
ITÉRATION 1 DU PROJET 1

GROUPE 6

11 février 2020

CASTANER Ophélie
N°16700065
HUARD Alicia
N°15601834
BERRAI Dyhia
N°15608005
OULD OULHADJ Lisa
N°17805946

Table des matières

0.1	Lien Github du projet	2
0.2	Démarrer avec BlueJ	2
0.3	Questions	4
0.4	Command.java	7
0.5	CommandWords.java	8
0.6	Parser.java	8
0.7	Room.java	8
0.8	Game.java	9
0.9	Partie concernant le jeu	9

0.1 LIEN GITHUB DU PROJET

Cliquez [ici](#) pour voir le lien github du projet

0.2 DÉMARRER AVEC BLUEJ

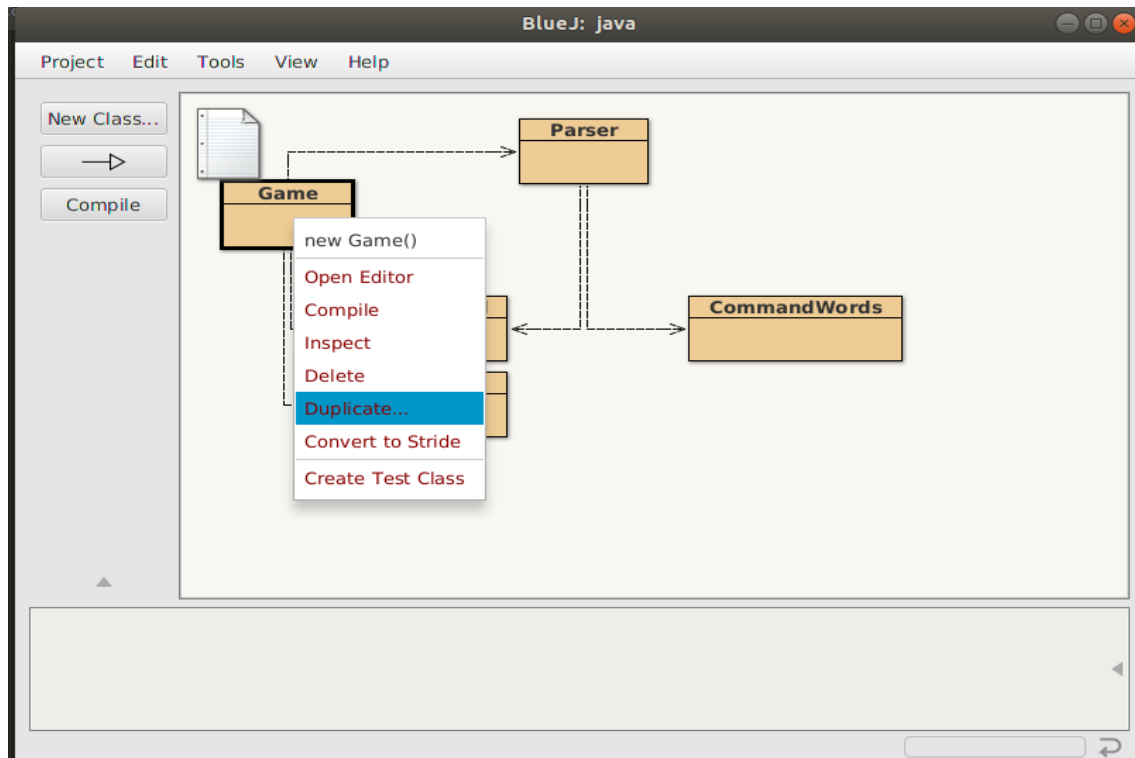
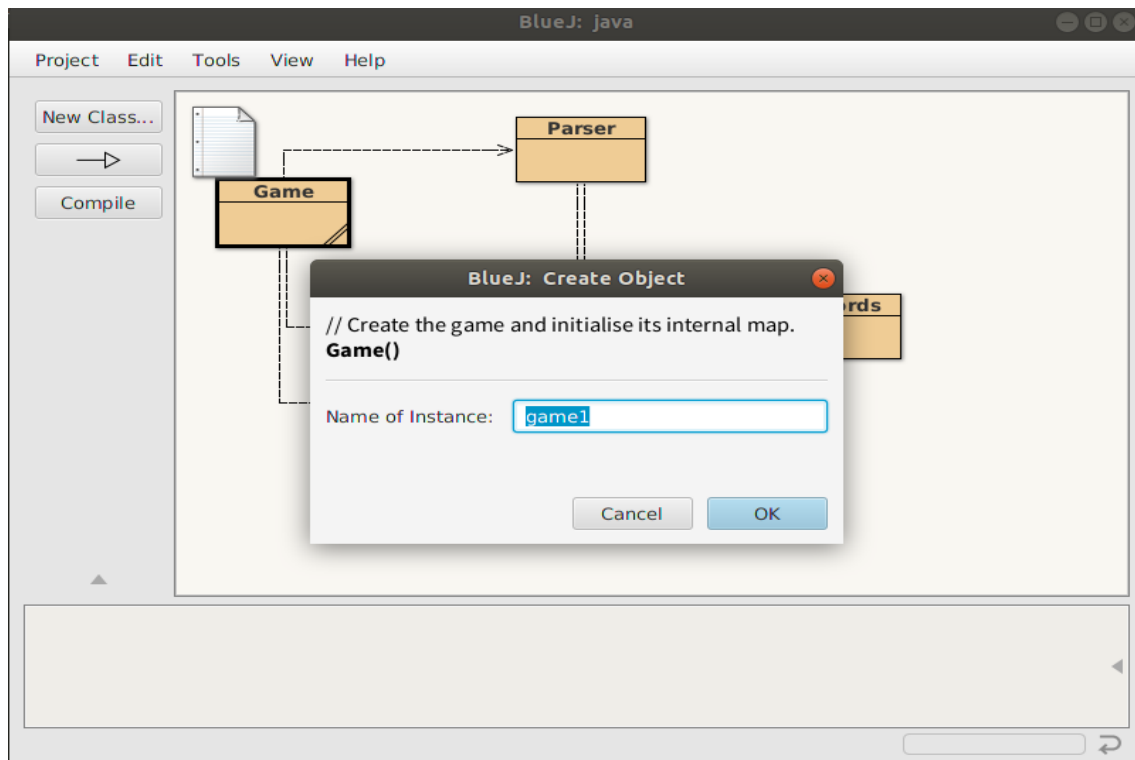
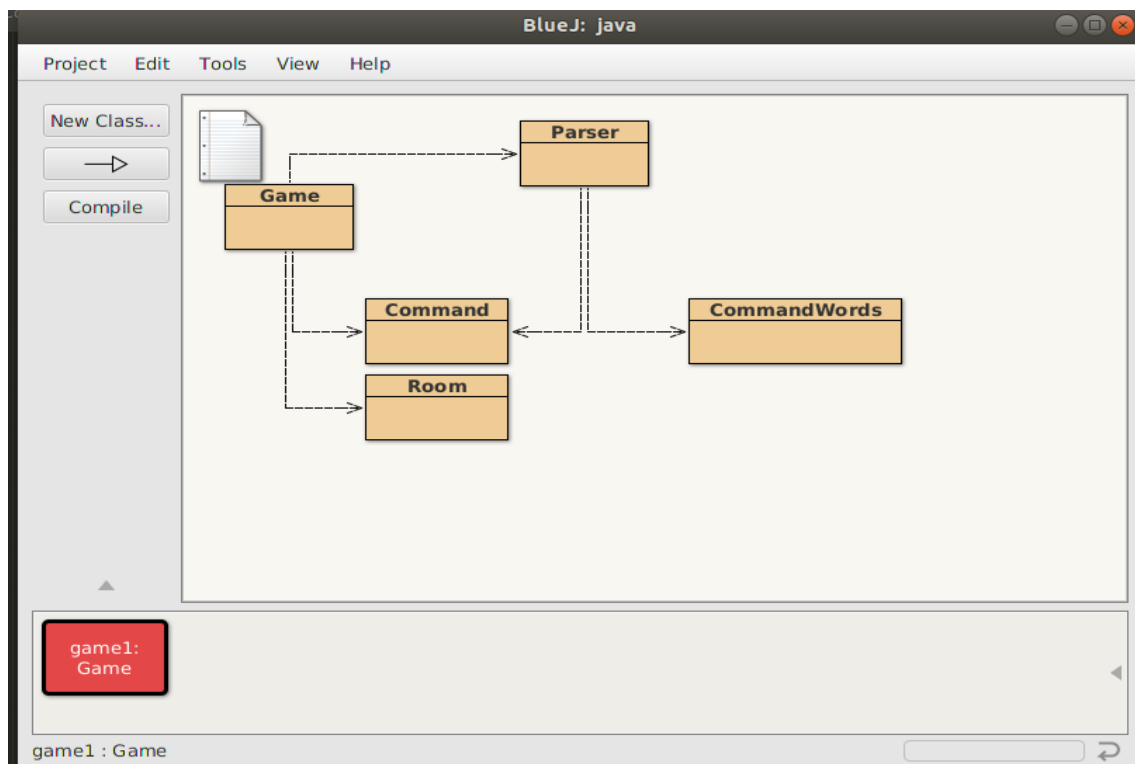


FIGURE 1: capture d'écran du projet zuul-bad "

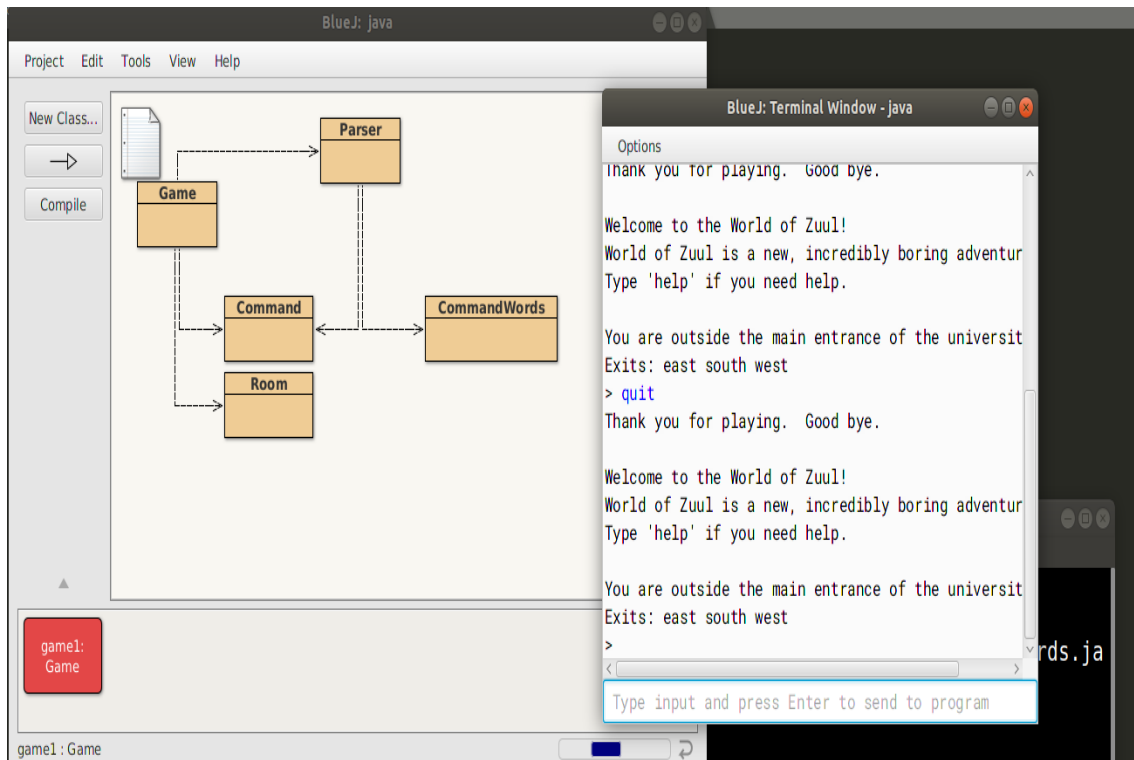
Appuyez sur "New Game" pour démarrer une nouvelle partie de jeu.



Ensuite on peut choisir le nom de la partie en cours. Ici par exemple : game1.



Sur `game1 : Games`, clique droit et cliquer sur `play()`.



Après avoir cliqué sur "`play()`". Une fenêtre de jeu s'ouvre. Le jeu se fait uniquement en écrivant des mots. Il n'y a pour l'instant pas d'image.

0.3 QUESTIONS

Exercice 7.1 :

What does this application do ? (Que fait l'application ?)

Une fenêtre de dialogue s'ouvre. On voit que l'on entre dans le monde Zuul. On va pouvoir interagir avec le jeu en ligne de texte.

What commands does the game accept ? (Quelles sont les commandes que le jeu accepte ?)

Il faut respecter les mots qu'il comprend lorsque l'on tape des mots. Les commandes sont : `quit`, `help`, `go <direction>`

Exemple :

— `go north`

- go south
- go east
- go west

```

Options

Your command words are:
    go quit help
> quit
Thank you for playing.  Good bye.

Welcome to the World of Zuul!
World of Zuul is a new, incredibly boring adventure game.
Type 'help' if you need help.

You are outside the main entrance of the university
Exits: east south west
> quit
Thank you for playing.  Good bye.

Welcome to the World of Zuul!
World of Zuul is a new, incredibly boring adventure game.
Type 'help' if you need help.

You are outside the main entrance of the university
Exits: east south west
> go east
You are in a lecture theatre
Exits: west
>
|Type input and press Enter to send to program

```

What does each command do ? (Que fait chaque commande ?)

La commande « quit » nous fait simplement quitter le jeu. On ne peut plus écrire de commandes, mais pour quitter complètement, il cliquer sur la croix en haut de la fenêtre.

```

> quit
Thank you for playing.  Good bye.

```

La commande « help » nous indique où l'on se trouve dans le jeu, puis nous redéfinit quelles sont les commandes disponibles dans le jeu.

```

BlueJ: Terminal Window - java
Options
You are outside the main entrance of the university
Exits: east south west
> go east
You are in a lecture theatre
Exits: west
> go west
You are outside the main entrance of the university
Exits: east south west
> quit
Thank you for playing. Good bye.

Welcome to the World of Zuul!
World of Zuul is a new, incredibly boring adventure game.
Type 'help' if you need help.

You are outside the main entrance of the university
Exits: east south west
> help
You are lost. You are alone. You wander
around at the university.

Your command words are:
    go quit help
>
Type input and press Enter to send to program

```

La commande « go » va nous permettre de nous déplacer dans le jeu dans différentes places, différents endroits.

```

BlueJ: Terminal Window - java
Options
> quit
Thank you for playing. Good bye.

Welcome to the World of Zuul!
World of Zuul is a new, incredibly boring adventure game.
Type 'help' if you need help.

You are outside the main entrance of the university
Exits: east south west
> help
You are lost. You are alone. You wander
around at the university.

Your command words are:
    go quit help
> go east
You are in a lecture theatre
Exits: west
> go west
You are outside the main entrance of the university
Exits: east south west
> go south
You are in a computing lab
Exits: north east
>
Type input and press Enter to send to program

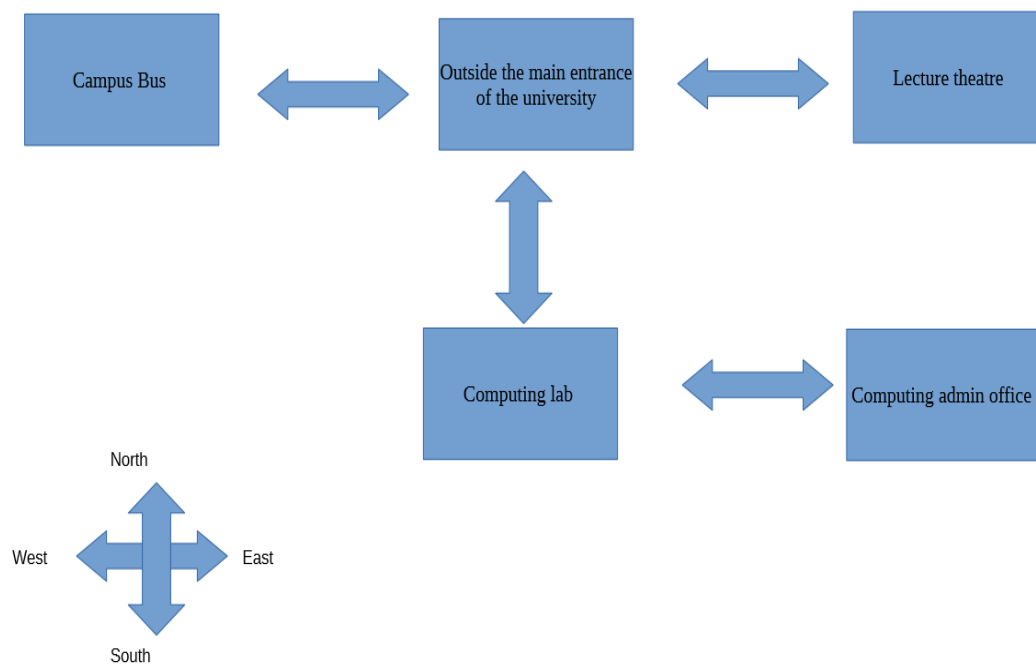
```

How many rooms are in the scenario ? (Combien trouve-t-on de pièces dans le scénario ?)
 Voici le nom des pièces de la version de base.

- Computing lab
- Outside the main entrance of the university
- lecture theatre
- the campus pub
- the computing admin office

On sait maintenant qu'il y a cinq pièces.

Voici la map.



Exercice 7.2 :

0.4 COMMAND.JAVA

La classe Command contient deux variables :
 commandWord pour une commande comme « help » ou « quit »

secondWord pour la commande go + secondWord.(north,south,west,east)

les méthodes :

getCommandWord() → retourne la commande

getSecondWord() → constate s'il y a un second mot.

IsUnknown() → si on écrit un mot/une commande compris

HasSecondWord() → s'il y a bien un second mot, ceci est vrai.

0.5 COMMANDWORDS.JAVA

La classe contient un tableau de chaîne de caractères, ce sont les commandes valides de bases(go,quit, help).

IsCommand contient une boucle qui calcule la taille d'un mot et détecte si le mot existe dans le tableau. Si le mot tapé existe, ceci renvoie true, sinon false.

0.6 PARSER.JAVA

La classe récupère la chaîne de caractère, si c'est un mot, ça le met dans la variable word1, si c'est deux mots, le second mot, sera dans word2. Cette classe fait appel à la fonction IsCommand(). Pour récupérer les mots, on utilise Scanner(System.in).

0.7 ROOM.JAVA

La classe Room nous donne le nom de la salle actuelle et les directions possibles pour aller aux autres salles.

0.8 GAME.JAVA

C'est la classe la plus importante pour le moment.

createRooms() → on peut savoir quelles sont les pièces disponibles durant le jeu.

Il y a aussi la possibilité de quitter les pièces.

processCommand() → Les conditions en fonction de la commande qui est écrite par le joueur.

play() → boucle qui permet de jouer.

printWelcome() → Tous les messages de bienvenue du jeu et les messages avec le nom de la salle actuelle et les sorties (avec directions) possibles.

printHelp() → afficher les différents messages dans la fenêtre de dialogue.

goRoom() → traverser les pièces en fonction de la direction.

quit() → quitter le jeu.

Exercice 7.2.1 :

- 1er étape : déclaration privée d'une variable reader de type Scanner -
- 2ème étape : Dans le constructeur Parser() la variable reader récupère 1 ou 2 mots à l'aide de la fonction Scanner(System.In)
- 3ème étape : Méthode Command getCommand() Scanner tokenizer = new Scanner(inputLine)

En conclusion, la classe Scanner permet de lire les saisies clavier que l'on écrit. Ceci ici, ce sera les commandes autorisées/comprises par le jeu.

0.9 PARTIE CONCERNANT LE JEU

Vous êtes en pleine période de l'Égypte antique. Vous êtes un archéologue et vous vous êtes mis en tête que vous étiez l' élu pour récupérer une célèbre amulette, celle de l'œil Oudjat. Cette amulette se trouve dans la pyramide d'Amaithor. Personne jusqu'alors n'y parvenu.

- Selon une légende, il existe une salle qui mène directement à la mort.
- Certains villageois pensent que cette amulette n'a jamais existé.
- Le fantôme de la reine dissuade tout aventurier d'y pénétrer.

La carte du jeu se décompose ainsi :

Quatre lieux :

- Le Port du Nil

- Le village
- La pyramide d'Amaithor
- Le Paradis

La pyramide comporte neuf salles avec leurs objets respectifs :

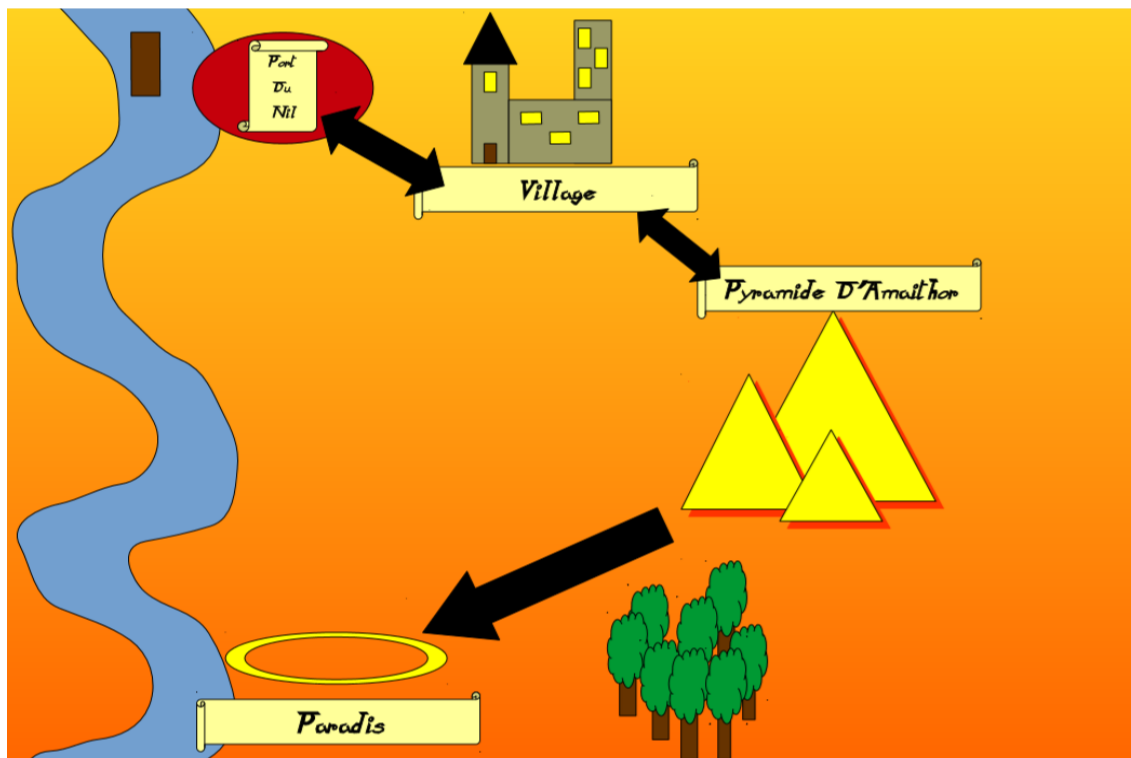
- L'entrée
- La salle de culte → offrandes aux Dieux
- Frichti (cuisine) → du pain
- La salle de bain → savon
- La salle du choix
- La salle de l'Enfer (Mort)
- La salle du pré-tombeau
- La salle tombeau → le tombeau, l'amulette
- la chambre de la Reine

L'archéologue débute sa mission en arrivant au port du Nil. Dans un premier temps, celui-ci devra se rendre au village pour recueillir de vraies ou de fausses informations. Cependant l'archéologue ne sait pas la fiabilité de ces informations venant d'un villageois. Pourtant il faudra être attentif sur les dires de ce villageois. Il peut y avoir de précieuses informations pour la suite de l'aventure. Un autre villageois est un commerçant qui vend divers objets pour l'expédition. Lorsque l'archéologue quitte le village, un mot de passe lui est demandé. Comment le connaîtra-t-il ? Il devra retenir tout ce que le villageois lui a dit. Une fois, le mot de passe trouvé, il arrive dans l'entrée de la pyramide. Cette entrée donne accès à la salle des cultes. La salle des cultes contient plusieurs offrandes (fruits, statuettes...). Grâce à cette salle, on peut aller à la frichti, la salle de bain ou la salle du choix. La frichti et la salle de bain communiquent entre elles. La salle du choix demande de la réflexion, deux salles sont possibles, une permet d'accéder à la salle du pré-tombeau et la salle de l'Enfer. Ce qui veut dire que une fait continuer le jeu ou nous fait tout recommencer. La salle du pré-tombeau nous emmène dans la salle du tombeau. Lorsque l'amulette est récupérée on peut être téléporter dans la chambre de la Reine. Une fois dans cette chambre, l'archéologue pourra retrouver l'entrée de la pyramide et de sortir de celle-ci. Il pourra alors se diriger vers le paradis. Le tombeau est l'unique pièce qui permet de se téléporter vers la chambre de la Reine.

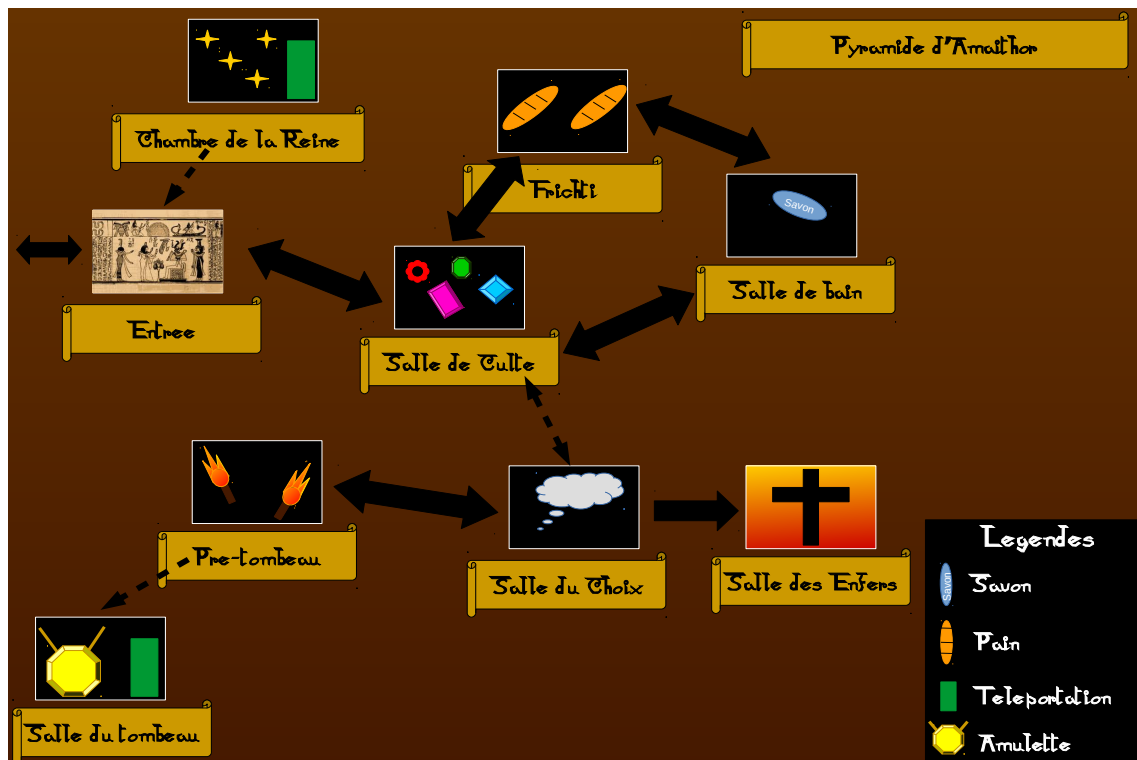
Les personnages :

- Un commerçant « Strudel »
- Le fou du village « Enneza »
- Le fantôme de la Reine « Dyhia »
- La gardienne du paradis « Lisa »

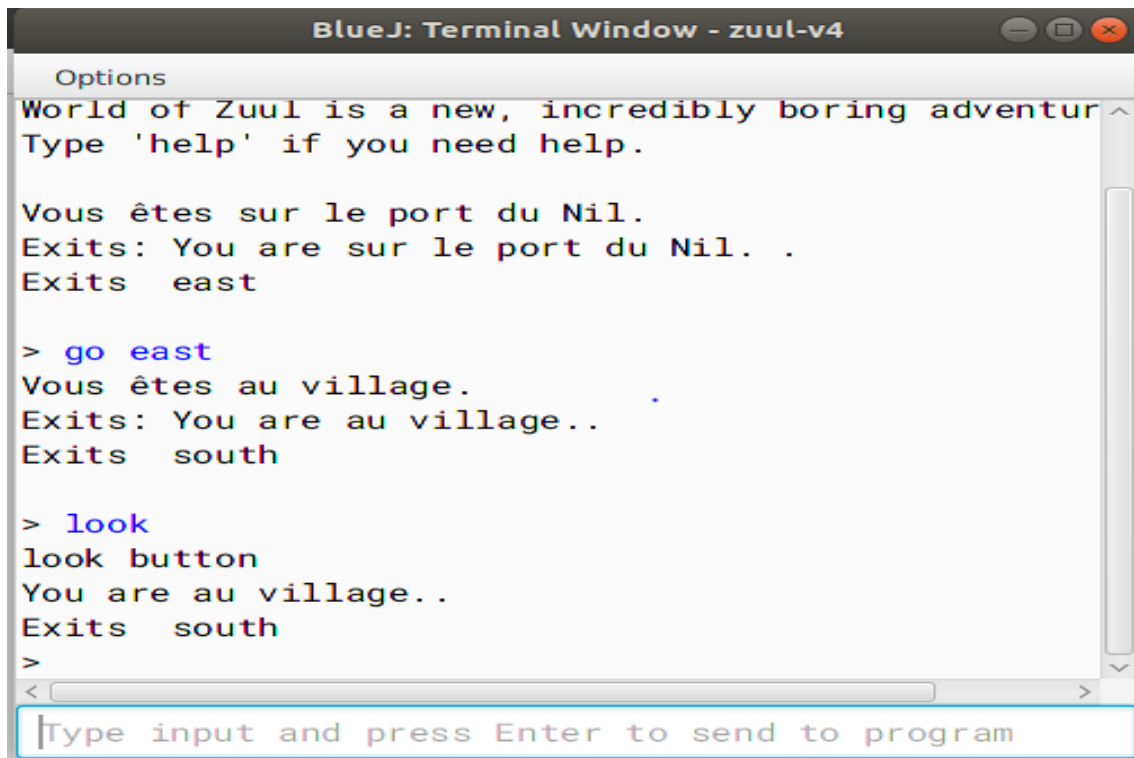
Voici la map des quatre lieux symboliques du jeu.



Voici la map de l'intérieur de la pyramide.



Quelques captures d'écran pendant le jeu. Il y a aussi les ajouts de "look" et de "eat". Ces deux commandes ne font pas les vraies actions. Elles écrivent juste un message. Par la suite, on fera en sorte qu'elles produisent une action concrète.



```
BlueJ: Terminal Window - zuul-v4

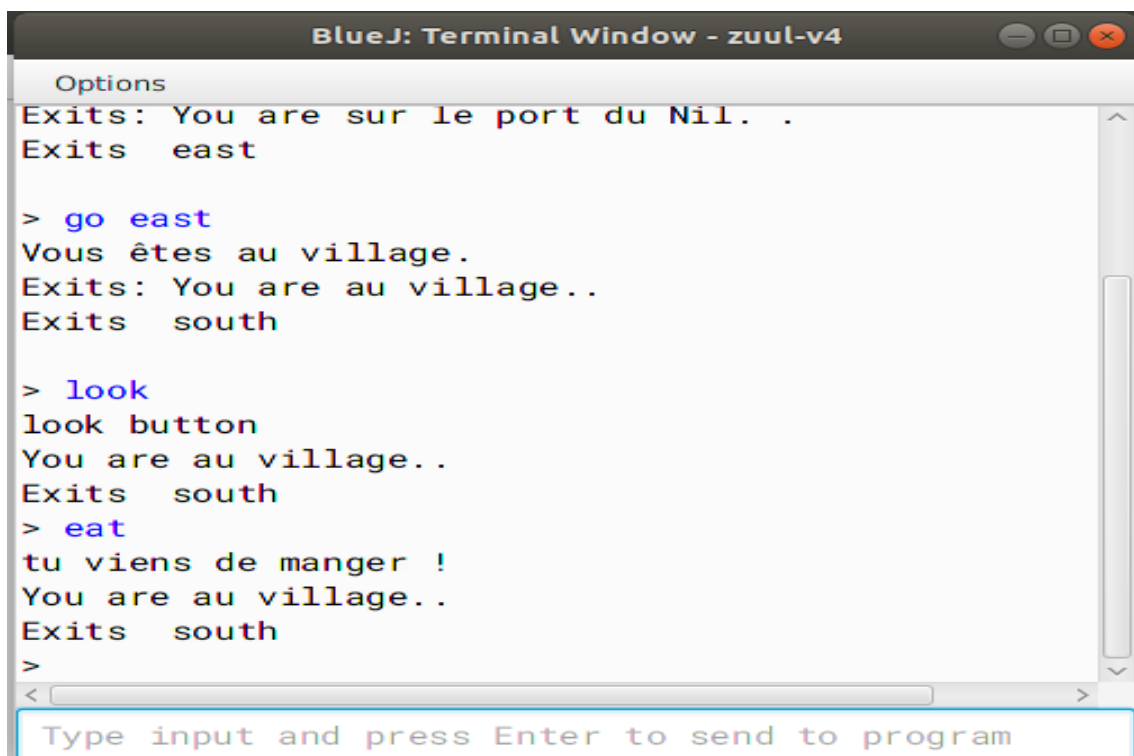
Options
World of Zuul is a new, incredibly boring adventure...
Type 'help' if you need help.

Vous êtes sur le port du Nil.
Exits: You are sur le port du Nil. .
Exits  east

> go east
Vous êtes au village.
Exits: You are au village..
Exits  south

> look
look button
You are au village..
Exits  south

>
Type input and press Enter to send to program
```



```
BlueJ: Terminal Window - zuul-v4

Options
Exits: You are sur le port du Nil. .
Exits  east

> go east
Vous êtes au village.
Exits: You are au village..
Exits  south

> look
look button
You are au village..
Exits  south

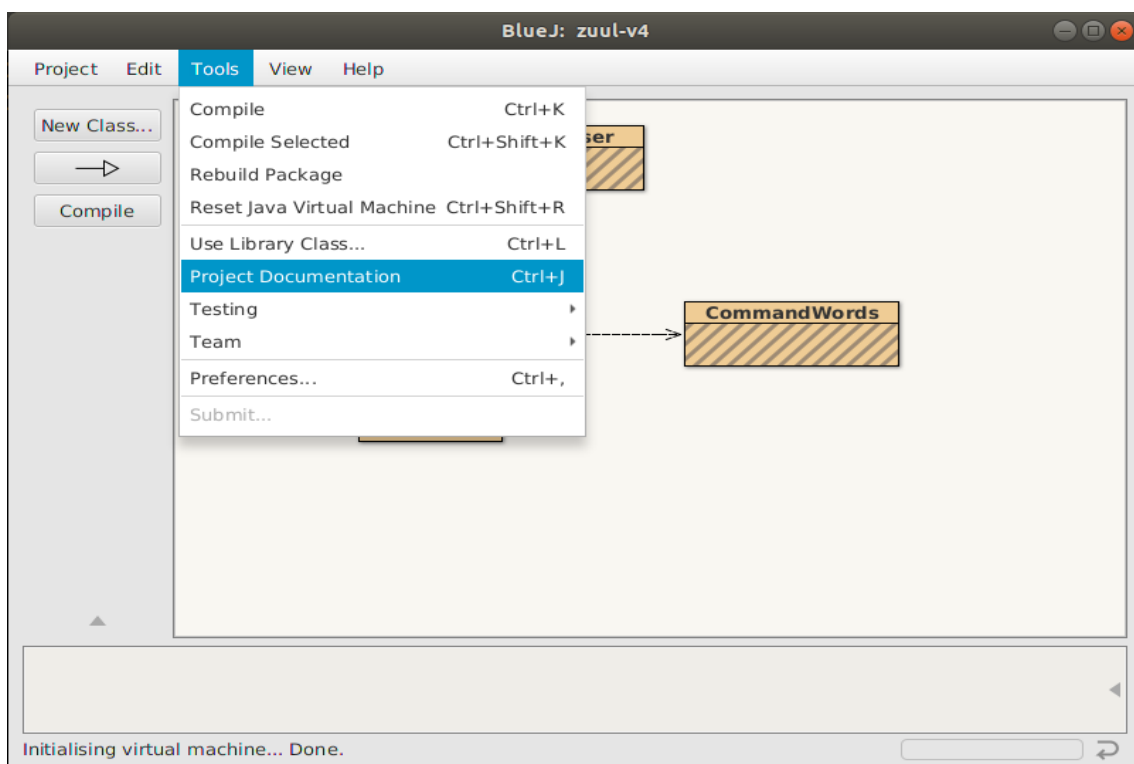
> eat
tu viens de manger !
You are au village..
Exits  south

>
Type input and press Enter to send to program
```

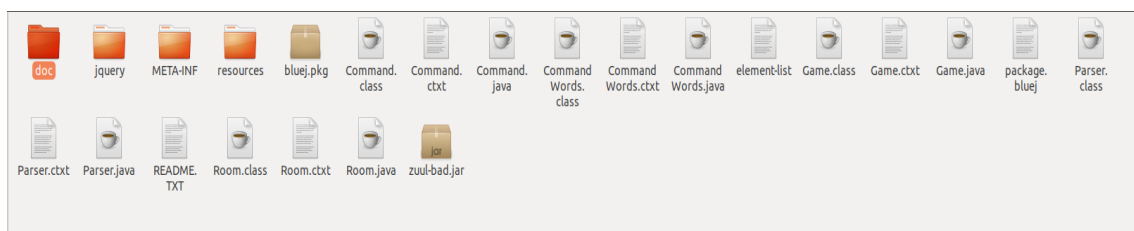
Voici les étapes pour générer la javadoc avec Bluej :
 Dans le terminal, il faut taper Bluej.

```
~/Documents/java/zuul-v4$ bluej
```

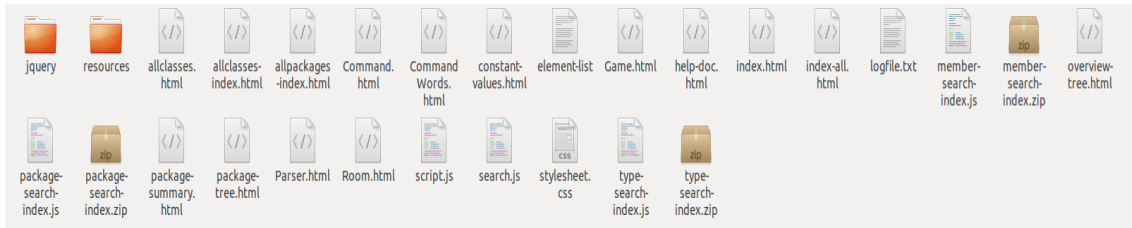
Ensuite il faut aller dans « Tool » puis cliquer sur « Project Documentation »



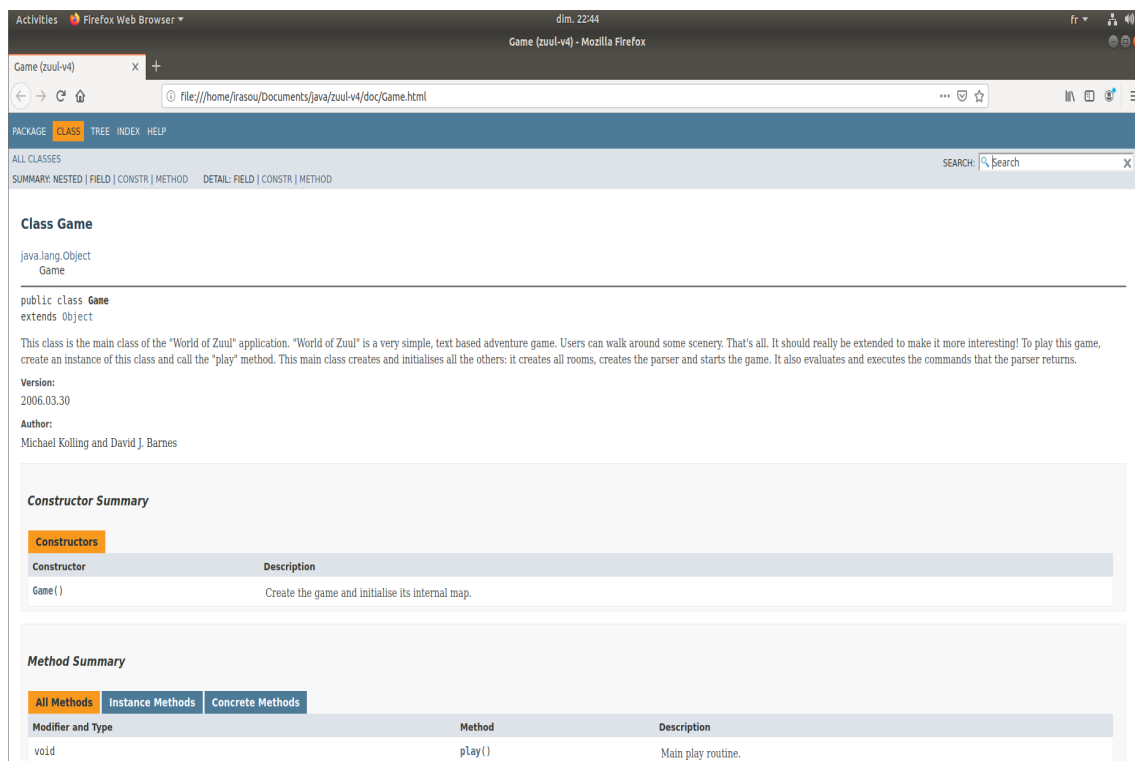
Ceci va générer des dossiers et différents fichiers avec des extensions comme .js, .html. Le dossier « doc » est le plus important car il comporte les fichiers .html.



Ensuite on cliquera sur index.html pour arriver sur la page d'accueil de documentation du projet.



Ensuite on arrive sur cette page.



Cette dernière partie contient l'ensemble du code pour notre jeu de base. Pour l'instant nous laissons les commentaires de base, les modifications en commentaire pour la future soutenance à l'oral. A l'avenir les commentaires les moins utiles seront supprimés.