

Projet +Ammbicide

Nada
Laib

Wissal
Nouibet

Katia
Bouarour

Anayes
Hachour



Bienvenue dans ...

ZOMBIE GAME



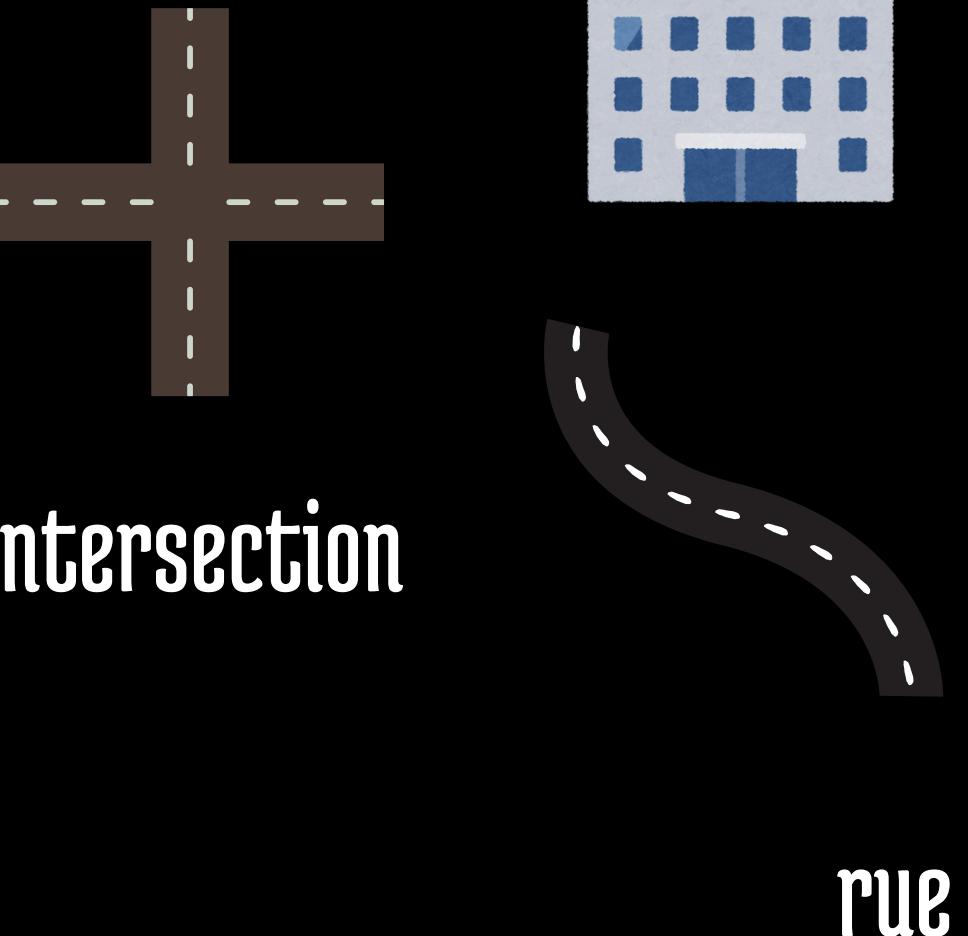
La ville

Le jeu se déroule dans un monde post-apocalyptique où la ville est envahie par des zombies et où les survivants tentent de sauver la ville par tout les moyens.

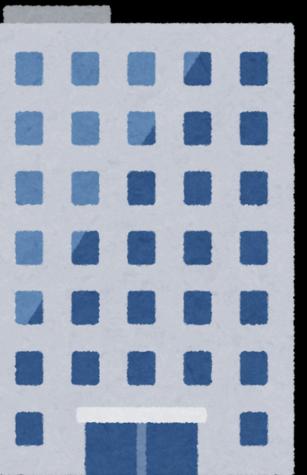


Laville

- L'architecture de la ville suit un certain schéma, elle est composée d'immeubles divisés en pièces, séparés par des rues
 - Le jeu se déroule en plusieurs phases pour les survivants et les zombies, suivies d'une phase de clôture.
 - Pour se débarrasser des zombies et sauver la ville, les survivants ont la possibilité de faire des actions et ont accès à des équipements spéciaux et aussi des rôle avantageux !

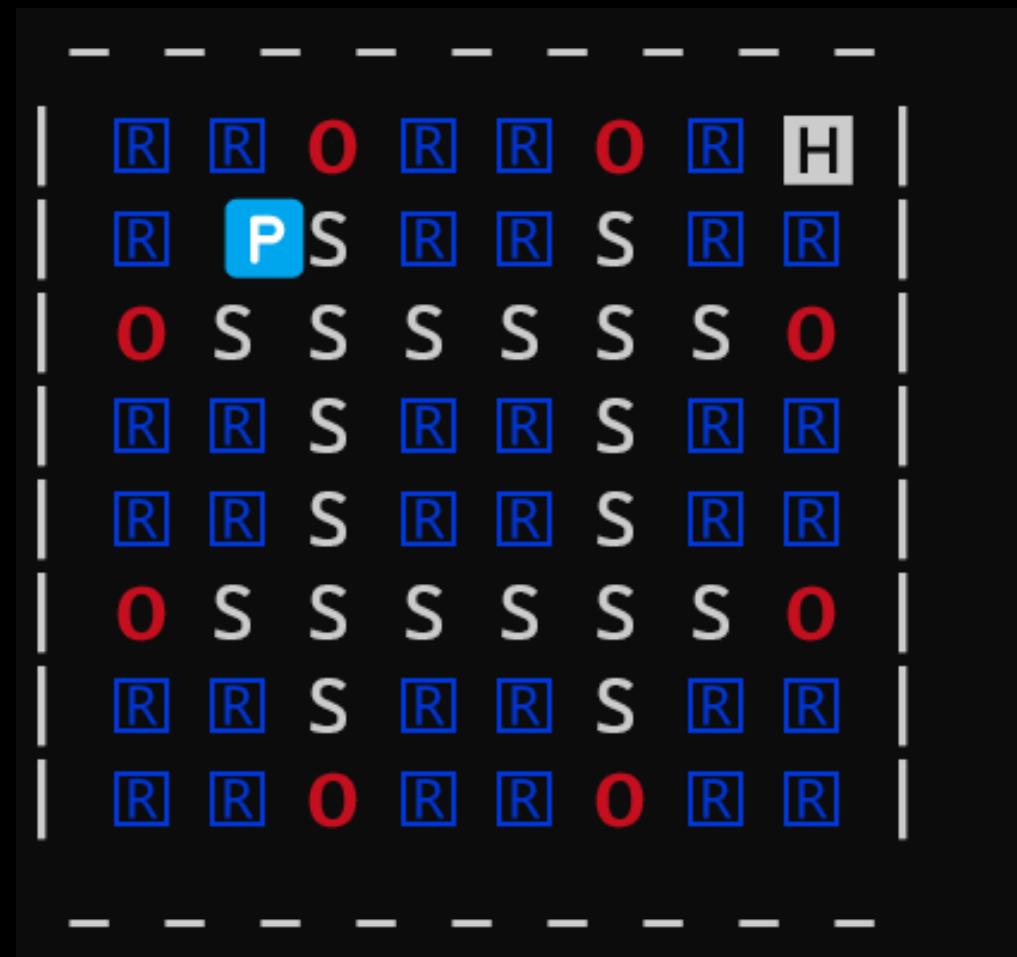


immeuble



intersection

true



Les acteurs



Afin de regrouper les acteurs nous avons crée une classe mère :
“Actor” et avons choisi d'utiliser l'héritage.



Survivants



Zombies

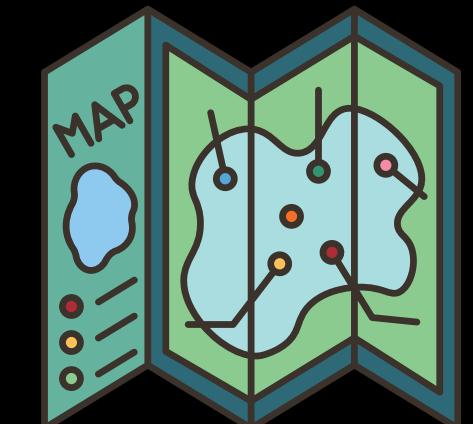
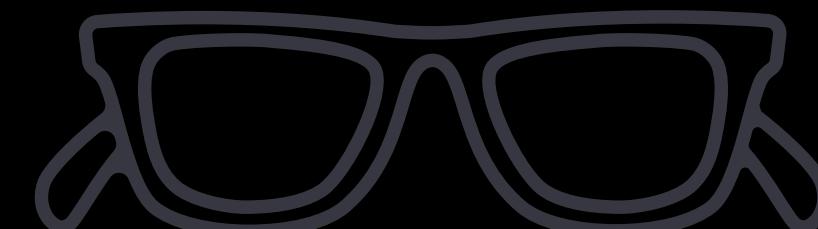
Les Équipements

BRUIT

OUVRIR PORTE

ATTAQUER

...

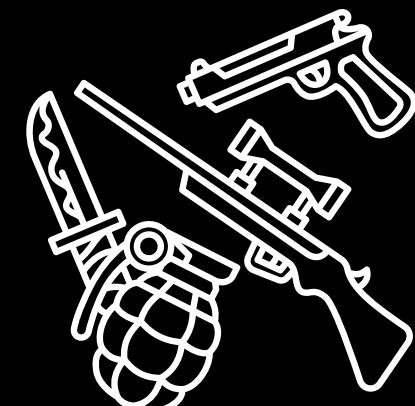
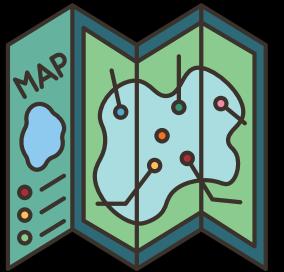
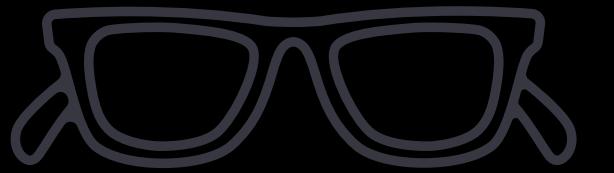


Les Équipements

La Fiole De Guérison

AUGMENTE LES POINTS DE VIE

SILENCIEUX

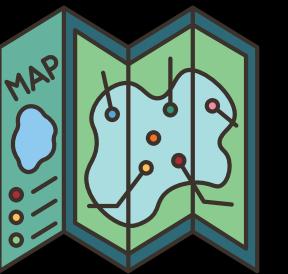


Les Équipements

La Trousse De Secours

SOIGNER UN SURVIVANT

SILENCIEUX

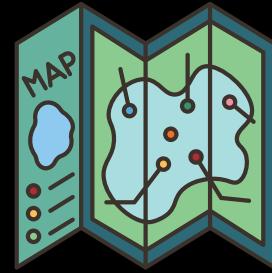


Les Équipements

Lunettes Infra-rouges

VOIR À TRAVERS UN MUR

SILENCIEUX

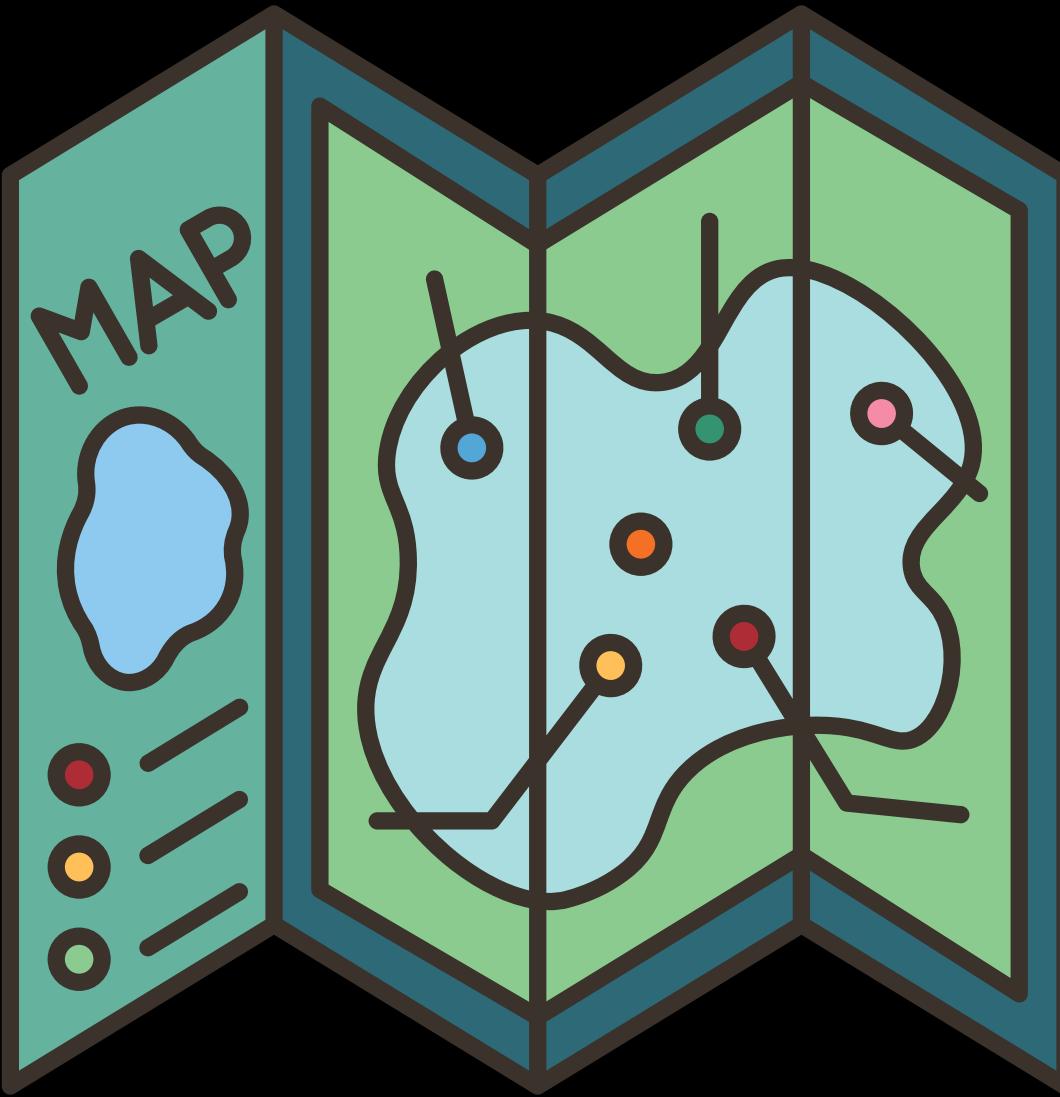


Les Équipements

La Carte

VISUALISER L'ENSEMBLE DE LA VILLE

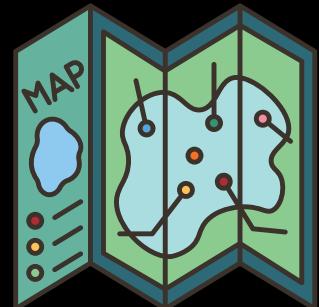
BRUYANT



Les Équipements

Le Passe Partout

OUVRIR UNE PORTE
SILENCIEUX



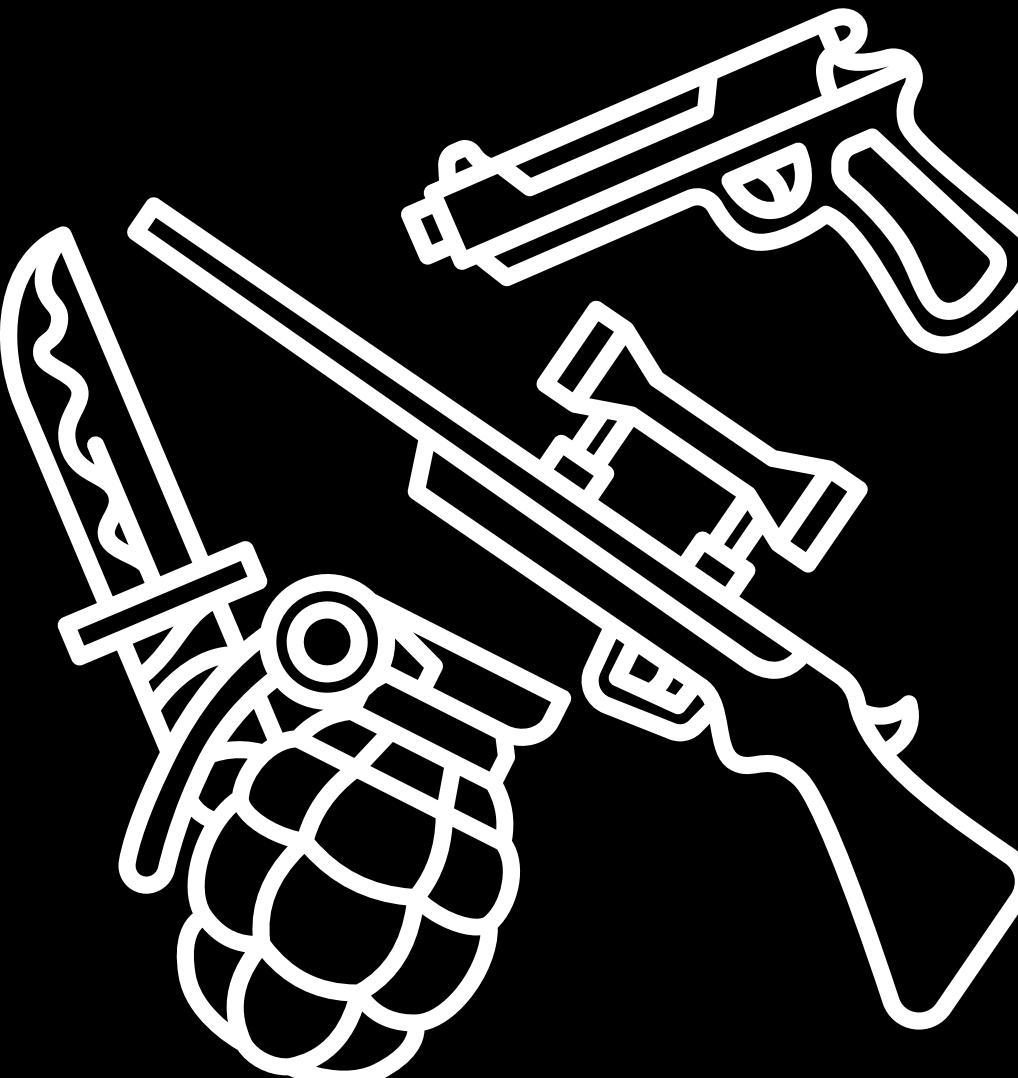
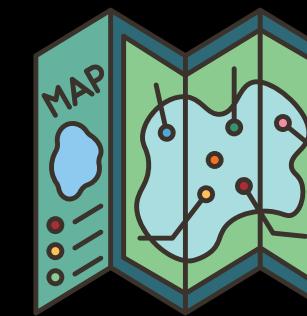
Les Équipements

Les Armes

ATTAQUER UN ZOMBIE

FAIRE DU BRUIT

OUVRIR UNE PORTE



Les Équipements

Les Armes

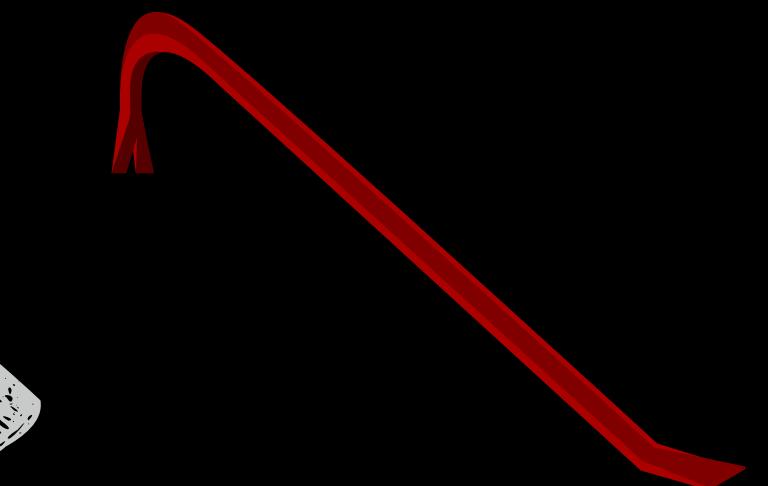


ATTAQUER UN ZOMBIE

SILENCIEUX



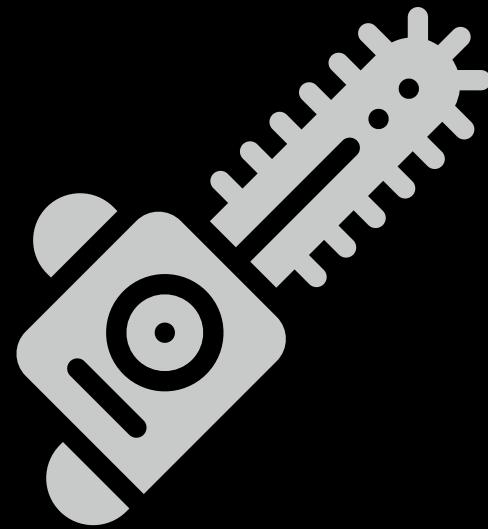
Hache



Pied de biche



Carabine



Tronçonneuse

BRUYANT



Pistolet

ATTAQUER



Afin de survivre dans cette ville, les survivants ont la possibilité d'exécuter plusieurs actions telles que :



survivants

Attaquer d'un zombie

Fouiller une pièce

Prendre en main un équipement

Ouvrir une porte

Faire du bruit



Roles - Survivants

- Les survivants ont la possibilité d'avoir plusieurs rôles qui leur confèrent à chacun des pouvoirs avantageux !
- Le survivant a aussi la capacité de faire attribuer plusieurs rôles !



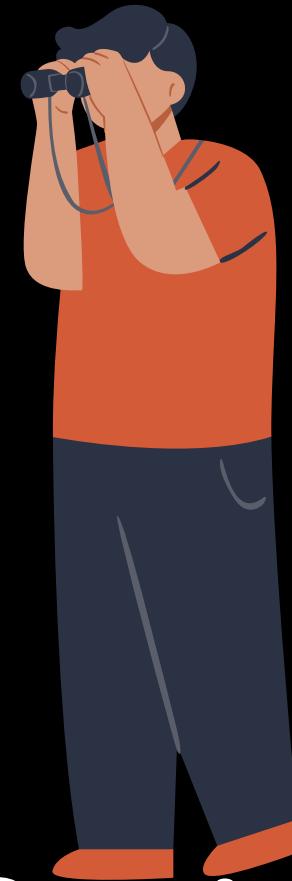
Le soigneur



Le chanceux



Le combattant



Le fouineur

Zombie

- Les zombies aussi ont des rôles !
- Certains zombies sont beaucoup plus dangereux
- Abomination, Balaise, Runner et Walkers tous sont des sortes de Zombies



Tests

- Les tests des méthodes du Projet ont été réalisés et se déroulent sans erreur !
- Étant donné notre répartition des classes entre chacune alors les tests ont été fait par le membre qui a créé la classe.

```
Test run finished after 267 ms
[   23 containers found      ]
[     0 containers skipped   ]
[   23 containers started    ]
[     0 containers aborted   ]
[   23 containers successful]
[     0 containers failed    ]
[ 104 tests found           ]
[     0 tests skipped         ]
[ 104 tests started          ]
[     0 tests aborted         ]
[ 104 tests successful       ]
[     0 tests failed          ]
```

- Grâce à Eclipse, une commande suffit afin de les exécuter et apercevoir la couverture des tests !

Documentation

- Afin d'éviter les malentendus, chacune s'est occupée de la documentation de ses méthodes et/ou de ses classes.
- La Javadoc est ensuite générée à chaque fin de Livrable !
- Cette dernière sera consultable depuis le dossier docs/.
- Grâce au MakeFile, une commande suffit pour la générer.



Extensions

- Nous avons crée un plateau interactif plus amusant !
- Suite à une série d'interactions avec le joueur, le plateau est généré
- Le jeu propose au joueur des niveaux et juge si sa motivation est suffisante pour jouer !



APER-CU MÉTHODE PLAY

```
laib_nada@LAPTOP-9325M1F8:/mnt/c/users/nogui/onedrive/bureau/laibnada/l2s4-projet-2024$ make zombicide.jar
-----
| H H O R H O R R |
| R R S R R S R R |
| O S S S S S S O |
| R E S R R S R R |
| R R S P S R R |
| O S S S S S S O |
| R E S R R S R R |
| R R O R R O R R |
-----
-----  
  
👤 PHASE SURVIVANTS : 🤤  
  
👉 Le survivant_1 s'est déplacé vers bas à la position : (6,4)  
Le survivant_1 ne peut pas attaquer le 🧟 zombie7 car il faut qu'il soit dans la même pièce que lui  
🌟 Le survivant_1 a fouillé une pièce et a trouvé un pied de biche et l'a ajouté à son sac à dos.  
Le survivant_1 remet un pistolet dans son sac 💯 et prend un pied de biche en main 🤚  
👀 Le survivant_1 regarde autour de lui :  
👥 Survivants présents dans la même zone que lui :  
Nom du survivant : survivant_1  
💀 Zombies présents dans la même zone que lui :  
Aucun  
🚪 État des portes :  
Porte droite : Fermée  
Porte gauche : Fermée  
Porte bas : Fermée  
Porte Haut : Fermée  
📣 Le survivant_1 fait du bruit pour attirer les zombies.  
Cette pièce ne contient aucun équipement donc le survivant_1 n'a pas pu fouiller la pièce et récupérer un équipement.  
Le fouineur survivant_1 a pu réaliser une action de fouille gratuite  
Le survivant_1 n'a pas suffisamment de points d'action pour attaquer.  
⭐ Le chanceux survivant_1 a pu avoir un dé supplémentaire afin d'attaquer un zombie  
Le survivant_1 ne peut pas attaquer le 🧟 zombie4 car il faut qu'il soit dans la même pièce que lui  
🎲 Le Combattant survivant_1 a bénéficié d'un lancé de dés en plus pour attaquer un zombie  
Le survivant_1 a ouvert la porte gauche  
L'ouverture de la porte a provoqué du bruit!  
🧟 Attention : l'ouverture de porte a ajouté 2 zombies à la bataille!
-----  
| H H O R H O R R |
```

PHASE SURVIVANTS

Le survivant_2 s'est déplacé vers haut à la position : (5,6)
Le survivant_2 n'a pas suffisamment de points d'action pour attaquer.
Le survivant_2 ne peut pas fouiller une rue.
Le survivant_2 remet un pistolet dans son sac et prend une carabine en main
Le survivant_2 regarde autour de lui :
Survivants présents dans la même zone que lui :
Nom du survivant : survivant_2
Zombies présents dans la même zone que lui :
Aucun
État des portes :
Le survivant se trouve une rue alors il ne peut pas savoir.
Le survivant_2 fait du bruit pour attirer les zombies.
Le survivant_2 ne peut pas fouiller une rue.
Le fouineur survivant_2 a pu réaliser une action de fouille gratuite
Le survivant_2 ne peut pas fouiller une rue.
Le fouineur survivant_2 a pu réaliser une action de fouille gratuite
Le survivant_2 n'a pas suffisamment de points d'action pour attaquer.
Le Combattant survivant_2 a bénéficié d'un lancé de dés en plus pour attaquer un zombie
Le soigneur survivant_2 a soigné survivant_2.
Le survivant_2 n'a pas d'équipement en main lui permettant d'ouvrir cette porte.

R	💀	💀	R	R	O	R	💀
R	R	💀	R	R	S	R	R
O	S	S	💀	S	S	S	O
R	💀	S	R	R	💀	R	R
R	R	S	R	R	S	H	R
O	S	S	S	S	S	∅	O
R	💀	S	∅	R	S	R	💀
R	R	O	R	💀	O	💀	R

PHASE ZOMBIES

Le  zombie11 s'est déplacé vers bas à la position : (4,8)

Le  zombie11 est dans la même zone que survivant_2

⚠ Le  zombie11 va donc préparer son attaque attention.... :

👉 Le  zombie11 à attaquer le survivant_2

Le  zombie12 s'est déplacé vers haut à la position : (6,9)

Le  zombie12 ne peut pas attaquer, il se trouve pas dans la même zone qu'un survivant

🔊 Le zombie se déplace donc vers la zone la plus bruyante afin de trouver un survivant!

Le  nouveauZombie ne peut pas attaquer, il se trouve pas dans la même zone qu'un survivant

🔊 Le zombie se déplace donc vers la zone la plus bruyante afin de trouver un survivant!

Le  nouveauZombie s'est déplacé vers gauche à la position : (0,2)

Le  nouveauZombie ne peut pas attaquer, il se trouve pas dans la même zone qu'un survivant

🔊 Le zombie se déplace donc vers la zone la plus bruyante afin de trouver un survivant!

Le  zombie_apparu_consequence15 s'est déplacé vers gauche à la position : (0,4)

Le  zombie_apparu_consequence15 ne peut pas attaquer, il se trouve pas dans la même zone qu'un survivant

🔊 Le zombie se déplace donc vers la zone la plus bruyante afin de trouver un survivant!



zombie classique



**zombie qui apparaît
en fonction de la somme d'expertise**

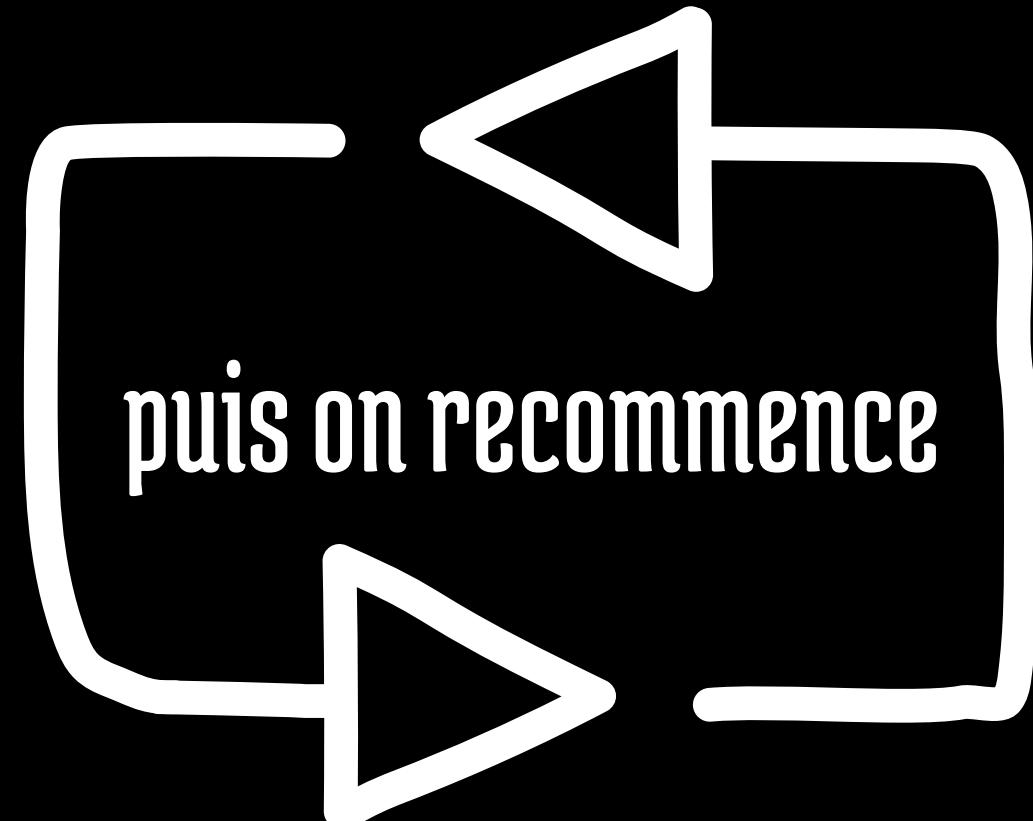


**zombie qui apparaît à cause
d'une ouverture de porte**

PHASE FIN DE TOUR

PHASE DE FIN DE TOUR :

- Le plateau est nettoyé et les zombies et les survivants morts sont éliminés
- Le bruit est remis à zéro sur toute les zones



FIN DU JEU

La partie est déjà terminée ! :

Le niveau d'expérience global (somme des expériences des survivants) à atteint le score de 30.

🎉🎉🎉 Félicitations les survivants ont gagné !! 🎉🎉🎉

LES TAILLES

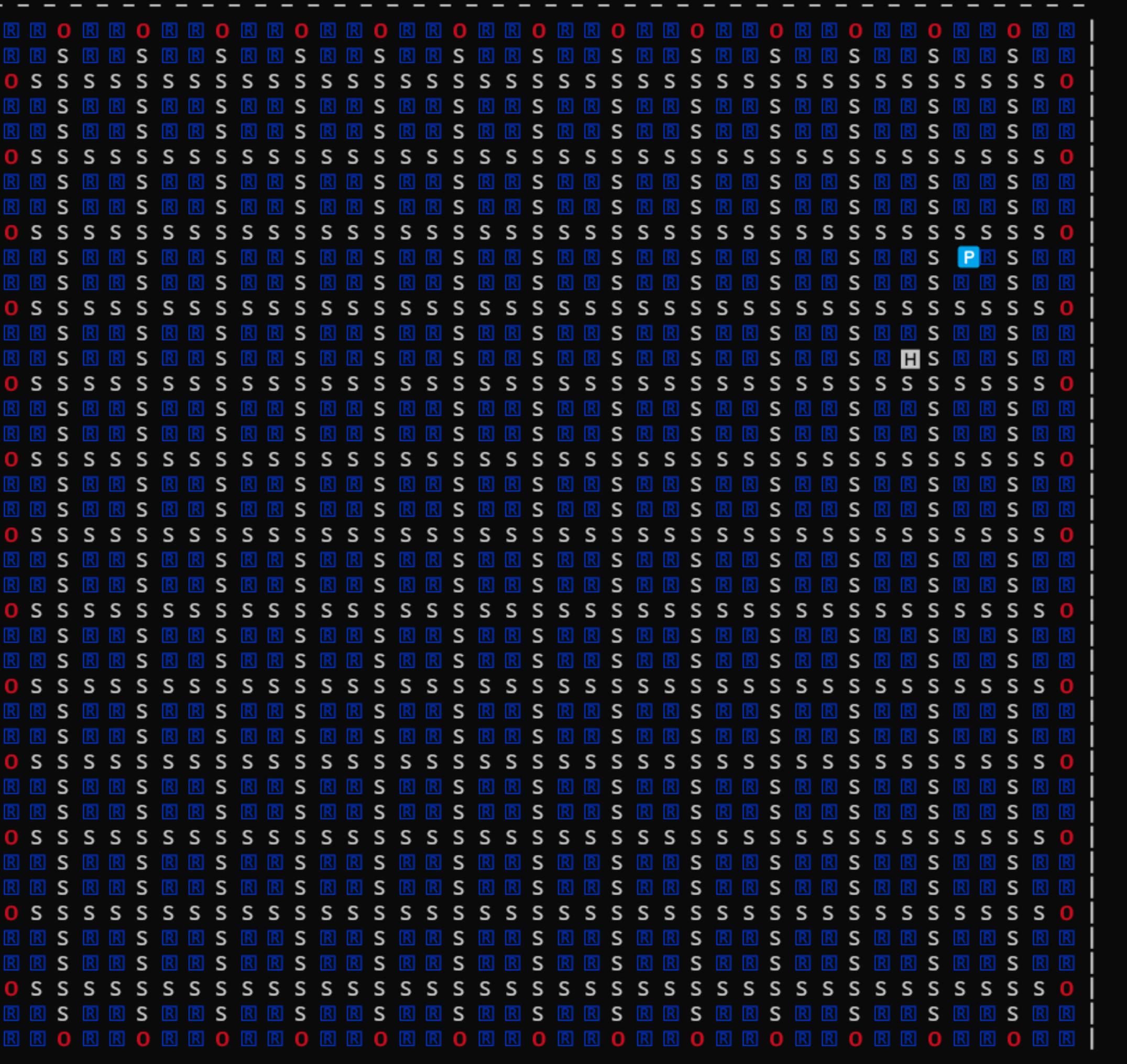
DU PLATEAU

R	R	O	R	R	O	R	H
R	P	S	R	R	S	R	R
O	S	S	S	S	S	S	O
R	R	S	R	S	R	R	
R	R	S	R	R	S	R	R
O	S	S	S	S	S	S	O
R	R	S	R	R	S	R	R
R	R	O	R	R	O	R	R

8x8

ou

41x41



Fonctionnement en équipe

- Séparation des rôles et spécialisation de chacune !
- Entrevue hebdomadaires entre les membres du groupe en présentiel
- Création d'un groupe sur Discord afin de discuter régulièrement sur l'avancée du projet

DIFFICULTÉS



qui ont été résolues !

- Début difficile sur Git et son utilisation nouvelle
- Gestion des portes
- Quelques difficultés lors de l'assemblage de toutes les classes et méthodes de chacune



Principales réalisations

- Plateau dynamique et structuré
- Emoji pour une immersion maximale
- Extension du jeu

À retenir

- Travailler en équipe peut souvent être plus compliqué que coder.
- Découverte d'Eclipse !
- Plus à l'aise dans le language Java et consolidation de nos bases.
- Apprendre à communiquer entre les membres d'un groupe et gérer les éventuels soucis rencontrés.

