**Projet Transversal INGESUP B1 n°1**

Par Dany Corbineau, Nicolas Durand, Jérémy Nunes, Malo Dupont

1. **Liste des classes du programme :**

**Classe Main**

Lance simplement le programme dans son ensemble. Contient également deux méthodes print() et println() pour ajouter un délai entre les affichages texte, et ainsi aérer l’affichage en console.

**Classe Menu**

C’est la première classe appelée, contient la sélection des fichiers niveau et personnage, et l’option pour démarrer la partie.

**Classe Niveau**

Appelée pour charger le niveau choisi dans Menu, cette classe charge les dangers et les objets dans la carte.

**Classe Personnage**

Permet de choisir le personnage voulu, d’ajouter des objets à l’inventaire, et gère le système de combat contre les monstres.

**Classe Inventaire**

Gère l’ajout, le stockage et la délétion d’objets dans l’inventaire avec la classe personnage.

**Classe Carte**

La classe Carte charge l’ensemble des lieux de la carte, et permet aux objets clés de déverrouiller des accès fermés jusqu’alors.

**Classe Lieu**

La classe Lieu s’occupe de charger toutes les portes de la carte, de vérifier si une salle a été visitée ou non, et gère le bon fonctionnement du verrouillage des portes.

**Classe Porte**

La classe Porte retourne si une porte est verrouillée ou non, indique également vers quelle salle elle mène.

**Classe Objet**

Classe parente des trois types d’objets présents dans le jeu, importe le fichier Objets.csv, et crée des instances de chaque sous classe selon l’objet envoyé depuis le fichier csv.

**Classe Utilisable**

Regroupe les objets que l’on peut utiliser, et mettre dans l’inventaire. Hérite de la classe Objet.

**Classe Information**

Regroupe les objets dont on peut seulement obtenir la description. Hérite de la classe Objet.

**Classe**

Regroupe les objets qui permettent de déverrouiller des passages secrets menant vers d’autres salles. Hérite de la classe Objet.

**Classe Scénario**

Appuie la classe Menu, lance le scénario si les paramètres sont tous entrés, gère la fin du jeu (game over), regroupe des méthodes d’interaction en jeu pour effectuer les actions demandées.

**Classe Pièce**

Gère la génération de monstres (aléatoire), génère l’interface utilisateur du menu principal en jeu (interactions qui appellent les méthodes de la classe Scénario) ; elle permet également de savoir dans quelle salle le joueur se situe.

**Classe Danger**

Inclut des méthodes permettant aux dangers (monstres) d’attaquer et de prendre des dégâts.

1. **Informations complémentaires :**

Le nom des fichiers demandés avant de débuter la partie (niveau, personnages) s’écrivent sans extension.

Pour charger le niveau : le fichier à entrer est « laMysterieuseGrotte »

Pour charger les personnages : le fichier à entrer est « personnagesGrotte »

Le personnage Chuck Norris permet de terminer facilement la partie (beaucoup de vie et de dégâts d’attaque)