

```
Projet C, 3IBC
```

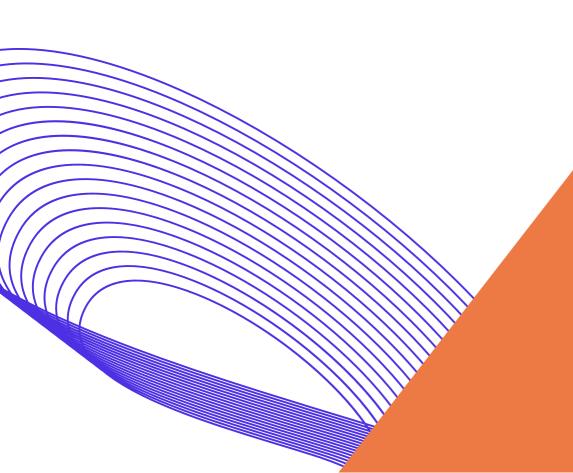
```
idse;
i(cin, sInput);
m("cls");
ngstream(sInput) >> dblTemp;
ngth = sInput.length();
ngth = sInput.length();
ingth = true;
again = true;
continue;
continue;
continue;
continue;
continue;
idength (isdigit(sInput[iN])) {
    if (isdigit(sInput[iN])) {
        continue;
        c
```

Sommaire

I – Présentation du projet

II – Analyse de l'application et installation

III - Bilan



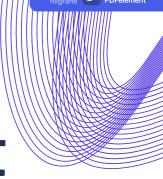


I - Présentation du projet

Notre objectif était de réaliser un roguelike en C nommé The Binding Of Briatte. Le personnage devra réussir à s'échapper d'un donjon. Au cours d'une run, le joueur récupérera des objets qui amélioreront les caractéristiques du personnage et permettront de continuer à descendre les étages du donjon en battant les boss. Runs après runs, de nouveaux étages, objets, personnages et boss apparaîtront, avant d'arriver à la confrontation avec le boss final : Athina l'Akita.

Les participants au projet sont Hanane Temal, Arthur Polit et Najd Kacem, malheureusement Najd a décidé d'arrêter la formation.





L'ensemble des structures de données est le suivant :

- Room
- RoomList
- Item
- ItemList
- Monster
- MonsterList
- Level
- Map
- Player
- PlayerList

Les fonctions principales pour les items sont writeItemFile(), addItemFile(), removeItemFile() et readItemFile(). Pour la création et la gestion des monstres les fonctions writeMonsterFile(), readMonsterFile(), addMonsterFile(), ainsi que removeMonsterFile() ont été utilisé.

Pour la génération et la gestion de pièces nous avons crée les fonctions writeRoomFile(), readRoomFile(), readRoom(), addRoomFile(), removeRoomFileById(), removeRoomFileById().

Pour le joueur, il y a newPlayer(), freePlayer(), read player(), printPlayer(), showPlayer() et selectPlayer().

Et enfin pour gérer la souvegarde nous avons crée

les fonctions readPlayerFile(), writePlayerFile() et addPlayerFile().



III - Bilan

Ce projet à été très compliqué à prendre en main, étant donné que nous avons perdu un membre, gérer ce projet à 2 a été très dur. L'idée de faire un jeu comme projet nous a plu mais ça a été un vrai challenge intéressant. Etant novice, les parties effectuées à savoir de I au début de la partie V ont été longues à réaliser mais pédagogiques. Ce projet nous a aidé à modéliser et à résoudre la problématique en produisant des petits modèles, c'est-à-dire des structures de données.

