**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

**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**

Afin de jouer au jeu Monsterland vous devez posséder un JDK (si ce n’est pas le cas il faut l’installer).

Ensuite pour lancer le jeu il suffit d’exécuter son archive jar en mode terminal avec la commande suivante : java -jar chemin/monsterland.jar

**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

**ARMES**

Poing

Type : Physique

Dégât : 1

Durabilité : 0





Epée

Type : Physique

Dégât : 4

Durabilité : 8

Dague

Type : Physique

Dégât : 3

Durabilité : 5

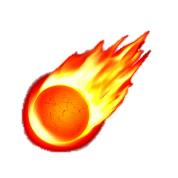


Boule De Feu

Type : Magique

Dégât : 8

Mana : 6

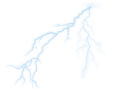


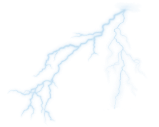
Eclair

Type : Magique

Dégât : 3

Mana : 2





* 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

Gain Exp : 5

Gain Or : 2

Gain Ecaille : 0

Gain Os : 0

Gain Esprit : 1

Gain Poil : 0

Fantôme

Type : Ordinaire

Vie : 6

Force : 2

Gain Exp : 5

Gain Or : 2

Gain Ecaille : 0

Gain Os : 0

Gain Esprit : 1

Gain Poil : 0



Dragon

Type : Bosse

Vie : 16

Force : 4

Gain Exp : 5

Gain Ecaille : 2

Gain Os : 2

Gain Esprit : 0

Gain Poil : 0



Loup Garou

Type : Bosse

Vie : 8

Force : 4

Gain Exp : 5

Gain Or : 2

Gain Ecaille : 0

Gain Os : 2

Gain Esprit : 0

Gain Poil : 2





Gobelin

Type : Bosse

Vie : 6

Force : 1

Gain Exp : 5

Gain Or : 2

Gain Ecaille : 0

Gain Os : 1

Gain Esprit : 0

Gain Poil : 1



Ogre

Type : Ordinaire

Vie : 8

Force : 2

Gain Exp : 5

Gain Or : 2

Gain Ecaille : 0

Gain Os : 2

Gain Esprit : 0

Gain Poil : 1



Vampire

Type : Bosse

Vie : 8

Force : 4

Gain Exp : 5

Gain Or : 5

Gain Ecaille : 0

Gain Os : 1

Gain Esprit : 2

Gain Poil : 1



Python de feu

Type : Ordinaire

Vie : 7

Force : 3

Gain Exp : 5

Gain Or : 2

Gain Ecaille : 2

Gain Os : 0

Gain Esprit : 0

Gain Poil : 0



Pangolin de lave

Type : Ordinaire

Vie : 10

Force : 4

Gain Exp : 5

Gain Or : 2

Gain Ecaille : 2

Gain Os : 2

Gain Esprit : 0

Gain Poil : 0



**RESSOURCES**

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



Poil Os Esprit Ecaille

**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

**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.

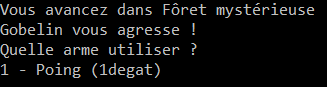
**TRESOR**

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

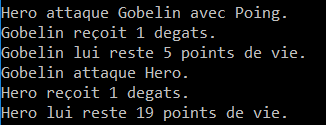
**MISE EN SITUATION**

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

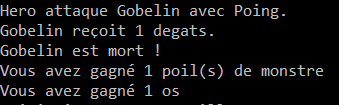
1. Vous entrez dans le lieu et la première étape se pose à vous :



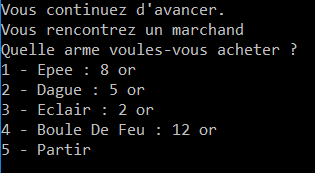
Taper 1



Une fois le monstre mort vous récupérez ses items.



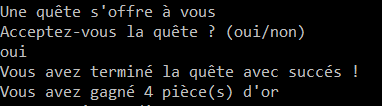
1. Un marchand se présente à vous.

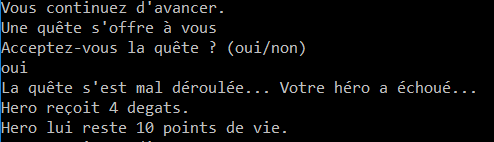


Taper le chiffre de l’arme dont vous souhaiter prendre possession.

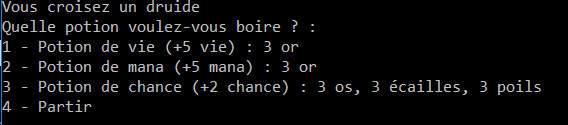


1. Une quete s’offre à vous





1. Vous rencontrez un marchand



Taper : 1



Taper 2



Taper 3



1. Vous récupérer un trésor



**Victoire**



**Defaite**



**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