

Haunted Hill (TBA)

Rapport sur le Jeu d'Aventure :

Contexte du jeu :

Le jeu d'aventure met en scène un personnage nommé **Evelynn Westwood**, qui se retrouve dans un monde mystérieux où elle doit explorer différentes pièces et interagir avec son environnement pour progresser. Evelynn doit naviguer entre divers étages, pièces et environnements afin de résoudre des énigmes et découvrir des objets utiles tout en affrontant des dangers.

Structure du jeu :

Le jeu est composé de plusieurs modules qui interagissent ensemble pour créer une expérience immersive. Chaque pièce dans le jeu a des objets que le joueur peut collecter et un ensemble de directions qui permettent au joueur de se déplacer.

Les classes principales :

1. Player (Joueur) :

La classe **Player** définit les propriétés et comportements du joueur. Chaque joueur possède un **nom**, un **inventaire** et une **histoire** des pièces qu'il a visitées. Evelynn Westwood, par exemple, commence le jeu avec une salle initiale et un inventaire vide. Elle

peut se déplacer dans différentes directions et ajouter des objets à son inventaire.

2. **Room** (Pièce) :

La classe **Room** représente une salle spécifique dans le jeu. Chaque salle a une **description**, un **inventaire** (c'est-à-dire des objets trouvables dans la salle) et des **sorties** vers d'autres pièces. Les pièces sont reliées entre elles par des directions cardinales (Nord, Sud, Est, Ouest). Chaque pièce offre un environnement unique et une série d'interactions possibles avec les objets qu'elle contient.

3. **Item** (Objet) :

La classe **Item** est utilisée pour définir les objets que le joueur peut trouver dans les pièces et ajouter à son inventaire. Ces objets ont des **noms**, des **descriptions** et un **poids**. Les objets peuvent être des éléments utiles dans le jeu, comme des clés, des cartes ou des outils.

4. **Game** (Jeu) :

La classe **Game** gère l'ensemble du jeu. Elle contrôle la configuration des pièces, la gestion des commandes et le déroulement du jeu. Le jeu démarre lorsque le joueur entre son nom (ici, Evelyn Westwood) et se retrouve dans une salle initiale. Le jeu gère également les commandes du joueur comme

"help" (pour l'aide), **"quit"** (pour quitter le jeu), et **"go"** (pour se déplacer dans une direction).

5. **Actions** (Actions) :

Le module **Actions** contient les différentes actions que le joueur peut effectuer, comme se déplacer dans une pièce, consulter l'inventaire ou quitter le jeu. Chaque action est associée à une fonction spécifique qui est exécutée lorsque le joueur tape la commande correspondante.

Commandes disponibles :

Les commandes que le joueur peut utiliser sont les suivantes :

- **"help"** : Affiche la liste des commandes disponibles dans le jeu.
- **"quit"** : Quitte le jeu.
- **"go <direction>"** : Permet au joueur de se déplacer dans une direction donnée (N, E, S, O).
- **"history"** : Affiche l'historique des pièces visitées.
- **"inventory"** : Affiche l'inventaire du joueur.
- **"look"** : Permet au joueur de voir les objets dans la salle actuelle.
- **"take <item>"** : Permet de prendre un objet dans la pièce et de l'ajouter à l'inventaire du joueur.

Exemple de déroulement du jeu :

Le jeu commence lorsque le joueur entre son nom, **Evelynn Westwood**, et choisit une première salle à explorer. Par exemple, elle pourrait commencer dans une forêt enchantée, avec des objets à collecter tels qu'une épée et un bouclier. En se déplaçant dans différentes directions, Evelynn découvrira de nouvelles pièces comme une tour, une grotte et un château, chaque environnement offrant des objets et des défis différents.

Au fur et à mesure du jeu, Evelynn pourra interagir avec des objets, les ajouter à son inventaire et utiliser ces objets pour résoudre des énigmes ou se défendre contre des dangers.

Fonctionnalités du jeu :

Le jeu propose plusieurs fonctionnalités :

1. **Exploration** : Le joueur peut se déplacer dans différentes pièces en utilisant des directions cardinales. Chaque pièce a une description et des objets à découvrir.
2. **Inventaire** : Le joueur peut récupérer des objets et les ajouter à son inventaire. Ces objets peuvent être utilisés pour résoudre des énigmes ou avancer dans l'histoire.
3. **Historique des déplacements** : Le joueur peut consulter l'historique des pièces visitées, ce qui peut l'aider à se repérer dans le monde du jeu.

4. **Commandes simples** : Le jeu dispose de commandes simples à utiliser, comme **"help"** pour obtenir des informations sur les commandes, et **"quit"** pour quitter le jeu.

Conclusion :

Le jeu d'aventure propose une expérience immersive où **Evelynn Westwood** doit naviguer à travers un monde mystérieux, interagir avec son environnement, collecter des objets et résoudre des énigmes. Grâce à une mécanique de commandes simples et une gestion de l'inventaire, le joueur peut explorer librement et découvrir les mystères du jeu à son rythme.