

Projet Prolog 2017

Création d'un jeu d'aventure

Objectifs

Ce projet a pour but la création d'un jeu d'aventure textuel. Le choix du thème est libre : exploration, survie, chasse au trésor...

Contraintes

Votre jeu doit comporter au minimum les éléments suivants :

- Une porte fermée : par une clé, un badge, un sortilège à connaître...
- Un objet caché : dans un coffre, un distributeur, à l'intérieur d'un NPC...
- Un objet incomplet : une lampe torche nécessite des piles, un fusil des munitions, une voiture de l'essence...
- Des ressources limitées : une quantité limitée de temps avant que la bombe n'explose, d'argent, de nourriture... Des ressources supplémentaires peuvent éventuellement être trouvées pendant la partie.

Votre jeu doit comporter un prédicat **demarrer/0** pour commencer une nouvelle partie.

Définissez une commande **inventaire** (raccourci : **i**) pour lister les possessions actuelles du joueur.

Vous pouvez utiliser le prédicat Prolog **read/1** pour faire saisir un nombre à l'utilisateur.

Ressources

Il est conseillé, mais pas obligatoire, de partir du fichier Prolog fourni. Il décrit un jeu assez simple où il faut retrouver un rubis (indice : il se trouve sur le dos d'un animal).

Modifiez et enrichissez ce fichier à loisir pour définir votre univers. Soyez imaginatifs et n'hésitez pas à ajouter de nouveaux mécanismes de jeu.