**Code**

Créer tous les monstres

Dans la fonction mourir -> donner item verifier si c’est un zombie donne ca si c’est .. donne ca

Lorsque que le hero rencontre chaque etape dire ce quil doit faire

Modifier les classes duides marchand et quetes

Trouver difference entre boss et et neutre

Modele mvc

Créer les 2 autres lieux

Algorithme de tri

**DOC**

Description validé de l’application

L’étude de conception

Diagramme UML

Readme

Synthese en anglais : Bilan technique, Probleme rencontrés, Ecrats avec prevision, mesures d’amélioration

Manuel d’utilisation (plusieur sécenario possible pas à pas)

Documentation compete générée par la java doc de l’appli

**SYNTEHE**

**BILAN TECHNIQUE**

Ce projet réalisé à deux , nous a permis d’apprendre toute la mise en place d’un projet en passant de la phase d’analyse et d’étude à la conception. Nous avons pu ainsi dans un premier temps, réaliser les différents diagrammes UML liés à l’application. Puis dans un second temps apprendre à coder en JAVA mais surtout apprendre et comprendre les particularités de ce langage. Nous avons pu mettre en pratique le modèle MVC en java qui est très pratique pour organiser son code. Nous avons travaillé sur deux IDE (Eclipse and IntelliJ IDEA). Ainsi afin de synchroniser nos travaux, nous avons utilisé le logiciel de gestion de versions GIT qui nous a été très utile pour travailler à distance.

**Technical balance sheet**

This project made for two, allowed us to teach all the implementation of a project web, from the analysis and study to the conception (development). At first, we were able to create the various UML diagrams related to the application. Then in a second time, learn to develop in JAVA language but especially to learn and understand the peculiarities of this language.

We worked on two IDEs (Eclipse and IntelliJ IDEA). There two integrated development environment.

So in order to synchronize our work, we used the GIT versionning software that was very useful for remote work.

**PROBLEME RENCONTRE**

Nous avons réussi à terminer l’application dans les temps malgré certaines difficultés rencontrées. Comme par exemple dans l’utilisation de GIT. Nous avons dû apprendre les commandes utilisables par Git et nous avons rencontré certaines erreurs fréquentes que l’on a su corriger en se renseignant sur la documentation officielle de Git.

En ce qui concerne le langage java, son apprentissage s’est fait tout au long de la réalisation du projet. L’un des difficultés que nous avons rencontrées est la structuration de nos idées. Afin d’y remédier nous avons réalisé à côté différents algorithmes en pseudo-code avant de coder des algorithmes complexes.

Afin de pallier nos problèmes, nous avons également pu demander à des développeurs de nous orienter et nous conseiller afin de poursuivre nos travaux.

**ENCOUNTERED PROBLEM**

We managed to finish the application on time despite some difficulties. As for example in the use of GIT. We had to learn the commands usable by Git and we encountered some common mistakes that we could correct by learning about Git's official documentation.

As far as the java language is concerned, his learning was done throughout the realization of the project. One of the difficulties we have encountered is the structuring of our ideas. In order to solve this problem, we realized different pseudo-code algorithms besides coding complex algorithms.  
To overcome our problems, we were also able to ask developers to guide us and advise us to continue our work.

**ECARTS AVEC PREVISION**

Pour rester dans les temps et rendre le projet selon la Dead-line, les taches ont été attribuées à chacun et chaque jour nous mettions en communs nos travaux pour que l’autre puisse voir ce qui avait été fait et comprendre le code.

**GAPS WITH FORECAST**

To be on schedule and make the project dead-line, the tasks were assigned to each and every day we put our work together so that the other could see what had been done and understand the code

**MESURES D’AMELIORATION**

Nous n’avons pas eu de réel désaccord sur l’ensemble de projet. Nous nous complétions et chacun essayait d’expliquer ou d’aider l’autre lorsqu’une notion n’était pas comprise.

**IMPROVEMENT MEASURES**

We did not have any real disagreement on the whole project. We complied and each tried to explain or help the other when a notion was not understood.

SYNTHESIS

**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 évènements 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 pas 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 | Hero |
| Animaux | Monstres |

**MANUEL D’UTILISATION**

**REGLE DU JEU**

MONSTERLAND est un jeu RPG. Vous incarnez un héro qui doit survivre face à des monstres. Afin de réussir, il va devoir mettre en œuvre des stratégies pour pouvoir les exterminer. Des rencontres vous permettrons de vous ravitailler en armes ainsi qu’en potions.

**INSTALLATION ?**

**ARMES**

Poing

Type : Physique

Dégât :

Durabilité :





Epée

Type : Physique

Dégât :

Durabilité :

Dague

Type : Physique

Dégât :

Durabilité :

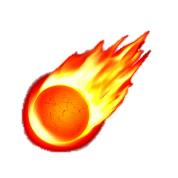


Boule De Feu

Type : Magique

Dégât :

Mana :

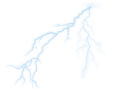


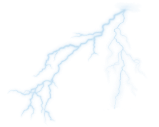
Eclair

Type : Magique

Dégât :

Mana :





* Les armes de *type Physique* perdent de la durabilité lors de chaque attaque. Lorsque leur durabilité arrive à zéro, vous vous déséquipez automatiquement de cette arme.
* Les armes de *type Magique* sont utilisables que si vous disposez assez de Mana sur vous. Si la quantité est insuffisante, il vous sera impossible d’utiliser une arme magique.

**MONSTRES**



Zombie

Type : Ordinaire

Vie : 5

Force : 3

Niveau :

Gain xp :

Gain Or : 2

Gain Ecaille

Gain Os : 1

Gain Esprit : 1

Fantôme

Type : Ordinaire

Vie : 6

Force : 2

Niveau :

Gain xp :

Gain Or : 2

Gain Ecaille : 0

Gain Os : 0

Gain Esprit : 1



Dragon

Type : Bosse

Vie :

Force :

Niveau :

Gain xp :

Gain Ecaille : 3

Gain Os : 3

Gain Esprit :



Loup Garou

Type : Bosse

Vie : 8

Force : 4

Niveau :

Gain xp :

Gain Or : 2

Gain Ecaille

Gain Os : 2

Gain Esprit : 0

Gain Poil : 2



**Gobelin**



**Ogre**



**Vampire**



**Serpent de feu**



**Lézard de lave**



**RESSOURCES**

Ces ressources se gagnent en réussissant des quêtes ou bien en tuant des monstres.



Poil Os Esprit Ecaille

**QUETES**

Durant ces quêtes votre chance rentrera en compte. 3 solutions s’offrent à vous :

1. Vous avez de la chance et vous terminez la quête avec succès. Dans ce cas vous remporterez de l’or.
2. Vous terminez la quête avec quelques égratignures mais vous remportez tout de même la moitié du butin.
3. Le pire des cas votre quête se déroule mal et vous perdez de la vie.

**HERO**



Votre héro possède une jauge de vie et de la force. Mais il possède également du mana qui lui permet de savoir s’il peut utiliser une arme de type magique. Il peut gagner de l’expérience en tuant des monstres pour monter de niveau et ainsi augmenter ses capacités.

Lors de son aventure vous allez pouvoir vous déplacer dans chaque lieu et réaliser différentes actions, rencontrer différents personnages qui vous aideront à continuer l’aventure.

* Combattre un monstre

Choisir l’arme avec laquelle vous voulez le tuer

* Rencontrer un marchand

Se référer au Marchand

* Rencontrer un druide

Se référer au Druide

* Débuter une quête

Se référer aux quêtes

* Récupérer un trésor

Se référer aux quêtes

**DRUIDE**

Lorsque de votre rencontre avec le druide, il vous proposera différentes potions de vie que vous pourrez échanger contre vos ressources.



Potion de chance (+2 chance) contre 3 os, 3 écailles, et 3 poils



Potion de mana (+5 mana) contre 3 or



Potion de vie (+5 vie) contre 3 or

**MARCHAND**

Le marchand permettra de vous ravitailler en arme. Il vous proposera différentes armes dont vous pourrez vous équiper en les échangeant contre vos ressources.

* Epée contre 8 or
* Dague contre 5 or
* Boule De Feu contre 12 or
* Eclair contre 2 or

**TRESOR**

Après avoir vaincu des monstres et rencontrer des marchands ou des druides vous gagnerez un trésor contenant de l’or.

**MISE EN SITUATION**

Afin de comprendre le principe de jeu, voici un scénario détaillé pas a pas de l’application

1. Vous entrez dans le lieu
2. Vous faite face à un monstre
   1. Les différentes armes que vous possédez vous sont proposés

Taper le chiffre de votre choix

Attaque le monstre

Le monstre riposte

Continuez d’attaquer

Vous passez à l’étape suivante lorsque le monstre meurt

1. Vous rencontrez un druide
2. Vous rencontrez un marchand
3. Vous rencontrez le monstre BOSSE
4. Vous récupérer un trésor

**READ ME**

**MONSTERLAND**

MONSTERLAND est un jeu de rôle développé sous JAVA. Vous incarnez un héros qui va évoluer dans monde divisé en 3 zones. Dans chacune de ses zones, vous tomberez sur divers évènements tels que rencontrer un monstre, un druide, un marchand ou bien encore réaliser des quêtes. Le but est de survivre et d’avancer dans le jeu.

**Commencer**

Afin de pouvoir profiter du jeu différentes démarches sont à suivre.

**Conditions préalables**

Installation d’un JDK si vous ne le possédez pas.

Give examples

**L'installation**

Une série d'exemples pas à pas vous expliquant comment exécuter un environnement de développement en cours d'exécution.

Dites quel sera le pas

Give the example

Et répétez

until finished

Terminez avec un exemple d'extraction de données du système ou d'utilisation pour une petite démonstration.

Exécuter l’archive jar en mode console Pour exécuter son archive jar en mode terminal : - Taper la ligne de commande suivante : java -jar chemin/fichier.jar

**Lancer les tests**

Expliquer comment exécuter les tests automatisés pour ce système

**Décomposer en tests de bout en bout**

Expliquez ce que ces tests testent et pourquoi

Give an example

**Et des tests de style de codage**

Expliquez ce que ces tests testent et pourquoi

Give an example

**Déploiement**

Ajouter des notes supplémentaires sur la façon de déployer ceci sur un système actif

**Construit avec**

* [Dropwizard](http://www.dropwizard.io/1.0.2/docs/) - Le framework web utilisé
* [Maven](https://maven.apache.org/) - Gestion de la dépendance
* [ROME](https://rometools.github.io/rome/) - Utilisé pour générer des flux RSS
* Eclipse / IntelliJ – Environnement de développement Intégré (IDE)
* Git – Logiciel de gestion de versions
* Java – Langage de programmation

**Contribuant**

S'il vous plaît lire [CONTRIBUTING.md](https://gist.github.com/PurpleBooth/b24679402957c63ec426) pour plus de détails sur notre code de conduite, et le processus de soumission des demandes d'attraction à nous.

**Gestion des versions**

Nous utilisons [SemVer](http://semver.org/) pour la gestion des versions. Pour les versions disponibles, voir les [balises sur ce référentiel](https://github.com/your/project/tags) .

**Auteurs**

* **Thomas PAUL** – *Développeur Web*
* **Sandrine PIZZIMENTI**  – *Développeur Web*

**Licence**

Ce projet est sous licence MIT - voir le fichier [LICENSE.md](https://gist.github.com/PurpleBooth/LICENSE.md) pour plus de détails.

**Remerciements**

* Chapeau à toute personne dont le code a été utilisé
* Inspiration
* etc