

Rapport de Projet Zuul

1.A Auteurs

Vadim Sitbon 9c

1.B Thème

SCP-014-B est un jeune Homme de type caucasien [REDACTED], il se trouve dans une installation souterraine de la fondation SCP, son but est de rétablir le courant pour les quatres SCP de classe Keter pouvant causer [REDACTED] et beaucoup .

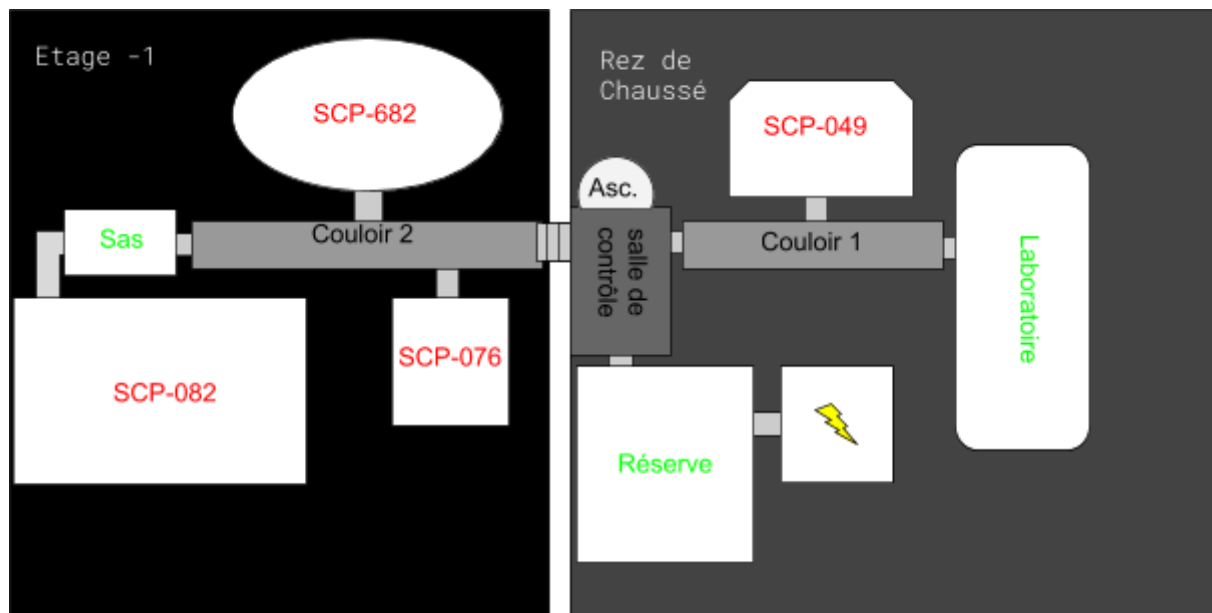
1.C Résumé du scénario

Vous incarnerez lors de l'aventure SCP-014-B un jeune adulte se retrouvant dans le complexe ZX_67 qui se situe en [REDACTED] près du lac de [REDACTED]. Pour des raisons évidentes certains passages de ce rapport seront censurés par la fondation, cette dernière ne voulant pas dévoiler au grand public certaines informations car la fondation Scp a pour mission de Sécuriser Contenir et Protéger des Entités qui peuvent aller de moi (grille pain dont on peut se référer seulement à la 1ère personne) à une entité pouvant rayer votre existence de la réalité, ce Scp est [REDACTED]

[REDACTED], [REDACTED]. J'espère qu'en lisant ce rapport vous ne vous soyez pas enfuis . Lors de ce jeu relatant les faits datant du [REDACTED] à [REDACTED] vous devrez sécuriser les Scp et réparer les systèmes de survie du complexe pour ceci merida une superviseure des complexes de [REDACTED] vous aidera.Le jeu auquel vous allez jouer relate des faits qui se sont réellement déroulés , les quatres scp se sont échappés de leur salle de confinement vous arriverez par l'ascenseur principal, de la vous aurez accès à l'ensemble du bâtiment mais attention car les scp s'étant échappés ils essayeront de vous [REDACTED] donc de vous tuer. Ne vous inquiétez pas merida sera là pour vous dire tout ce qu'il faudra faire pour mettre les scp dans leurs cellules de confinement , pour éviter les scp et de toute manière votre personnage est immortel . vous devrez mettre tout en oeuvre pour

remettre les scp en confinement et réparer les systèmes de sécurité pour ce faire il y aura 4 salles qui vous serviront à "crafter" et réparer les objets nécessaire à votre réussite.

1.D Plan du jeu



I.E Scénario détaillé

Le joueur sera placé en début de partie dans l'ascenseur une salle qui ne lui servira que pour 3 choses arriver dans le jeu se cacher et terminer le jeu , a son arrivé dans la salle de contrôle il est briefé pour savoir quel est son objectif principal (détaillé dans le scénario résumé) ensuite il devra aller directement dans la réserve récupérer son équipement de base détaillé dans les objets, ensuite il devra sécuriser le premier scp, scp-049 le médecin de la peste je vous laisse chercher sur internet toute la documentation sur les scp y sont présente. Pour le sécuriser il devra répondre à trois simple questions à choix multiples(c'est le premier monstre donc autant le rendre simple) si les réponses ne conviennent pas au scp paf vous décédez , dans le jeu bien évidemment et reprendrez au dernier checkpoint comme pour chaque monstre , et comme ont peut se cacher dans l'ascenseur vous comprendrez que l'un des scp c'est enfuis et c'est suite à la réussite du confinement du premier monstre que vous devrez vous cachez toute les 2 min dans l'ascenseur pour éviter le scp quand il est dans les couloir , ce timer sera indiqué dans une salle. le joueur devra crafter certains objet pour

permettre le confinement des scp avec les instructions de merida pour lui donner des indices .

I.F) Détail des lieux, items, personnages

Les objets seront craftables dans le laboratoire et la réserve. La salle du courant elle, servira pour rétablir les fonctions du complexes qui ont été désactivées , la salle de contrôle elle servira pour le timer du monstre rodant dans les couloirs , chaque salle de scp sera utile même si on suit au re-confinement de ces derniers car certains objets sont présents dans ces salles .

Le sas lui jouera un rôle dans le re-confinement du scp le plus dangereux du complexe.

I.G) Situations gagnantes et perdantes

On perd le jeu si l'on :

- ne surveille pas le timer du monstre errant (si l'on n'est pas caché à la fin du timer).
- si l'on échoue aux épreuves des scp (ex: les questions du 1er scp).
- si l'on repart dans l'ascenseur (on est un lâche en soi)

On gagne si l'on (il faut repartir dans l'ascenseur puis partir pour valider la victoire):

- réussit au moins le re-confinement du premier scp, mais on est quand même considéré comme lâche ...
- si l'on re-confine au moins 2 scp vous avez votre job.
- si l'on re-confine au moins 3 scp vous êtes quelqu'un de bien.
- si l'on re-confine les 4 scp vous êtes un héros.

I.H) énigmes, mini-jeux, combats, etc.

Chaque craft d'objet est une mini énigme simple par exemple pour crafter une lampe , on aura merida qui nous dira: "que la lumière soit " quand nous aurons récupéré tous les objets permettant la création de la lampe ici des piles et une lampe torche (simple mais les crafts se compliquent selon l'avancement du jeu) .

Chaque combat avec les scp sera spécial et désigné selon le scp.

I.I) Commentaires (ce qui manque, reste à faire, ...)

certaines choses (désolé d'être vague).

II. Réponses aux exercices (à partir de l'exercice 7.5 inclus)

7.5 La procédure `printLocationInfo()` est créée dans `game` et remplace `createRoom()` et `goRoom()` qui faisait de la duplication de code.

7.6 L'accesseur `Get Exit()` est pour réduire le couplage ajouté a la classe `Room`.

7.7 la méthode `getExitString()` est créé ans `Room`

7.8 Les hashmap sont créés pour simplifier le code

7.8.1 ajout du déplacement horizontal

7.9 la méthode `KeySet()` permet d'associer une valeur arbitraire a la clé

7.10 La méthode `getExitString()` renvoie toutes les sorties de la `current room`.

7.11 `getLongDescription()` est ajoutée dans la classe `Room`.

7.14 nouvelles commande `look()` ajoutées a `game`

7.15 nouvelles commande `eat()` ajoutées a `game`

7.16 la procédure `showAll()` est incluse dans la classe `CommandWords`

7.18 la méthode `showAll()` présente dans la classe `CommandWords()` devient `get CommandList()` et est Différente

III. Mode d'emploi (si nécessaire, instructions d'installation ou pour démarrer le jeu)

Le jeu n'en est pas encores un selon moi donc pas d'instruction pour le moment

IV. Déclaration obligatoire anti-plagiat

J'ai tout fais a la sueur de mon front (des fois avec l'aide de camarades).