



The mazegame

UE Projet - L2 INFO

Le projet c'est quoi ?

La création d'un jeu:

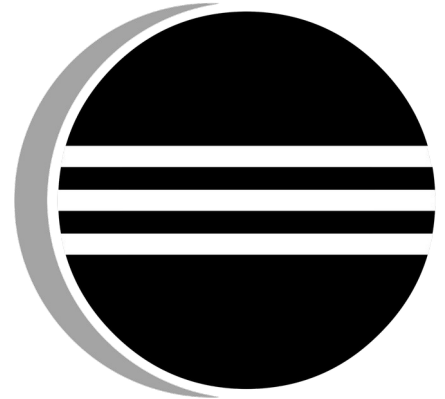
- Interactif
- Extensible
- Non répétitif
- Fun

Notre équipe

Le fonctionnement,
l'organisation ,
etc



Nos Outils

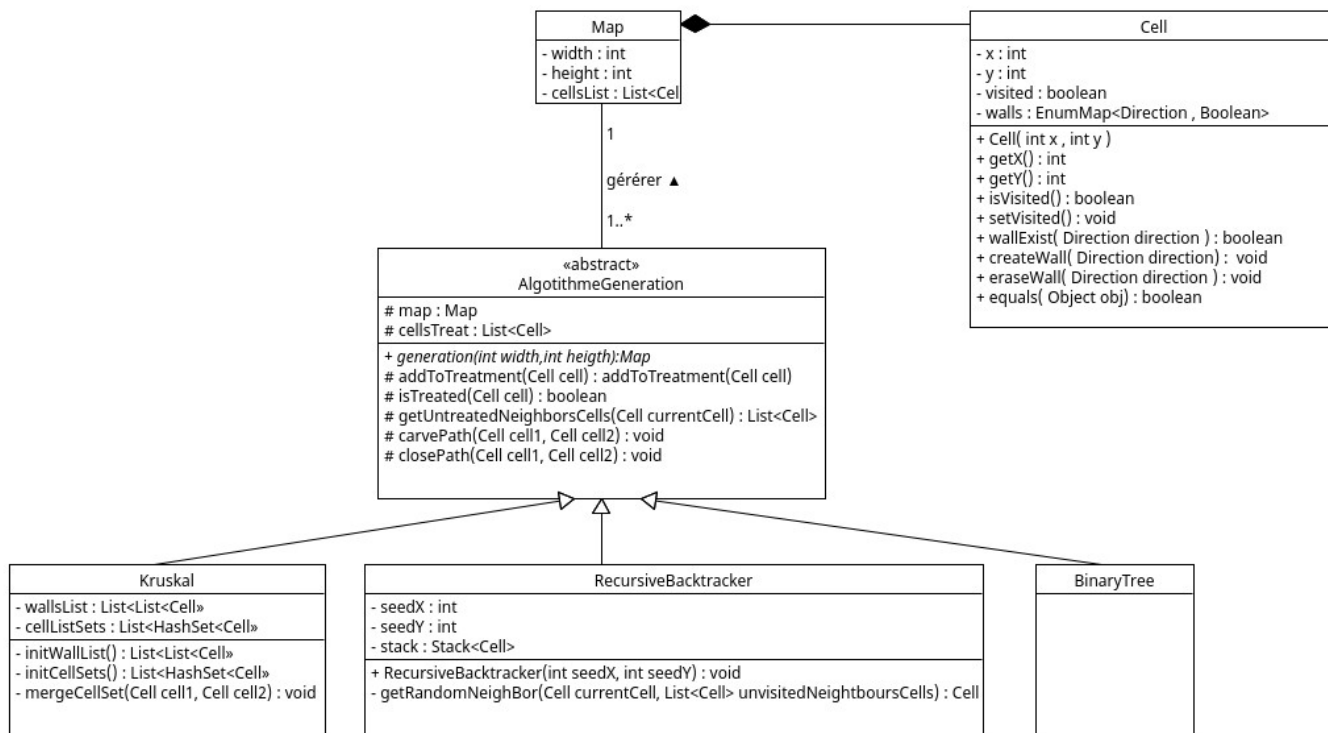


Le labyrinthe

Livable 1

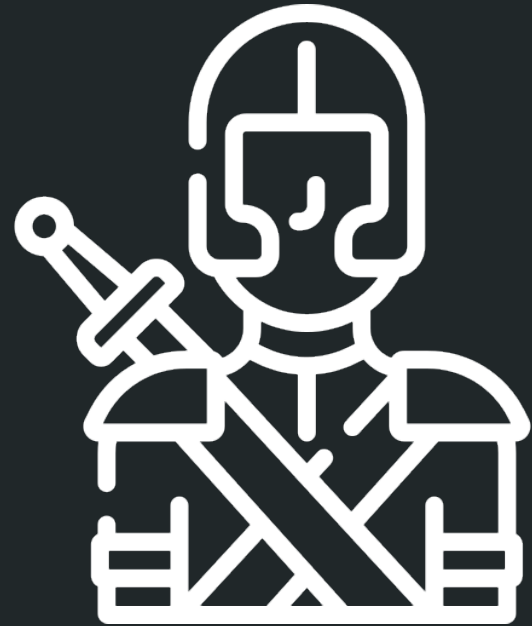


Le plateau de jeu et comment le construire.



Les personnages

Livrable 2



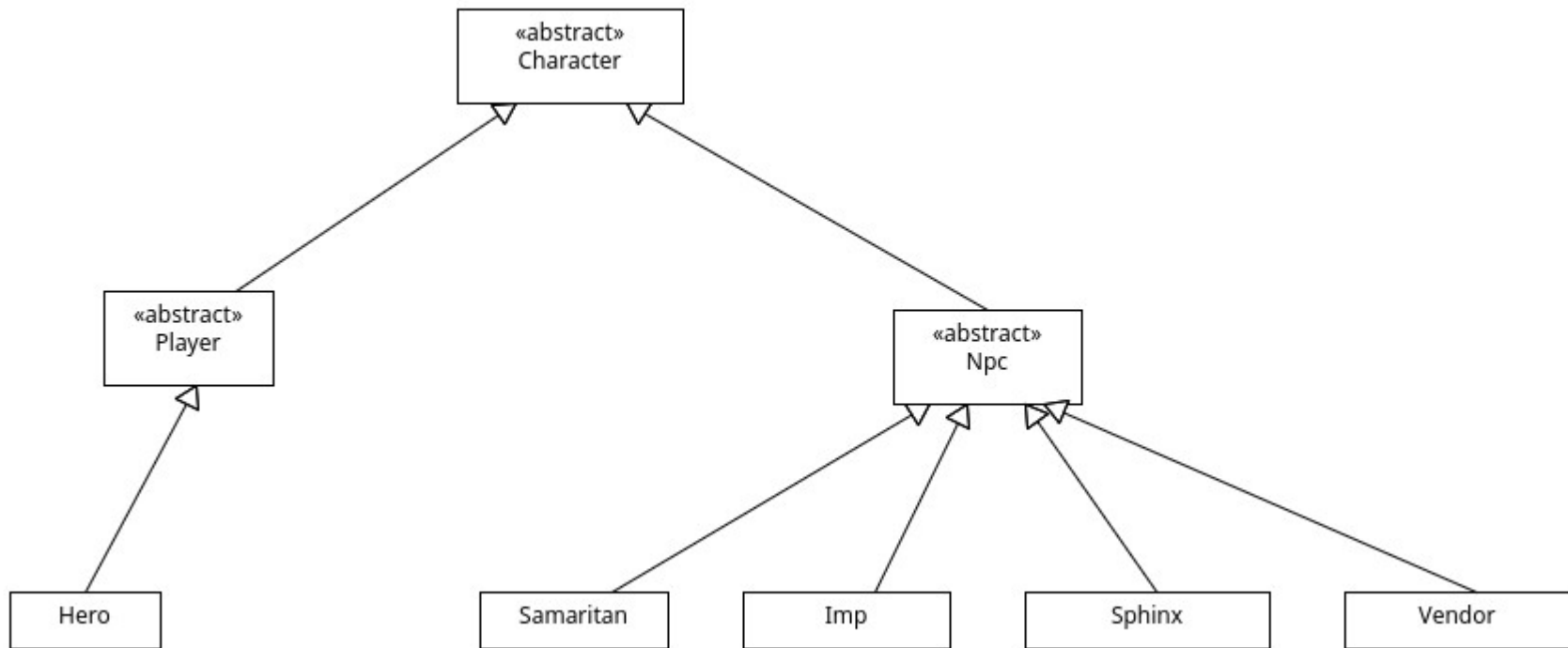


- Conception des personnages

- Construction des classes

- Différences entre NPC et Player





Les objets

Livrable 2





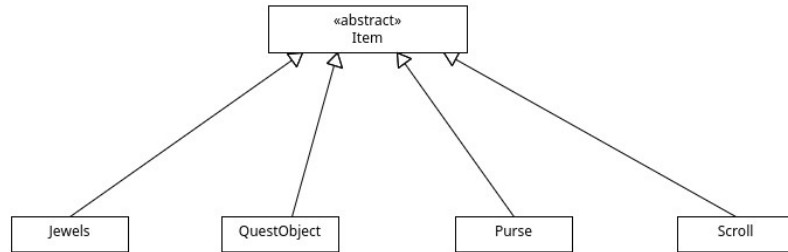
-Conception de base des objets

-Construction des classes



-Parcours pour arriver aux résultats
voulus et faire le lien avec les
autres parties du jeu

Pour les fans
d'UML

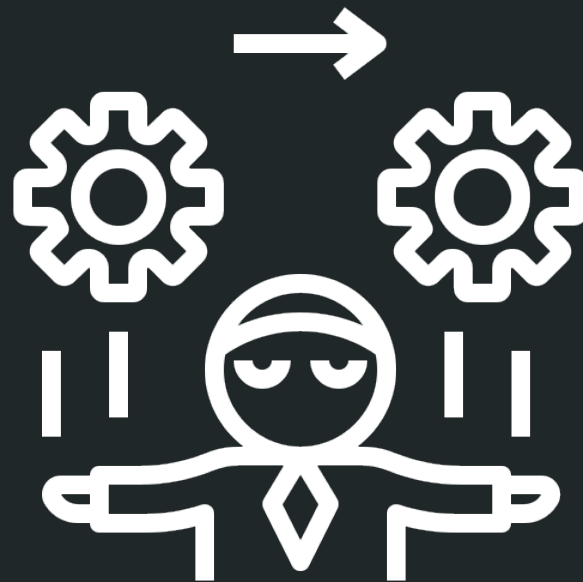


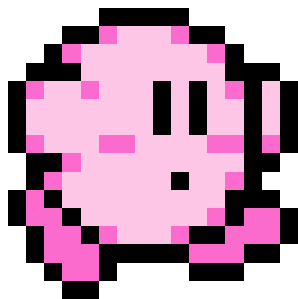
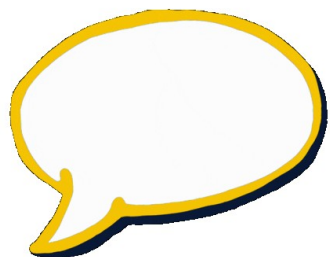
Mais à quoi servent ils ?

- Les ramasser pour se remplir les poches
- Les utiliser pour avancer dans le jeu
- Les vendre pour s'enrichir

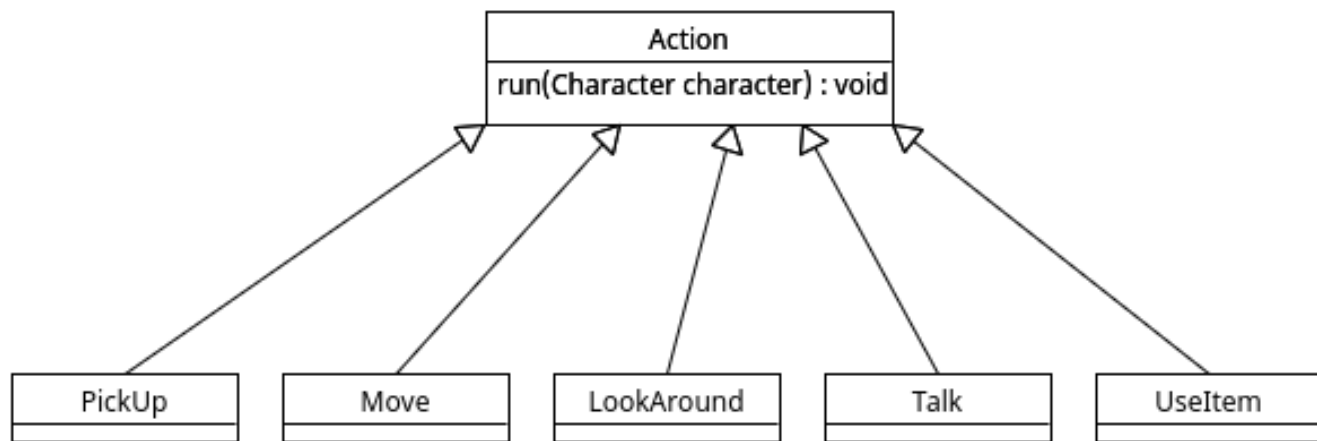
Les actions

Livrable 3

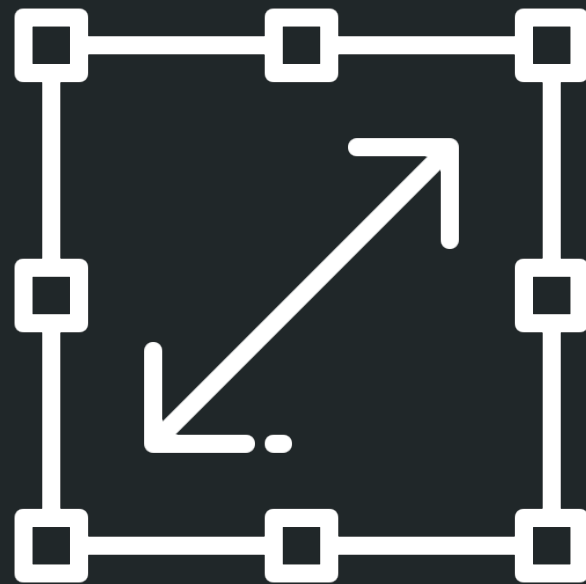




- Conception des Actions
- Liens Objets -> Actions
- Liens Characters - > Actions



Un seul mot,
extensibilité



On peut ajouter quoi de plus ?

Algorithme de génération

Personnage (Npc && Player)

Item

Challenge

Input

Output

La seule limite:

Votre imagination



Les difficultés principales

Coordination,
développement,
envie d'éclater sa machine ?



Est-ce que ça fonctionne ?

(true || false)



Les ajouts

Configuration des discussions

```
1 [
2   {
3     "content": "Bonjour jeune aventurier, pourrais je me permettre de vous conseiller un endroit à visiter ?",
4     "answer": [
5       "ça serait avec plaisir",
6       "non merci, je sais déjà où me rendre"
7     ],
8     "correct": [
9       "ça serait avec plaisir"
10    ],
11    "answerNPC":
12      "Parfait ! Alors je vous conseille de vous dirigez dans la direction suivante !",
13    "answerNPC2":
14      "Oh ! Ce n'est pas grave, je vous souhaite bonne continuation et j'espère que vous trouverez ce que vous souhaitez ! "
15  },
16  {
17    "content": "Bonjour, on m'a offert ce parchemin il y'a quelques années, malheureusement j'ai reçu une flèche dans le genoux et ne peux plus me déplacer comme avant... Que diriez vous d'aller voir pour moi ce qu'il se passe là-bas ?",
18    "answer": [
19      "avec plaisir",
20      "sans façon, j'ai déjà ce qu'il me faut"
21    ],
22    "correct": [
23      "avec plaisir"
24    ],
25    "answerNPC":
26      "Aaah, l'aventure, qu'est ce que ça me manque ! Profitez pour moi !",
27    "answerNPC2":
28      "Dommage, j'aurais bien aimé que quelqu'un reprenne le flambeau ! "
29  }
30 ]
31 ]
32
```

Une construction du jeu simplifiée

```
1  GameBuilder gameBuilder = new GameBuilder();
2
3      gameBuilder
4          .setMap(10, 10, algorithm)
5          .setPlayer(Hero.class)
6          .setNpcClass(Vendor.class)
7          .setNpcClass(Imp.class)
8          .setNpcClass(Sphinx.class)
9          .setNpcClass(Samaritan.class)
10         .setItemClass(Jewel.class)
11         .setItemClass(GoldCoin.class)
12         .setItemClass(Scroll.class)
13         .setChallenge(new CaseEightTree())
14         .setChallenge(new GetGoldCoins(5));
15
16     try {
17         gameBuilder.build().run();
18     } catch (GameBuilderException e) {
19         e.printStackTrace();
20     }
```

Vérification automatique
Ouvert à l'extension
Répartition automatique
Simple d'utilisation

Dans tout ça à part coder, on a appris quoi ?

Happy coding

Timothé Vanoverberghe
Woirhaye Jérémy
Franck Beyaert