

ASCII Aventure -Retour d'expérience

RPG en ligne de commande (Go)

But: "Projet RED"

11-18 sept. 2025

Notre Équipe



Louis

Développement principal : architecture, gameplay, économie, artisanat.



Wilfrid

Développement ponctuel, conception narrative (base pour le futur).

Malgré une répartition des tâches inégale, n'est pas dû à un manque de communication mais plutôt due à un écart de compétences trop grand.

ASCII Aventure : Le Pitch

Notre jeu de rôle est entièrement basé sur du texte, qui prend vie directement dans votre terminal.

- Esthétique **ASCII** immersive.
- Créez et équipez jusqu'à deux personnages uniques.
- Explorez un monde où l'inventaire, le commerce et l'artisanat sont essentiels pour survivre.
- Affrontez des défis lors de combats d'entraînement et maîtrisez des sorts de base.

Ce projet pédagogique a été développé en **Go** en une semaine.

MENU PRINCIPAL
1. Afficher les informations du personnage
2. Accéder au contenu de l'inventaire
3. Utiliser une potion de soin
4. Boutique du Marchand
5. Boutique du Forgeron
6. Créer un nouveau personnage
7. Rechercher un ennemi à attaquer
8. Passer un tour
9. Qui sont-ils ?
10. Quitter

Contexte du Projet RED

1

Cadre Pédagogique

Un exercice stimulant au sein du module de la piscine nommé "Projet RED".

2

Contraintes Temporelles

Un défi intense : développer un jeu CLI complet en seulement **7 jours** (du 11 au 18 septembre 2025).

3

Technologie Adoptée

Utilisation de **Go (Golang)** pour sa performance et sa simplicité, avec GitHub pour une gestion de version efficace.

Fonctionnalités Clés

Personnages & Classes

Humain, Elfe, Nain avec gestion des Points de vie et résurrection.

Économie & Inventaire

Or, boutique, limites d'inventaire extensibles.

Compétences & Équipement

Sorts (Coup de Poing, Boule de Feu) et bonus PV par équipement.

Artisanat & Entraînement

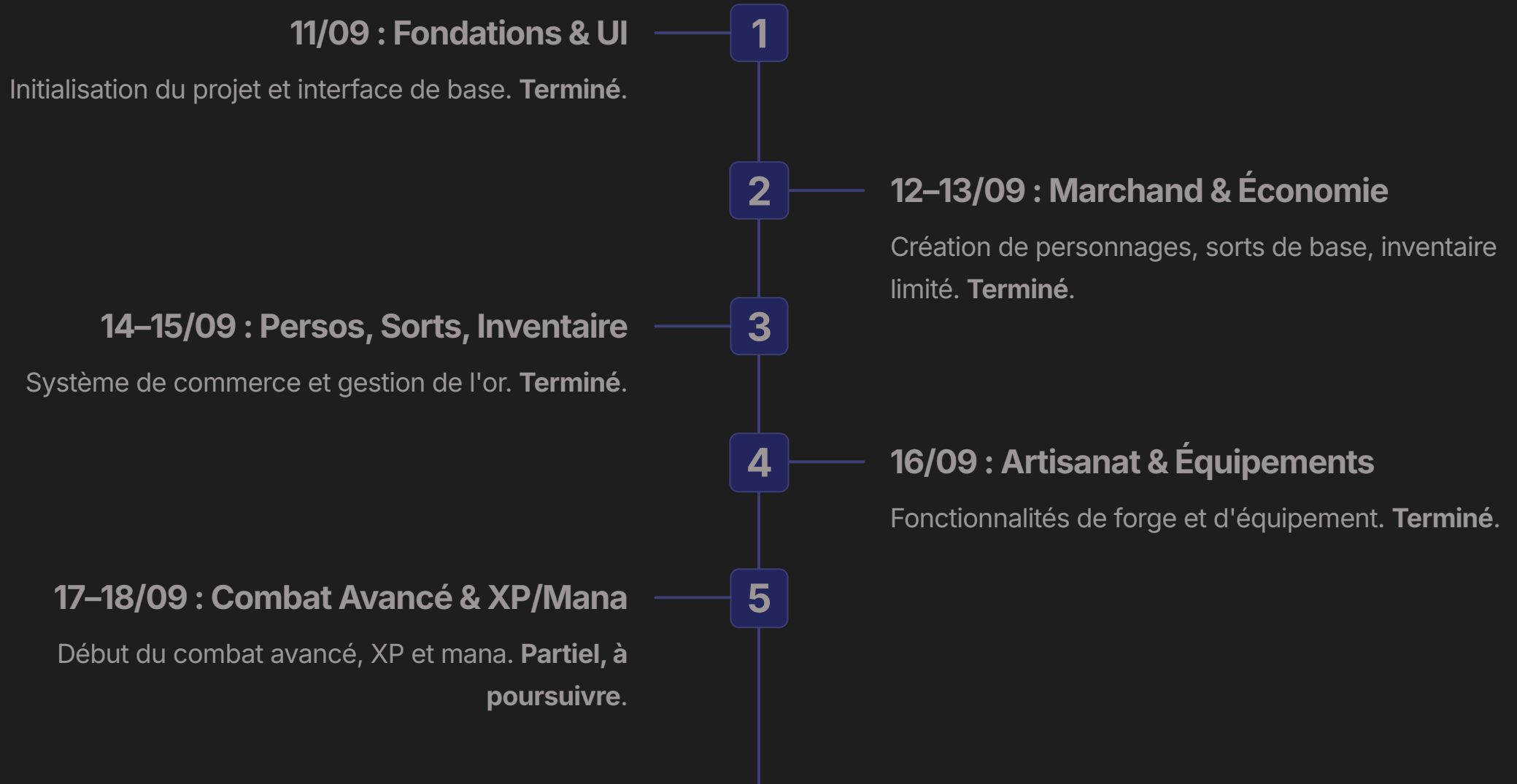
Forgeron pour le craft, entraînement PvE (Gobelin).

Interface

Interface utilisateur entièrement en ASCII.

Nous avons livré 35 des 40 fonctionnalités prévues (92,5 % → 37/40 fonctionnalités), le cœur du jeu étant stable. Les 5 fonctionnalités restantes (combat avancé, XP, mana, initiative, contenu) sont des axes d'amélioration.

Planning et Jalons Atteints



Répartition des Tâches (Vue Macro)

Louis (Développement Principal)

- Architecture du jeu et menus
- Inventaire, boutique et artisanat
- Équipements et combat d'entraînement
- Création de personnages et sorts
- Économie avancée
- Système de combat

Wilfrid (Contribution Spécifique)

- Définition partielle des items et de l'économie (prix)
- Intégration du poison (partiellement)
- Conception narrative (non intégrée à ce stade)

Nous avons opté pour une méthode de "tryhard" continu avec GitHub. Rétrospectivement, des sprints courts et des "stand-ups" quotidiens auraient optimisé notre collaboration.

Les Difficultés Rencontrées

Ressources Limitées

Trop peu de développeurs pour une ambition élevée, impactant la profondeur du contenu.

Contrainte Temporelle Forte

Seulement 7 jours pour un RPG complet, obligeant à des choix stratégiques.

Périmètre Initial Ambitieux

Une portée trop large a conduit au report de fonctionnalités avancées (XP, mana, initiative).

Ces contraintes ont mis à l'épreuve notre capacité d'adaptation, nous forçant à privilégier la qualité du cœur de jeu au détriment de certaines fonctionnalités secondaires.

Axes d'Amélioration Mesurables

1 Gouvernance

Planifier des sprints de codage et surtout penser à faire des pauses d'au moins 10 min pour éviter les baisses de moral.

2 Périmètre

Figurer un MVP* strict, avec un planning clair pour les fonctionnalités futures.

Ces améliorations nécessiteraient l'ajout d'1 ou 2 développeurs supplémentaires, ou une réduction significative de l'étendue du projet. Une "checklist" obligatoire pour les "pull requests" serait également mise en place.

MVP* : Minimal Viable Product

Conclusion et Leçons Clés

- Gestion de projet rigoureuse.
- Communication constante.
- Progrès techniques significatifs en Go grâce aux défis rencontrés.
- Meilleure compréhension des dynamiques d'équipe et de la répartition des rôles.
- Fierté du travail accompli et du produit livré en temps limité.

Wasted