

Projet: Mini Jeu de Rôle en Ligne de Commande

Objectif: Développer un mini jeu de rôle en ligne de commande avec des fonctionnalités telles que les combats, déplacements, changements de ville, achats de biens, etc., en utilisant la Programmation Orientée Objet (POO).

Nombre de participants: 6

Description du projet:

Vous faites partie d'une équipe chargée de créer un mini jeu de rôle en ligne de commande. Votre mission est d'utiliser les principes de la POO pour développer un jeu interactif avec les éléments suivants:

- **Personnages:** Les joueurs peuvent choisir différents types de personnages ayant chacun des caractéristiques uniques (force, défense, agilité, etc.).
- **Combats:** Les joueurs peuvent engager des combats avec des monstres ou d'autres joueurs, en utilisant des compétences ou des objets.
- **Déplacements:** Les joueurs peuvent se déplacer entre différents endroits tels que des villes, des forêts, des montagnes, etc.
- **Changement de ville:** Chaque ville peut avoir des magasins, des quêtes, et des événements spécifiques.
- **Achats:** Les joueurs peuvent acheter des objets (armes, armures, potions, etc.) dans des magasins.
- **Quêtes:** Les joueurs peuvent entreprendre différentes quêtes pour gagner de l'expérience et des récompenses.

Répartition des tâches:

1. Design et architecture du jeu: Concevoir la structure de base du jeu, identifier les principales classes et leur interaction. (2 personnes)
2. Système de combat: Créer le mécanisme de combat, incluant les attaques, défenses, compétences spéciales, etc. (1 personne)
3. Système de déplacement et de ville: Concevoir et implémenter les différentes zones, les transitions entre elles, et les éléments spécifiques de chaque ville. (1 personne)
4. Système d'achat: Développer le mécanisme d'achat, de vente, et d'inventaire. (1 personne)
5. Système de quêtes: Concevoir les différentes quêtes, leurs déclencheurs, récompenses, et conditions d'achèvement. (1 personne)