

DESCRIPTION VALIDEE DE L'APPLICATION

Le projet que nous avons choisi consiste à réaliser la simulation d'un jeu. Nous nous sommes inspirés du jeu mobile « Wild Tamer ».

Le principe de notre jeu est simple : « Vous incarnez un héros qui va évoluer dans monde divisé en 3 zones. Dans chacune de ses zones, vous tomberez sur divers événements tels que rencontrer un monstre, un druide, un marchand ou bien encore réaliser des quêtes. Lors de votre rencontre avec un monstre votre devoir sera de le tuer. S'il réussit à vous tuer le jeu prendra fin et vous aurez perdu. Dans le cas inverse, vous pourrez récupérer l'or qu'il porte sur lui ainsi que ses items (os, écaille, viande...)

Les quêtes seront l'occasion pour vous de gagner des trésors contenant ces ressources. Ces dernières gagnées durant les combats ou les quêtes pourront être échangées contre des équipements que le druide ou le marchand vous proposeront. En effet vous pourrez choisir votre armure auprès du marchand et acheter vos potions magiques auprès du druide.

Afin de réaliser ce jeu, nous nous sommes également basés sur le TP4-2 : Java, cas pratique du zoo. Pour lequel, nous avons remplacé chaque élément par nos propres personnages.

Afin de comparer et comprendre notre jeu voici une table de correspondance entre le zoo et notre jeu.

Table d'équivalence / correspondance

ZOO	MONSTERLAND
Zoo	Monde
Enclos	Lieux (Zones)
Employé	Héro
Animaux	Monstres