

Réalisation d'application

Projet 1 - Jeu d'aventure

Geoffrey Glaive, Florian Vazelle
Matthieu Viera Santa Cruz, Augustin Brateau

Licence 3 informatique
Université Paris 8 Saint-Denis

Table des matières

1	Itération 1	2
1.1	Exercice 1	2
1.1.1	2
1.1.2	2
1.1.3	2
1.1.4	2
1.1.5	2
1.2	Exercice 2	4
1.2.1	4
1.3	Exercice 3	4
1.4	Exercice 4	4
1.5	Exercice 5	5
1.6	Exercice 6	5

I Itération I

Premiers pas avec zuul-bad

I.1 Exercice I

1.1.1

Lance un jeu dans le terminal qui permet au joueur d'entrer des commandes pour réaliser des actions.

1.1.2

Le jeu accepte go, help et quit.

1.1.3

- go : permet de se déplacer d'une pièce à l'autre, en indiquant la direction.
- help : laisse un message et liste l'ensemble des commandes possibles.
- quit : permet de quitter le jeu

1.1.4

Il y a 5 pièces.

1.1.5

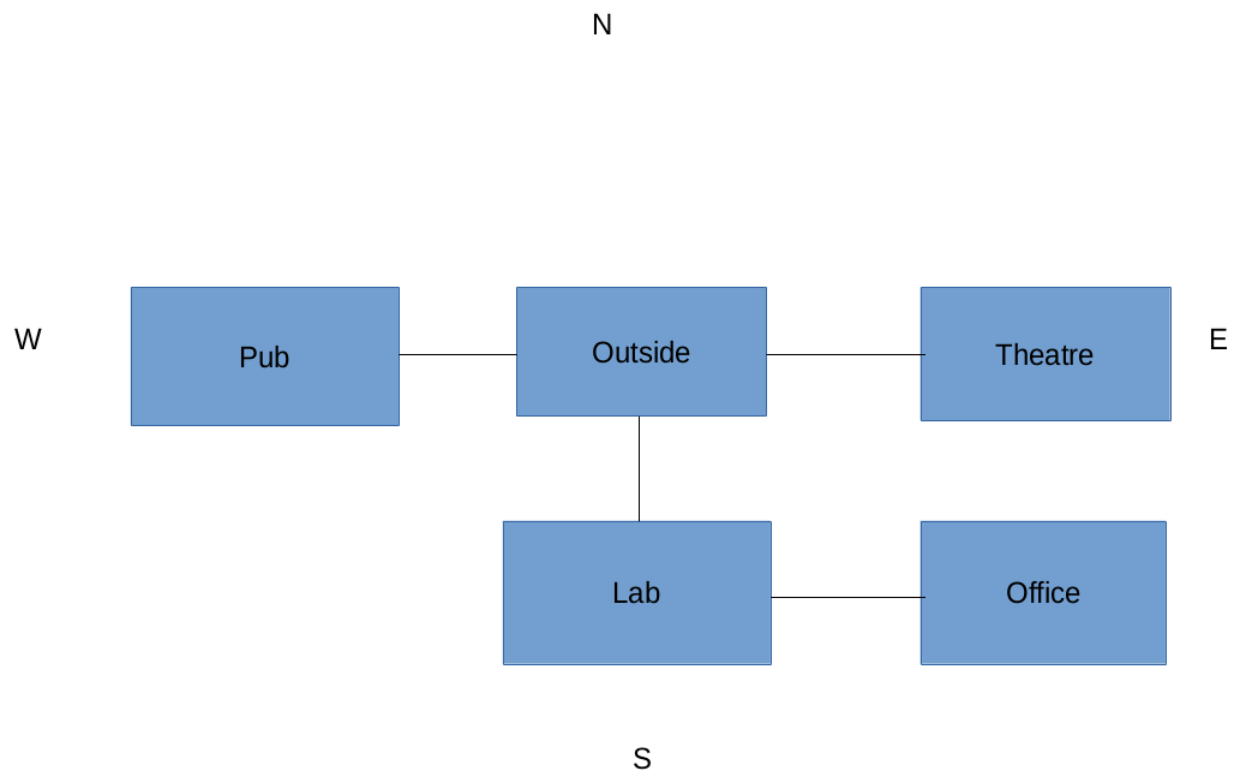


FIGURE 1: plan du jeu

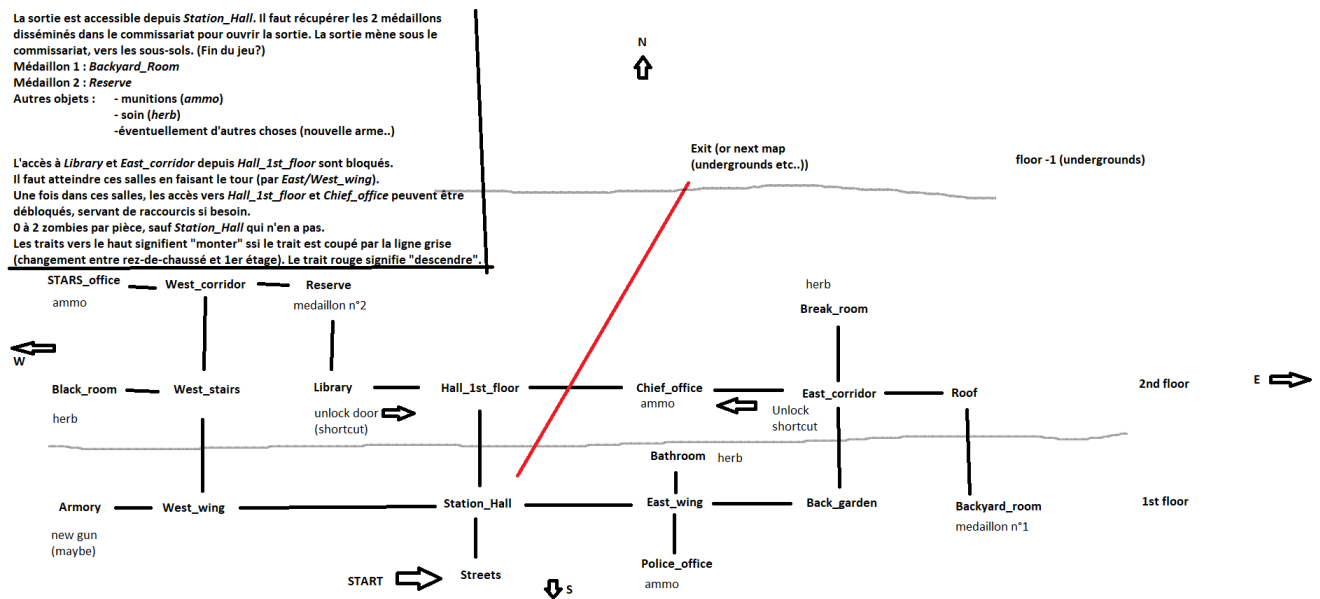


FIGURE 2: Caption

1.2 Exercice 2

1.2.1

- Game : classe principale du jeu, elle permet de créer l'environnement du jeu, permet de le lancer, et d'exécuter les commandes. Elle fait communiquer l'ensemble des classes entre elles.
- Room : classe permettant d'instancier un objet "Room" (piece) avec des sorties (4 directions).
- Command : crée un objet commande.
- CommandWords : vérifie la véracité des commandes.
- Parser : permet de transformer le texte entrées par l'utilisateur, en commandes valides.

1.3 Exercice 3

Vous êtes Leonn, une nouvelle recrue dans la police, dans la ville de Fock City. Vous arrivez en ville en pleine nuit pour commencer votre premier service, mais à cause d'un virus, les habitants de la ville ont été transformé en gilets jaunes zombifiés, et vous vous retrouvez pris au piège ! Vous devez désormais trouver un moyen de vous échapper de la ville, mais votre seule solution à l'heure actuelle est de vous réfugier au commissariat. Pourrez-vous vous en sortir vivant ?

1.4 Exercice 4

1.5 Exercice 5

Tout d'abord, `getExitStrings` initialise une chaîne de caractère nommée `returnString` (valeur qui sera retourner) avec comme valeur de départ "Exits :". Ensuite, `getExitStrings` initialise une second variable nommé `keys` qui est une collection de chaîne de caractère (`Set<String>`) et qui est constitué de l'ensemble des clés de la collection `exits` (attribut de la classe `Room`, qui a un string associé un objet `Room`). Après, `getExitStrings` parcourt l'ensemble des clés précédemment récupérer et les concatène a la variable `returnString` (avec un espace entre chaque mot). Une fois le "foreach" fini, la variable `returnString` est retourné.

1.6 Exercice 6

Oui, nous devons modifier la classe `Game` pour ajouter la fonctionnalité dans une nouvelle méthode et en faire l'appel dans la méthode `processCommand`.