

Cahier des charges — Projet "Text Adventure"

1. Contexte

Le comité de production d'un manga à succès souhaite valider l'univers de son adaptation vidéoludique par un prototype jouable dans le terminal.

Ce prototype prendra la forme d'un jeu textuel se déroulant dans le lycée **A.U.**, spécialisé dans la formation des héros.


Le jeu consistera à créer un personnage, à explorer librement le lycée, à interagir avec l'environnement et les personnages, à récupérer des objets, et à combattre un mannequin d'entraînement pour obtenir des badges de réussite.

2. Objectifs du projet

- ☒ Créer un **prototype textuel** jouable dans le terminal.
 - ☒ Permettre au joueur de créer son personnage et de voir son récapitulatif.
 - ☒ Proposer des lieux à visiter et des actions à réaliser dans chacun.
 - ☒ Gérer l'inventaire, les objets clés et les combats contre un mannequin d'entraînement.
 - ☒ Clore le jeu sur victoire ou défaite en fonction des actions du joueur.
-

3. Livrables attendus

- ☒ Script Python complet, jouable dans le terminal.
- ☒ Système de création et récapitulatif du personnage.
- ☒ Système de déplacement entre les lieux avec vérification de proximité.
- ☒ Actions disponibles dans chaque lieu avec leurs effets.

-  Gestion correcte de l'inventaire, du stock de la cafétéria et des objets clés.
-

4. Contraintes techniques

Structure du jeu :

- **Création du personnage** avec récapitulatif.
- **Déplacements** possibles uniquement entre lieux adjacents.
- **Actions** spécifiques à chaque lieu.
- **Gestion des objets** :
 - Objets clés dans une liste (ex : passe d'entraînement).
 - Inventaire dans un dictionnaire (ex : badges).
- **Combat en boucle** contre un mannequin d'entraînement.

Lieux obligatoires :

Lieu	Etag e	Remarques
Hall d'entrée	RDC	Départ du jeu. Action : quitter
Couloir du RDC	RDC	Passage obligatoire
Classe 1-A	RDC	Action : demander passe / montrer les badges
Couloir du 1er étage	1er é t a	Passage obligatoire

g
e

Cafétéria	1er	Action : manger (stock limité à 2 par plat)
	é	
	t	
	a	
	g	
	e	

Salle d'entraînem ent	1er	Action : combattre (nécessite le passe)
	é	
	t	
	a	
	g	
	e	

Actions communes :

- **observer** : Description du lieu actuel.

5. Spécifications fonctionnelles détaillées

5.1. Création du personnage

- Demander les informations de base au joueur.
- Afficher un récapitulatif complet.

5.2. Déplacements

- Les déplacements ne sont possibles qu'entre lieux voisins.
- Le joueur doit entrer le nom exact du lieu souhaité.

5.3. Actions par lieu

Lieu	Actions disponibles	Détails
Tous les lieux	observer	Affiche la description du lieu
Hall d'entrée	quitter	Quitte le jeu
Cafétéria	manger	+10 PV par plat, 2 exemplaires max par plat
Classe 1-A	demander	Donne le passe (objet clé)
	montrer	Si 3 badges, victoire et fin du jeu
Salle d'entraînement	combattre	Combat contre mannequin
Combat en cours	attaquer / fuir	Attaque ou abandon du combat

5.4. Combat

- Mannequin commence avec 50 PV.
- Joueur attaque : -15 PV au mannequin.
- Mannequin riposte : -10 PV au joueur.
- Fin du combat si :
 - Joueur PV = 0 → **Game Over**
 - Mannequin PV = 0 → Gagne un **badge** dans l'inventaire.

6. Conditions de réussite

- ✓ Création et récapitulatif du personnage fonctionnels.
- ✓ Action **observer** active dans tous les lieux.
- ✓ Stock de la cafétéria correctement géré (-1 par plat consommé).
- ✓ Obtention du passe dans la classe 1-A.
- ✓ Combat fonctionnel avec boucle jusqu'à la victoire ou la fuite.
- ✓ Fin du jeu sur victoire (**montrer** avec 3 badges) ou défaite (PV = 0).
-