Projet: Jeu d'aventure

# Ce dont il s'agit

Construire un jeu d'aventure ou l'utilisateur est invité a combattre de redoutables ennemis et à les anéantir les uns après les autres et ce sur 3 niveaux différents.

L'aventure doit être conçue comme un jeu de rôles (comprenez qu'un joueur fait un déplacement avant de céder le tour à l'adversaire-ses ennemis). Dans notre cas les ennemis peuvent être plus ou moins nombreux et féroces suivant le niveau atteint.

Chaque acteur peut se déplacer ou attaquer avant de céder ce rôle à l'adversaire. Le jeu ne prend fin que sous une des deux conditions:

* Soit le joueur sort victorieux du niveau 3
* Soit ses ennemis ont eu raison de lui et il meurt.

|  |
| --- |
| Dungeon-Quest-Capture.jpg |

Le joueur peut s'emparer de diverses armes mais aussi de deux sortes de potions (potion rouge et potion bleue).

1. Le fait de ramasser des armes donne plus de force au joueur.
2. En ramassant une potion, elle s'ajoute à son équipement.
3. En buvant la potion bleue, le joueur améliore son agilité.
4. La potion rouge lui fait gagner des points d'endurance (après l'avoir bue).
5. À chaque ennemi abattu, le joueur gagne tous les points de vie de l'adversaire.
6. Son score s'accroit a chaque fois qu'il ramasse un objet (armes ou potions).

S'il tue des adversaires alors que ses points de vie sont au maximum, les points qu'il engrange se transforment alors en fioles de potions dont il pourra se servir plus tard.

# Les Artéfacts: armes et potions magiques...

Des armes et des potions magiques sont disséminées tout autour de chaque étage du donjon.

Le joueur peut venir les ramasser afin d'accroitre sa puissance et son score. Pour cela, il lui suffit de marcher sur la position exacte de ces armes. Elles disparaissent alors du sol et se retrouvent immédiatement dans la besace du joueur en bas a gauche de l'écran. Le score ainsi que les aptitudes du joueur sont créditées suivant la nature de l'artefact ramassé.

# Sélection d'armes et/ou d'artefacts

En sélectionnant une arme ou une potion magique à partir de la besace, celle-ci est encadrée pour signifier qu'elle est sélectionnée. Évidemment, une seule sélection est possible à la fois!!

Sélectionner une arme la rend prête `servir au prochain coup. Chaque arme fournissant une puissance différente. Les ennemis seront alors affectés différemment suivant l'arme utilisée.

La sélection d'une potion magique donne un choix entre deux actions possibles :

On peut sélectionner deux fois une potion pour la boire.

On peut sélectionner une fois une potion puis s'en servir pour infliger des dommages (jeter un sort) a ses adversaires. Cela se fait en choisissant de les frapper avec une potion. Cela a pour effet de les rendre aveugles pour une durée plus ou moins longue selon la couleur de la potion (10 sec pour une potion bleue et 30 sec pour une potion rouge). La potion a l'avantage d'agir a distance sur l'adversaire le plus proche.

Une potion qui a servi disparait de la besace.

# Attaquer les ennemis

En attaquant un ennemi, le joueur lui inflige des dommages plus ou moins sérieux selon l'arme sélectionnée. Cela se fait en choisissant de frapper après la sélection de l'arme.

# Du dommage causé par l'ennemi

Les dommages suivants sont classés par ordre croissant:

* Une chauve-souris vole aléatoirement autour d'une position quelconque. Elle cause de faibles dommages au joueur quand elle lui vole autour.
* Un fantôme se déplace lentement et peut voler a travers le joueur en lui causant des dommages moyens.
* Un esprit frappeur bouge rapidement et peut causer de lourds dommages. Il est doué d'une intelligence lui permettant de se diriger directement vers le joueur ou de se mettre en travers de sa route pour l'empêcher de se saisir d'armes ou de potions. Il se dirige vers le joueur pour l'attaquer quand celui-ci est a proximité ou quand il ne reste pas d'armes ou de potions.

En plus des dommages, il peut faire tomber l'arme sélectionnée s'il se trouve trop près sans être attaqué.

# Design et graphismes

Des ressources vous sont fournies afin de vous permettre de vous concentrer sur les aspects programmatiques. Vous pouvez néanmoins opter pour d'autres graphismes a condition de faire mieux que la version qui vous est fournie.

La fenêtre principale du jeu (la main form) est une simple winform. Optez pour une fenêtre standard avec des bords découpés. Vous pouvez admirer le travail fourni par vôtre serviteur (moi).

La besace est FlowLayoutPannel control affichant les artefacts en possession du joueur. Ils sont affichés les uns à la suite des autres, dans l'ordre dans lequel ils sont pris.

# Les stats

Le tableau de statistiques est un TableLayoutPannel affichant des labels. Veuillez vous référer au graphisme fourni pour l'aspect.

# Passer d'un niveau a un autre

En changeant de niveau, tous les artefacts qui sont dans la besace du joueur restent en sa possession, c-à-d: le joueur ne perd pas ses armes.

# Consignes concernant le projet

Vous devez réaliser une solution de 3 projets (un projet par couche logicielle).

* Un projet pour la couche métier (Business layer).
* Un projet pour la couche d'affichage (U.I. Layer - ou View-Layer)
* Un projet d'accès au données (D.A.L.)

Attention:

* Ces couches ne doivent êtres reliées entre elles que par des events ou des exceptions.
* La couche U.I peut utiliser la couche BL (relation fonctionnelle de composition ou autre a préciser) ou la couche DAL.