Réalisation d'application

Rapport itération I

Jeu D'aventure

Zuul-bad

Auteurs
Groupe 5
LOKO Loïc
GHOUIBI Ghassen
BOUCHICHA Abdelrahim

Table des matières

I Présentation

Zuul-bad est une version de world-of-zuuul c'est un jeu d'aventure qui était développer en 1970 par Will Crowther et étendu par Don Woods.Le jeu original est connu sous le nom Colossal Cave Adventure. Le principe du jeu c'est trouvé un chemin dans un système compliqué de cave autrement dit une labyrinthe avec des portes et le joueur doit essayer de trouver des mots secrets et des trésors cachés et autres.Toute en visant de recolter le maximum de point possible. Dans ce rapport on se base sur Zuul-bad c'est une implémentation avec des mauvais design de classe.

II Exercice 7.1

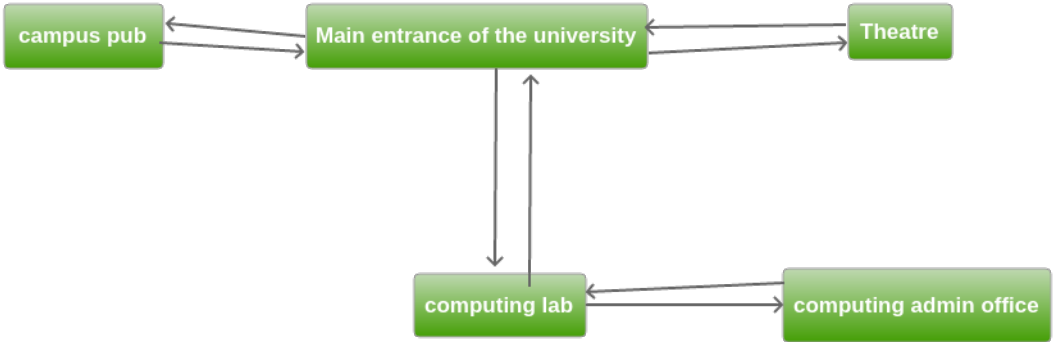
7.1.1 Que fait cette application ?
Cette application est implémenté en mode texuelle permet le joueur de se balader dans des pièces a traves l'interaction en ligne de commande (ou autres).

7.1.2 Quelles commandes le jeu accepte-t-il ?
Le jeu accepete les commandes suivantes :
go quit help

7.1.3 Que fait chaque commande ?
go : permet le joueur de se déplacer dans quatre direction *north,south,east,west* et entrée dans une chambre s'il existe.
help : pour le moment cette commande permet de localisé vagement l'endroit du joueur. quit : permet de quitter le jeu.

7.1.4 Combien de pièces y a-t-il dans le scénario ?
il existe 5 chambres : *outside, theatre, pub, lab, office*

7.1.5 Dessinez une carte des pièces existantes.
Plan du jeu inventé :



III Exercice 7.2

Rôle des classes :
CommandWord : Cette classe permet tout simplement de tester si une chaine est equivalente au tableau de commande qu'elle contient à traves la méthode isCommand qui renvoie true dans le cas les chaines sont equivalentes sinon false.

Parser : Cette classe permet de récuperer la chaine à partir de la ligne de commande en utilisant la bibliothèque Scanner à traves la méthode getCommand On récuperer le premier mot et le deuxième et ignore le reste.

Command : Cette classe permet la vérification individuel des commandes saisie de la part de l'utilisateur décomposé en deux parties au par avant avec le parser.

Room :Cette classe permet la création des salles avec une petite description on constate aussi la méthode setExits qui permet de mettre des sorties de cette salle.

Game :C'est la classe main du jeu permet d'excuter le jeu en boucle tant que on quit pas le jeu toute en lisant les commandes entrées par l'utilisateur et faire les déplacements dans les salles selon les envies du joueur.

IV Exercice 7.3

Plan du jeu inventé :