

Projet IN404 - 2018

Durant ce projet, vous allez développer un jeu d'exploration de donjon ([Rogue-like](#)). Le thème que vous utiliserez pour ce projet est libre. Vous devrez cependant respecter les contraintes ci-dessous.

Description du jeu

- L'univers du jeu est représenté par un ensemble de cases carrées représentant différents éléments (*sol, mur, objet, personnage, ...*).
- L'univers du jeu est généré aléatoirement en début de partie.
- Le jeu permet de faire évoluer un personnage joueur (PJ) en mode tour par tour.
- Le jeu comporte également des personnages non joueur (PNJ).
- Le PJ possède des caractéristiques (*points de vie, de magie, ...*) et un équipement (*monnaie, armes, ...*).
- Le PJ peut interagir avec son environnement (*ramasser ou utiliser un objet, discuter avec un PNJ, combattre un monstre*).
- Les PNJ obéissent aux mêmes règles que le PJ mais sont contrôlés par le jeu.

Description de l'application à réaliser

- L'interface proposera une visualisation de l'univers en mode texte (une case est représentée par un symbole ASCII).
- Les actions du joueur seront saisies au clavier sous la forme *action objet* (par exemple `ramasser clé`).
- Une interface spécifique pourra être proposée pour des situations particulières (*création du personnage, sélection d'un sort, discussion, ...*).
- L'état de la partie devra pouvoir être sauvegardé et rechargé à tout moment.

Contraintes techniques

- Le projet est à réaliser en Java par groupe de 3 étudiants.
- Il devra être compilable et exécutable en respectant le modèle de projet fourni ci-dessous.
- Il devra comporter une documentation sous la forme d'un fichier `README.md` (au minimum).
- La documentation devra décrire l'usage de l'application (*manuel utilisateur*) ainsi que la conception du jeu (*manuel technique*).

Références

- Article Wikipedia [Rogue-like](#)
- Le tutoriel [roguelike tutorial](#)
- La bibliothèque [JAnsi](#) pour gérer la couleur dans un terminal

Modèle pour le projet

Ce modèle nécessite bien sûr l'installation préalable du [JDK](#).

Compiler le projet

Le projet se compile en utilisant [gradle](#). Aucune installation préalable n'est nécessaire.

Sous Linux

```
$ ./gradlew build
```

Sous Windows

```
> gradlew.bat build
```

Exécuter l'application

1. Décompresser l'une des archives zip ou tar se trouvant dans le répertoire `build/distributions`.
2. Lancer l'application.

Sous Linux

```
$ projet-in404-2018/bin/projet-in404-2018
```

Sous Windows

```
> projet-in404-2018/bin/projet-in404-2018.bat
```