

# Antisophia

## (A3P(AL) 2018/2019 G2A)

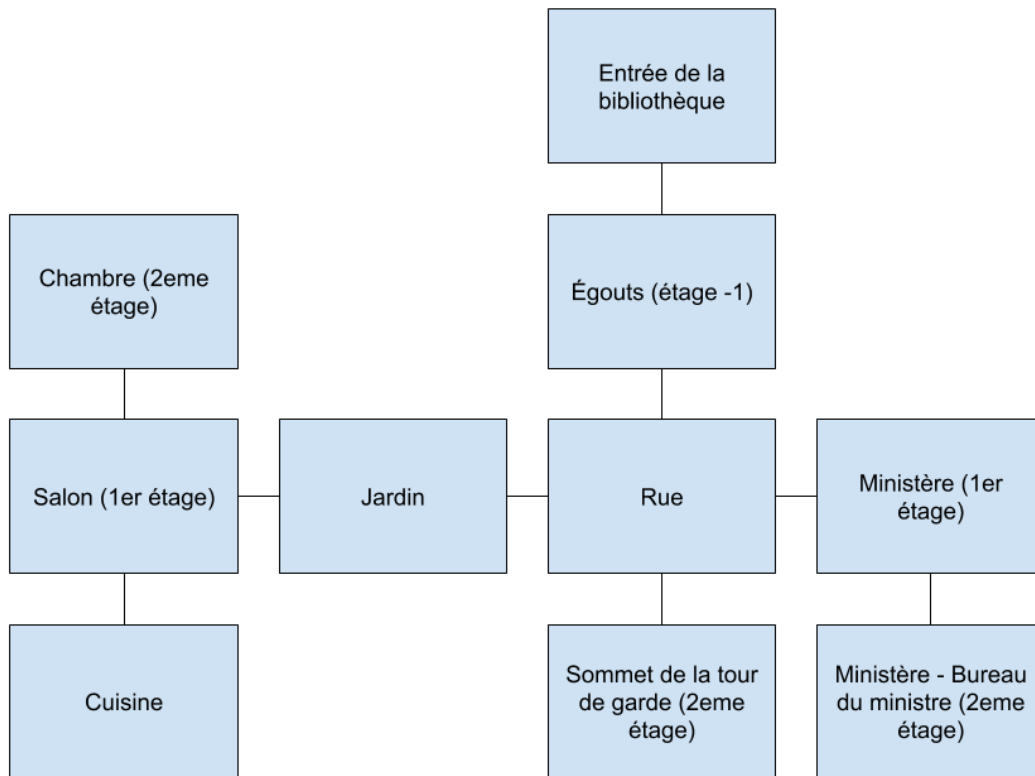
Accès javadoc : <https://perso.esiee.fr/~desplanl/doc/>

### Table des matières

I - Informations.....	2
II – Exercices .....	3
7.5.....	3
7.6.....	3
7.7.....	3
7.8.....	4
7.8.1.....	4
7.9.....	4
7.10.....	4
7.10.2.....	4
7.11.....	4

## I - Informations

- A) Auteur : Louis DESPLANCHE
- B) Phrase thème : Transmettre le savoir aux citoyens
- C) Résumé du scénario : Une jeune femme vivant dans un état totalitaire, où les citoyens sont privés de connaissances, va découvrir la culture et la diffuser.
- D) Voici le plan :



- E) Dans un état sans culture, asservissant ces citoyens grâce à la manipulation et la désinformation. Une jeune femme tombe sur un article caché sous le planché en faisant du rangement. Cet article vieux de 200 ans relate de la vie en démocratie et parle de nombreux livres (si le joueur ne parvient pas à trouver alors la partie s'arrête). L'héroïne intéressée par cette culture décida de se partir à l'aventure pour en découvrir plus. Pour chercher des informations celle-ci alla se renseigner au ministère qui lui confisqua le papier sans lui donner plus de détail (si le joueur ne va pas à l'endroit indiqué le lendemain elle perd). En rentrant chez elle vient à elle un homme mystérieux qui lui parla du papier et lui dit de se rendre le lendemain dans les égouts. Le lendemain dans les égouts l'homme lui parla du morceau de journal qu'il avait trouvé lui-même quelques années plus tôt. Depuis ce jour il enquêtait et entendu parler d'une bibliothèque cachée avec tous les livres de l'ancien régime. Ils se mirent en tête de trouver ce mystérieux bâtiment. Pour cela, le lendemain, l'héroïne prit une brique dans son jardin pour assommer un garde dans la tour puis lui voler sa tenue afin de rentrer dans le ministère. Elle rentre dans le bureau du ministre pour voler les archives. Puis rentre chez elle pour les lire. Et se rend sur le lieu de la bibliothèque révélé

par ce qu'elle a trouvée. Elle prend les livres, les porte jusqu'à la tour puis les répand pour sortir la population de l'ignorance. La police politique ne sachant pas comment réagir tire sur les passants qui tentent de récupérer les ouvrages au sol. Ceci créer une foule en colère qui parvient à prendre contrôle du ministère et renverser le gouvernement.

F)

Lieux :

- Chambre : où le joueur peut passer les jours
- Salon : lieu de départ de l'aventure
- Cuisine : lieu pour manger
- Jardin : endroit de passage
- Rue : élément central de la rébellion
- Egouts : lieu de rencontre et de passage
- Bibliothèque
- Ministère : hall du bâtiment
- Bureau du ministre : Salle des archives

Items :

- Article de journal
- Nourriture déshydratée
- Tenue de policier
- Parpaing
- Clé de la bibliothèque
- Archives

Personnages :

- Héroïne
- Etrange personne
- Peuple
- Ministre
- Réceptionniste

## II – Exercices

### 7.5

Avant `printInfoLocation()` il existait une duplication de code entre `printWelcome()` et `goRoom()`

### 7.6

On a créé `getExit(String pDescription)` pour ne plus avoir besoin d'accéder aux attributs des salles environnantes. Pour cela la fonction associe à chaque point cardinal sous forme de String une salle.

### 7.7

Room s'occupe de gérer les salles, il est donc logique de lui demander de lui demander des informations à propos de celles-ci. Game quant à lui s'occupe de gérer les actions de l'utilisateur ainsi que les sorties. Il est donc plus logique que Game affiche les informations.

## 7.8

On remplace les attributs des salles à proximité par un `HashMap<String, Room>` ce qui permet plus de flexibilité dans le nommage des directions et dans leurs stockages.

### 7.8.1

On ajoute les nouvelles directions haut et bas dans le constructeur puis on modifie la fonction `goRoom()`

## 7.9

`KeySet` est comme un tableau mais qui peut être redimensionné à volonté. Un `keySet<object>` peut s'apparenter à un `HashMap<int, object>`

### 7.10

La fonction vient lister les clés de la `HashMap` dans une liste `Set<String>`. Chaque élément vient ensuite être ajouté au `StringBuilder` qui sera ensuite transformé en `String`.

#### 7.10.2

La javadoc permet à tous les développeurs de comprendre et de pouvoir utiliser les classes créées.

### 7.11

Ajout de `getLongDescription()` ce qui nous évite la duplication de code.

### 7.14

Ajout de la fonction `look()` ceci nous permet d'afficher toutes les informations de la salle explorée. Ceci utilise juste `getLongDescription()`. On modifie également la liste des fonctions disponibles.

### 7.15

Ajout de la fonction `eat()` qui affiche un message. On modifie également la liste des fonctions disponibles.

### 7.16

Ajout de la fonction `showAll()` dans `CommandWords` qui affiche la liste des fonctions disponibles. Mais `CommandWords` n'est accessible que depuis `Parser` alors on ajoute `showCommands()` dans cette classe pour pouvoir être appelé depuis `Game`.