Hamza MEKHANEG

Théo SAMARASINGHE

Yassine OUHMMOU

The Balad of Briatte

**Introduction:**

Le projet est un « binding of Isaac » like, avec les mêmes mécaniques du jeu dans lequel il faut parcourir les niveaux et survivre à des monstres se situant dans chacune des rooms disposées en plusieurs étages. Le projet s’est réalisé avec une équipe constituée de Théo, Yassine et Hamza.

Nous avons choisi de le renommer de la sorte car nous n’avons pas de monstre sur la map. Le jeu est un peu une sorte de balade du coup.

**Arborescence :**

TheBaladOfBriatte/

├─ crudmenu.c

├─ main.c

├─ maps.rtbob

├─ menu.c

├─ menu.h

├─ monster.c

├─ monster.h

├─ monsters.mtbob

├─ object.c

├─ object.h

├─ objects.itbob

├─ room.c

├─ room.h

├─ stage.c

├─ stage.h

├─ temp.txt

├─ tempAdd.txt

├─ tempDelete.txt

├─ tempModif.txt

**Analyse rapide :**

Le projet dispose dans le main pour fonctionner d'une fonction menu avec plusieurs choix dans les paramètres pour modifier, créer et supprimer des rooms, objets et monstres. De plus elle dispose d'une fonction play afin de commencer la partie de The Balad Of Briatte. Une fois la partie lancée, il suffit de profiter ! Pour quitter la partie, pressez b

**Dossier d’installation :**

Allez dans le fichier du projet et ouvrez un terminal.

A ce moment-là lancez : ./launch.sh

Cela lancera le jeu et installera ce qui est nécessaire.

**Dossier d’utilisation :**

Il faut lancer l’exécutable en CLI, à ce moment un menu apparait et vous pouvez soit jouer et le jeu se lance (il faut appuyer sur « b » pour quitter pendant le jeu), soit aller dans les paramètres ou soit quitter.

Dans les paramètres il faut choisir quel fichier vous souhaitez modifier. Une fois choisi, vous pouvez soit créer un des objets en question, en modifier ou en supprimer.

Pour se déplacer dans le jeu il suffit d’utiliser ZQSD.

**Bilan du projet :**

Le projet n'est pas terminé mais la partie 4, la génération de l'étage et les mouvements du joueur sont parfaitement fonctionnels. Celui-ci n'a pas pu être terminé dans son entièreté faute de temps. De plus la difficulté a été plutôt du côté de SDL car la bibliothèque est complexe et difficile à prendre en main et est peu documentée, nous avons préféré ne pas inclure dans le projet car l’exécutable en SDL n’est pas fonctionnel.

Au niveau de ce qui a été réalisé, la difficulté a été sur la façon de générer l'étage et d'établir un mode de saisie instantané pour les déplacements du joueur.

Nous avons rencontré des soucis de compatibilité en fonction du code qu’on utilisait et surtout de la machine, on a dû donc s’orienter vers des VM. Il arrivait aussi qu’on rencontre des problèmes avec les VM avec des bugs incompréhensibles ce qui nous a parfois freinés dans le projet.

Autrement il nous aurait fallu un peu plus de temps pour finir le projet, avec des difficultés d’organisation entre nos alternances mais aussi les cours durant lesquels nous avions eu énormément de devoirs maison de la part des autres profs.