **Une seule déclaration par ligne** : Chaque ligne doit contenir une seule déclaration.
12. **Espaces autour des accolades vides** : Les blocs vides `{}` ne doivent pas contenir d'espace.
13. **Retour à la ligne pour les séparateurs** :
 - Les points (.) doivent être suivis d'un retour à la ligne (nl).
 - Les virgules (,) doivent être à la fin de la ligne précédente (EOL).

Accolades et indentations

14. **Braces nécessaires** : Les accolades sont obligatoires pour les blocs des instructions if, else, for, while, do.
15. **Position des accolades** :
 - Les accolades ouvrantes doivent être sur la même ligne que leur déclaration.
 - Les accolades fermantes doivent être seules sur leur ligne.

Gestion des exceptions

16. **Nom des paramètres catch** : Doivent respecter le format `^[a-z]([a-z0-9][a-zA-Z0-9]*)?$`.

Suppressions et filtres

17. **Suppression des avertissements** : Les avertissements peuvent être supprimés avec des commentaires spécifiques ou via un fichier de configuration.

Divers

18. **Éviter les caractères Unicode échappés** : Sauf pour les caractères de contrôle.
19. **Éviter les caractères d'octet** : Les séquences d'octet dans les chaînes de caractères doivent être remplacées par des séquences d'échappement spéciales.
20. **Switch sans default** : Les instructions switch doivent contenir un cas default.