

Fonctionnement:

Le jeu possède simultanément 3 types de commandes différentes:

- Clavier
- Souris
- Entrée texte

Il est important de noter que ces types de commande sont à la fois indépendants et simultanés. Ainsi, il est possible de finir le jeu en utilisant un seul type de commande, mais on peut changer de type de commande sans problème à tout moment du jeu.

Commandes au clavier:

C'est le type de commande par défaut.

Le joueur peut se déplacer, case par case, avec le clavier: soit avec les flèches directionnelles, soit avec les touches Z-Q-S-D.

Marcher vers une porte permet de changer de salle. Marcher vers un objet ou un autre personnage dans la en affiche la description.

Appuyer sur A interagit avec l'élément (porte, objet, personnage) juste en face du personnage. La direction "en face" est celle du dernier déplacement du joueur.

Appuyer sur les touches 1-9 (clavier numérique) utilise l'objet à cette position (de haut en bas) dans l'inventaire.

Les touches H, I, B et X correspondent respectivement aux 4 boutons dans les coins de l'écran.

Commandes à la souris:

Cliquer sur un élément de la map ou de l'inventaire (porte, objet, personnage) affiche sa description.

Double-cliquer sur un élément interagit avec lui ("go", "take", "use"... en fonction de l'élément).

Les 9 boutons autour de l'écran sont (dans l'ordre de lecture):

- Affichage des commandes ("show commands" dans le jeu)
- Aller au Nord ("go north")
- Information sur la salle actuelle ("inspect room" dans le jeu)
- Aller à l'Ouest ("go west")
- Aller à l'Est ("go east")
- Retour en arrière ("go back" dans le jeu)
- Aller au Sud ("go south")
- Quitter ("quit" dans le jeu)

Commandes texte:

A tout moment, appuyer sur Entrée déplacera le focus sur la ligne de commande.

Il est à noter que la ligne de commande n'accepte qu'une seule commande (non vide) avant de redonner le focus aux commandes classiques.

La ligne de commande stocke également toutes les dernières commandes rentrées. Il est donc possible de remonter dans l'historique avec la flèche du haut.

Voici la liste exhaustive des commandes:

- "charge *nom de l'item*": Charge un item
- "use *position dans l'inventaire*": Charge un item de l'inventaire (plus rapide)
- "drop *nom de l'item*": Jète un item depuis l'inventaire
- "drop *position dans l'inventaire*": Jète un item depuis l'inventaire (plus rapide)
- "go back": Retourne dans la salle précédente
- "go *direction*": Change de salle dans une direction
- "inspect *nom de l'item*": Affiche la description d'un item
- "inspect room": Affiche la description de la salle actuelle
- "portal": Annule le dernier appel à "portal *nom de la salle*" (mode Test uniquement)

- "portal *nom de la salle*": Définit la *prochaine* destination des portails aléatoires (mode Test uniquement)
- "quit": Quitte le jeu et ferme la fenêtre après un court instant
- "show commands": Affiche la liste des commandes
- "show items": Affiche le contenu de l'inventaire
- "talk *nom du personnage*": Parle à un personnage
- "take *nom de l'item*": Prend un item de la salle
- "test *nom du fichier*": Effectue une liste de commandes depuis un fichier
- "test on": Active le mode Test
- "test off": Désactive le mode Test
- "use *nom de l'item*": Utilise un item
- "use *position dans l'inventaire*": Utilise un item de l'inventaire (plus rapide)

Retour en arrière:

Le retour en arrière est géré par une Stack<Direction> au lieu d'une Stack<Room>, ce qui lui permet d'être dépendant de l'état des portes.

Ainsi, si on passe par une "trap door", le retour est interdit parce que la porte est fermée. Cependant, si on ouvre à nouveau la porte par un moyen quelconque, le retour fonctionne à nouveau comme si de rien était.

Le retour détecte les aller-retours entre deux salles (A -> B -> A -> B...) et ne les inclut pas dans l'historique.

L'historique de retour est cependant supprimé à chaque téléportation.

Inventaires:

Les items sont stockés dans un tableau Item[] à l'intérieur des rooms et de l'inventaire (une HashMap<String, Item> statique dans la classe Item permet de retrouver les items par leur nom et de les faire interagir entre eux).

Cela permet notamment de sauvegarder leur position et de placer plusieurs items ayant un même nom dans une même salle ou dans l'inventaire.

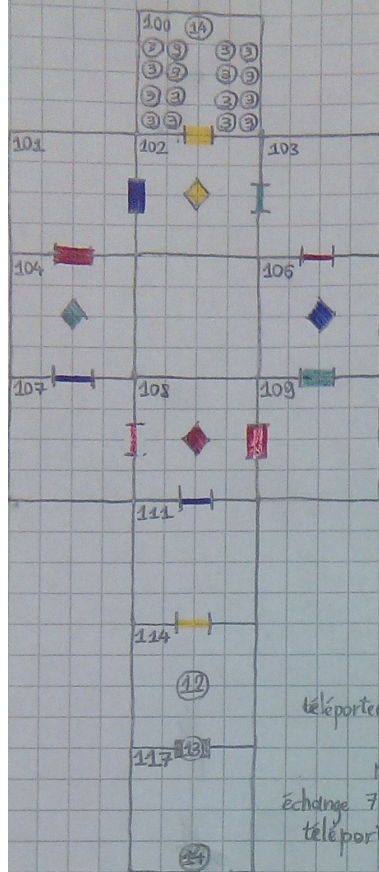
Tiles:

L'inventaire et la carte de la salle sont divisés en Tile. Chaque Tile est indépendant, affichant sa propre image et peut contenir un unique objet. Les images des Tiles sont mises à jour automatiquement à chaque fois que la salle ou l'inventaire est modifié.

Cache:

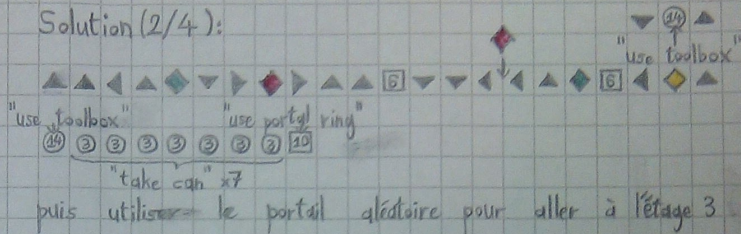
Par la nature du système de jeu, les images sont amenées à être modifiées très fréquemment, mais elles sont utilisées de très nombreuses fois. Le cache de PlayerInterface stocke les images par leur nom pour pouvoir les retrouver rapidement sans avoir à les charger à nouveau, ce qui sauve du temps et de l'espace mémoire.

ETAGE 1:



- ③ canette (présent 10 fois)
- ⑫ téléporteur : retour en salle 011
- ⑬ s'ouvrir avec un pass
- ⑭ toolbox (présent 2 fois)
augmente la taille de l'inventaire par 3

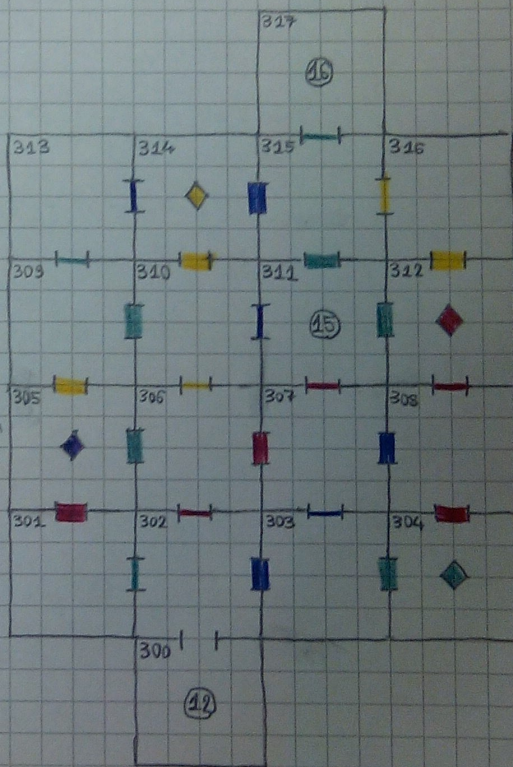
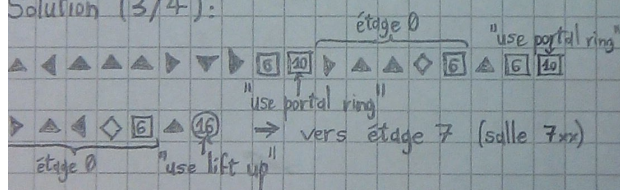
Solution (2/4):



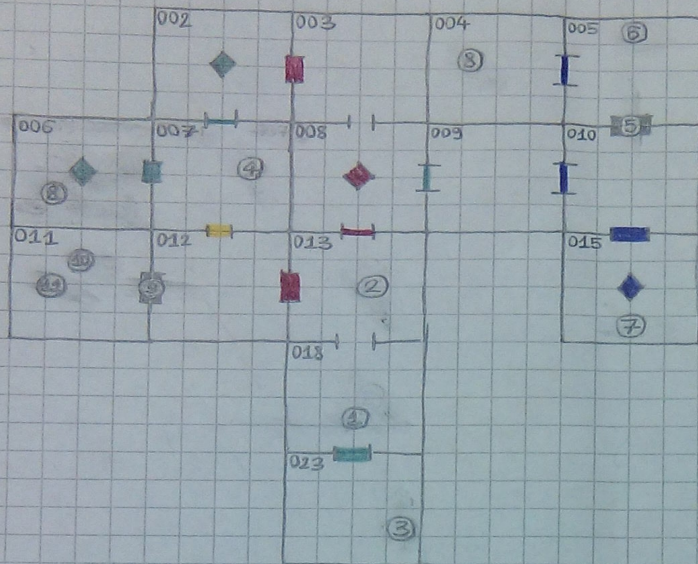
puis utiliser le portail aléatoire pour aller à l'étage 3

téléporteur : retour en salle 011 ⑫
marchand ambulant ⑮
échange 7 canettes contre 1 beamer
téléporte en salle 717 ⑯

Solution (3/4):

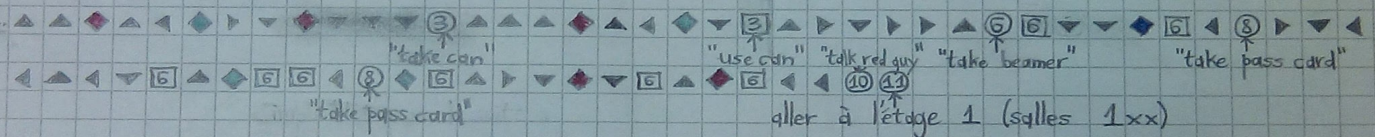


ETAGE 0:

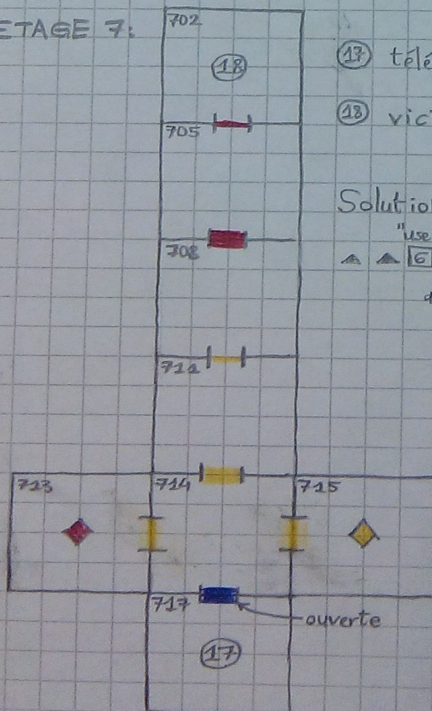


- ① Point de départ
- ② "Orange guy" (inutile pour le scénario)
- ③ canette
- ④ "Green guy" (échange canette contre pass)
- ⑤ s'ouvre avec un pass inverse les portes bleues du 1^{er} passage
- ⑥ beamer
- ⑦ "Pink guy" (inutile pour le scénario)
- ⑧ pass (présent 2 fois)
- ⑨ s'ouvre avec un pass
- ⑩ "Red guy" (donne Portal Ring et débloque portail)
- ⑪ Portail alternatif vers salles 114/300

Solution (1/4):



ETAGE 7:



- ⑪ téléporteur vers 317
- ⑫ victoire

Solution (4/4):

