

Consignes - Projet RUST

L'objectif est de développer un jeu de type Turned-Based RPG :

Un personnage principal se déplace sur une carte où il peut rencontrer d'autres personnages / monstres à combattre. Les combats se font au tour par tour.

Le jeu devra s'exécuter dans le terminal :

- La carte sera donc limitée à une grille (ou plusieurs) avec possiblement des obstacles.
- Le côté RPG sera donc très limité au niveau de l'histoire (ce qui n'empêche pas de donner un contexte au démarrage du jeu ou dans un fichier séparé).

Quelques idées

- Visibilité des « ennemies » : Déplacement sur la grille → stratégie d'évitement.
- Apparition aléatoire → système de fuite.
- Récupération de la vie : Objet à trouver sur la carte ou à récupérer lors d'une victoire.
- Emplacement particulier permettant de récupérer de la vie.
- Amélioration du personnage : Niveau avec expérience et/ou objet de type super bonbon
- Système d'armes améliorant les statistiques.
- Objectif du jeu : Objectif précis : atteindre le 10ème étage, trouver le one piece, ...
- Mécanisme de sauvegarde.
- Jeux de scoring : pas de fin mais un score à battre Sauvegarde du score.

Contraintes techniques

Concurrence (thread, mutex / canaux de communication)

Modularité Définir un trait Pas de warning (sauf justifié)

Gestion des erreurs / options