Rapport de Projet Zuul

1.A Auteurs

Vadim Sitbon 9c
[redacted]

1.B Thème

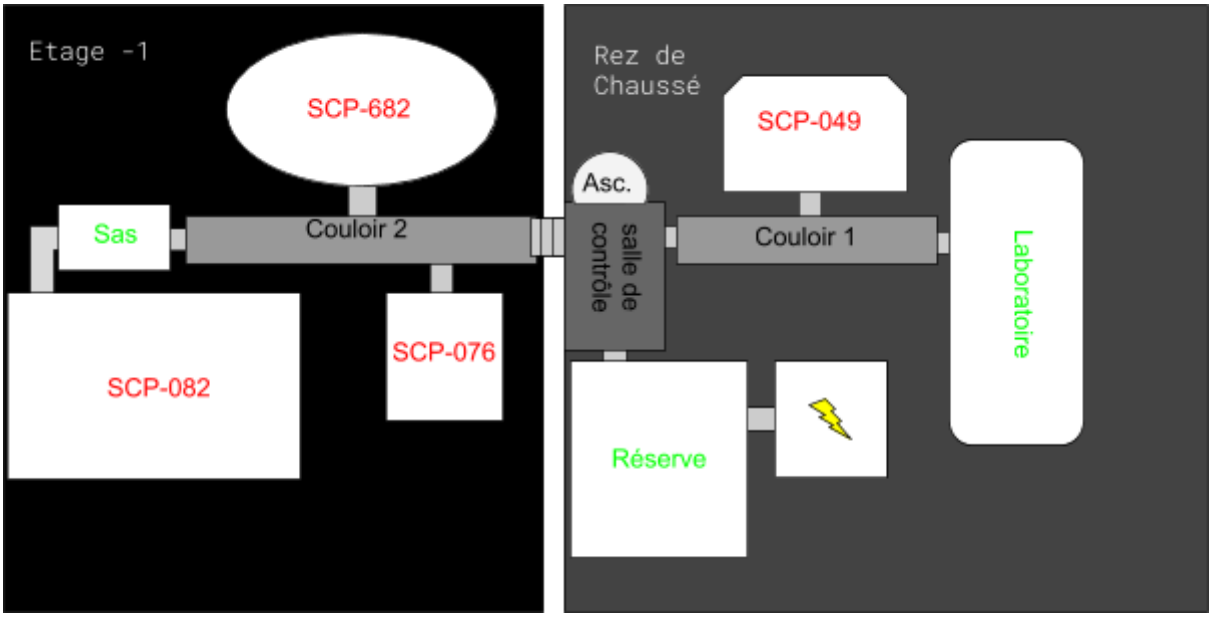
SCP-014-B est un jeune Homme de type caucasien [redacted] , il se trouve dans une installation souterraine de la fondation SCP sont but est de rétablir le courant pour les quatres SCP de classe Keter pouvant causer [redacted] et beaucoup d'autres problèmes.

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 ce situe en [redacted] près du lac de [redacted].pour des raisons évidentes certains passage 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 1ere personne ....) à une entité pouvant rayer votre existence de la réalité ,ce Scp est [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 la 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 arrivée 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 on peut se cacher dans l'ascenseur vous comprendrez que l’un des scp c’est enfuit 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 couloirs , 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 étés désactivées , la salle de contrôle elle servira pour le timer du monstre rodant dans les couloirs , chaque salle de scp sera utile même 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.

Liste des item utilisables (qui servent à avancer dans le jeu):
-lampe torche (perd de la batterie puis s'éteint après 4 min pour le recharger il faut aller dans la réserve)
-*fusée éclairante
-détecteur de chaleur
-carte B
-carte Z
-fusible (*1,2,*3,4)
-*Radar
-*C4
-*couverture de dissimulation
-*Chalumeau
-*module de piratage
-Tournevis

*:item créable , réparable ou rechargeable

Liste des item servant à créer,construire ou recharger:
-Schéma Module de piratage
-Schéma C4
-Schéma couverture de dissimulation
-Schéma Fusible (utilisable pour créer 1 fusible)
-*Câbles
-*bouteille d'eau
-*Césium
-*Flacon d'éthanol
-*Circuit Imprimé

*:item servant d'élément de base à la création

I.G) Situations gagnantes et perdantes

On perd le jeu si l'on :
-ne surveille pas ont timer du monstre errant (si l'on c’est pas caché à la fin du timer).
-si l'on échoue au 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’ont(il faut repartir dans l’ascenseur puis partir pour valider la victoire):
- réussit au moins le re-confinement du premier scp, mais ont 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 craft se compliquent selon l’avancement du jeu) .
Chaque combat avec les scp sera spécial et designé 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 c
réés 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

7.18.1 Modification/comparaison du jeu en fonction de zuul-better.

7.18.5 On utilise put().

7.18.6 Modification/comparaison du jeu en fonction de zuul-with-images.

7.18.8 Dans UserInterface, on crée notre bouton grâce à createGUI(). On crée un deuxième panel pour les boutons. Puis dans actionPerformed(), on indique les cas où les boutons sont appuyés.

7.20 Création d’un classe nommée Item avec pour attributs son poids et sa description. Puis on crée des items dans creation() qu’on associera à des pièces.

7.21 Dans getLongDescription(), nous rajoutons une string qui affiche nos Items.

7.22 Nous utilisons une HashMap pour Items maintenant pour qu’elle puisse contenir autant d’Items que l’on veut. setItem() devient un addItem, où on utilise un put.

7.23 On rajoute un attribut aPreviousRoom, dans creation() elle va être stocké la pièce on était avant de se déplacer.

7.24 Le back() fonctionne même avec un deuxième mot/commande.

7.25 Le back() ne fonctionne qu'une seule fois.

7.26 Je me sers des fonctions de Stack dans GameEngine. dans back() on test si la pièce précédente est vide si elle l'est, sinon on utilise pop() qui remplace la pièce courante par la précédente. Et dans goRoom(), à chaque fois que le joueur va dans une pièce on définit la pièce courante comme la précédente grâce à un push().

7.27 Tester l'ouverture correcte du jeu ne suffit pas puisque certaines erreurs sont détectés que lorsque la commande associé est tapée.
Exécuter une suite de commandes permettrait de s'assurer du bon fonctionnement du jeu.

7.28 On pourrait mettre cette série de commandes dans un fichier qui sera un scanner, une méthode test qui permettrait de lire le fichier et ainsi exécuter les commandes inscrites.

7.28.1 On crée donc cette méthode test, avec des blocs try et catch. Je met dans try la lecture du fichier, si jamais il y a une erreur catch va venir l'attraper.

7.29 On crée une classe Player qui a pour attributs la pièce courante, le poids que porte le joueur et le poids qu'il peut porter au maximum, le nom du joueur, et un inventaire. On utilise donc plus la pièce courante dans gameEngine directement, mais on l'utilise indirectement grâce au nouvel attribut aPlayer.

7.30 On crée une méthode take() qui permettra de prendre un item et une autre drop() qui permettra de lâcher un item.

7.31 On crée un attribut type HashMap dans Player qui sera l'inventaire où l'on va mettre tous les items que le joueur va porter

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 et de mes amis au club Nix*).