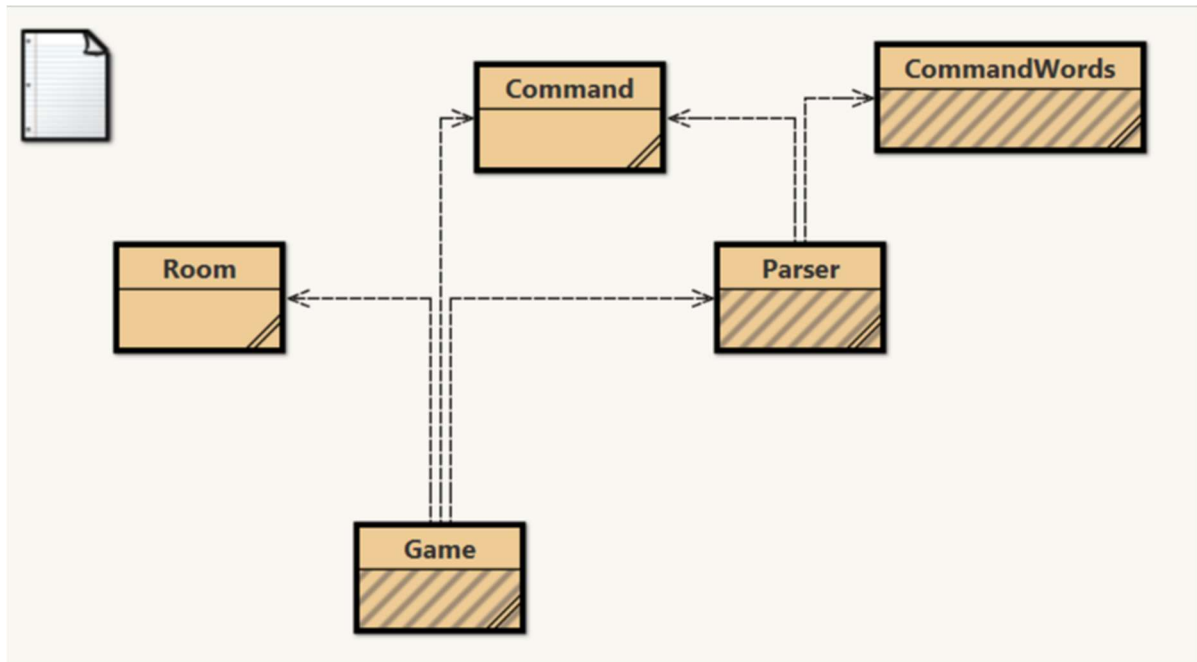


Rapport de Projet Zuul



I.A) L'Auteur

Le jeu est réalisé par Hugo Deniau en 12C.

I.B) Le Thème

Le jeu se nomme 'Lost in space' et s'articule autour de la phrase 'Dans un vaisseau spatial accidenté, un prisonnier rebelle doit s'enfuir.'

I.C) Le Synopsis

- 1) Le joueur démarre l'aventure dans une cellule, une panne de courant dans le vaisseau lui permet d'ouvrir la porte pour passer dans le couloir. L'aventure commence.
- 2) Le personnage choisit un sens pour explorer le couloir, d'un côté le couloir est bloqué par ce qui semble être une sorte d'énorme caisse. De l'autre côté le couloir continue et débouche sur deux salles, une cafétaria et un laboratoire.
- 3) La cafétaria semble avoir été le siège d'important combats, les murs sont en effet marqués d'impacts de tirs encore chaud. Vous ne trouvez rien / vous trouvez un peu de nourriture, mais remarquez tout de même que la seule autre porte a été barricadée.
- 4) Vous entrez dans le laboratoire, il est désert mais vous voyez des animaux inconnus flottant dans ce qui ressemble à des aquariums. Vous observez un curieux appareil sur la paillasse. Il ressemble à une pince mesurant près d'un mètre, et une lueur orangée en émane. Un des documents que vous apercevez vous apprend qu'il s'agit d'un fusil à gravité, vous pourrez surement porter des objets lourds avec (voir caisses #1).

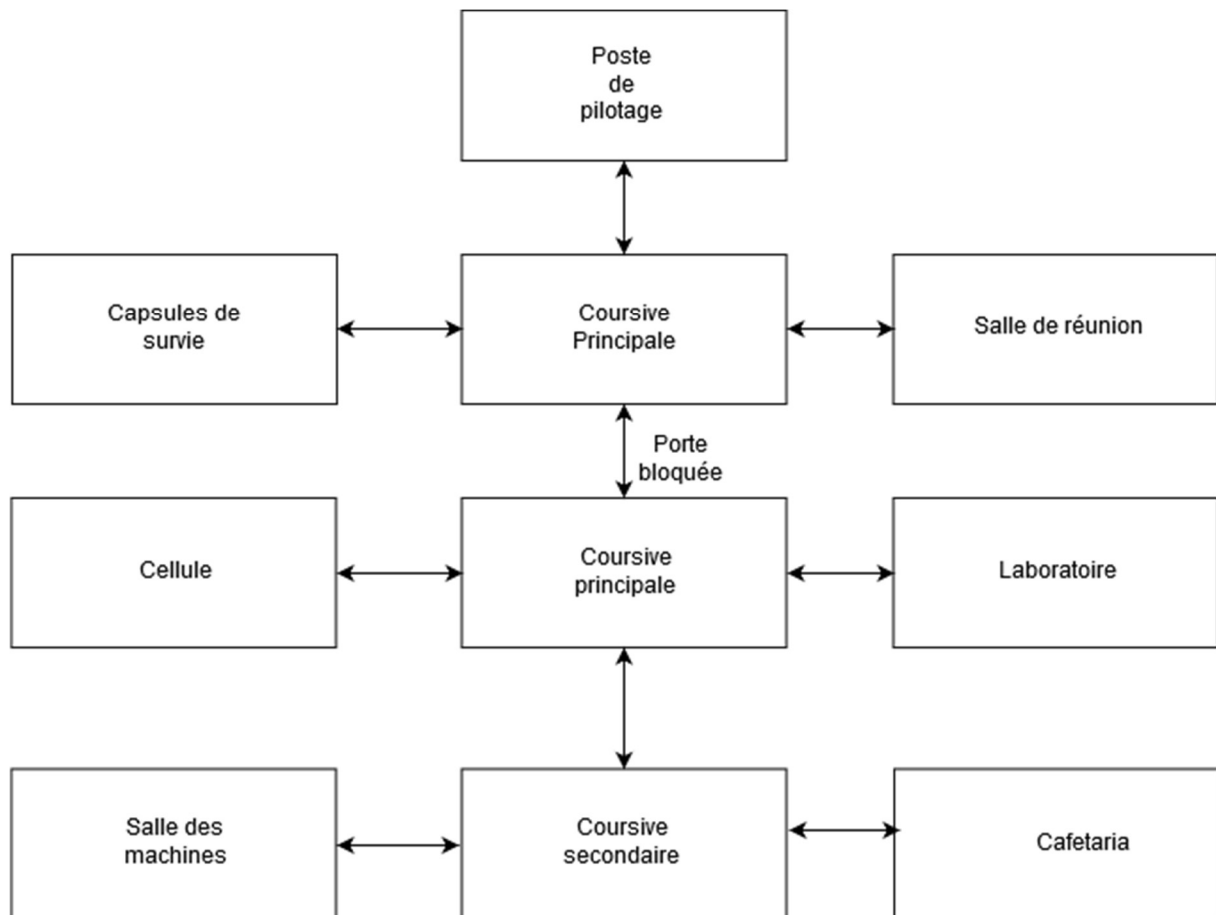
- 5) Après avoir dégagé la caisse, vous pénétrez dans un couloir et plusieurs portes se présentent à vous (le poste de pilotage, la soute qui est un déplacement vertical, et les capsules survie)
- 6) Vous pouvez enfin voir une échappatoire : il reste une capsule de survie amarrée. Sans un regard derrière vous, vous entrez dans l'habitable, et vous retrouvez propulsés hors du vaisseau, vous êtes en sécurité.

Situations gagnantes : Le joueur s'échappe du vaisseau (éventuellement dans le temps imparti, pour ajouter un certain challenge au joueur).

Situations perdantes : Le joueur ne sort pas du vaisseau dans le temps imparti et meurt.

Enigmes : Ramasser un objet pour déplacer les caisses.

I.D) Plan des lieux



II) Exercices

7.5) Avant d'implémenter cette méthode, il y avait plusieurs fois les mêmes lignes de code à plusieurs endroits. Or la duplication de code est à proscrire et il est impératif de la limiter le plus possible.

7.6) J'ai remplacé les différents attributs présents dans la classe Room afin d'utiliser une HashMap qui associera les directions aux salles correspondantes. J'ai également rajouté une méthode pour récupérer une sortie en fonction de son nom.

7.7) Cela permet de séparer les différentes parties de l'application, notamment la partie qui gère les salles et la partie qui gère l'affichage du jeu.

7.10.2) La Javadoc ne liste que les méthodes publiques, donc il y a plusieurs méthodes invisibles dans la Javadoc.

7.15) Les méthodes *eat* et *look* ont été rajoutées.

7.18) La méthode *getCommandList* a été rajoutée avec les différents changements que cela implique (même si cela ne change pas comment l'application se comporte).