

# Rapport du projet TBA

## L'oeuf de dragon perdu

Par **Guillaume Derville**  
et **Matthieu Vieille-Cessay**

## I. Guide utilisateur

### 1. Introduction et scénario

Vous incarnez un aventurier dans un petit monde composé de différentes salles (Village, Forêt, Porte du Château, Temple, Cimetière, Lac, Tour, Tanière du Dragon). Votre but final est de retrouver l'Œuf de Dragon dans la tanière du dragon et de le rapporter (en le déposant) au Village. Cependant, vous devrez auparavant résoudre quelques petites quêtes :

1. **Parler au Chevalier**, qui se trouve initialement devant la Porte du Château, mais peut se déplacer de façon aléatoire.
2. **Trouver la clef** dans la Forêt, afin de débloquent l'accès au Temple.
3. **Parler au Maître** (un Mage statique qui se trouve dans le Temple) pour apprendre qu'il faut rapporter l'Œuf.
4. **Récupérer l'Œuf de Dragon** dans la Tanière du Dragon.
5. **Déposer** (commande **drop**) l'œuf au Village pour finir le jeu.

### 2. Liste des commandes

Le jeu dispose d'une dizaine de commandes principales :

1. **go <direction>**
  - Permet de se déplacer dans une direction donnée (N, E, S, O, U, D...).
  - Exemple : **go N** pour aller vers le nord, si la sortie existe.
2. **talk <PNJ>**
  - Permet de parler à un Personnage Non Joueur présent dans la salle.
  - Exemple : **talk chevalier** pour discuter avec le Chevalier et obtenir un indice.
3. **take <item>**
  - Ramasse un objet se trouvant dans la salle et l'ajoute à votre inventaire.
  - Exemple : **take clef**.
4. **drop <item>**
  - Permet de poser un objet de votre inventaire dans la salle actuelle.
  - Exemple : **drop oeufdragon** (ce qui vous fera gagner la partie si vous êtes au Village !).

5. **check**

- Affiche la liste des objets présents dans votre inventaire.
- Exemple : **check**.

6. **look**

- Décrit la salle où vous vous trouvez (description, sorties, objets, PNJ).
- Exemple : **look**.

7. **back**

- Permet de revenir à la salle précédente (si vous en avez déjà visité au moins une).
- Exemple : **back**.

8. **history**

- Montre l'historique de vos déplacements (les salles déjà visitées).
- Exemple : **history**.

9. **help**

- Affiche la liste de toutes les commandes disponibles et un court descriptif.
- Exemple : **help**.

10. **quit**

- Quitte le jeu immédiatement.
- Exemple : **quit**.

### 3. Quelques remarques sur les directions et blocages

- **Directions valides** : N, E, S, O, U, D (qui sont respectivement Nord, Est, Sud, Ouest, Up, Down).
- Si une direction est bloquée, vous ne pourrez pas vous y rendre tant que la condition de déblocage n'est pas remplie (par exemple, ramasser la clef débloquent l'accès au Temple).

### 4. Déroulement typique de la partie

1. **Début** : Vous entrez votre nom, vous êtes au Village.

2. **Parler au Chevalier** :

- Tapez **look** pour voir ce qu'il y a dans la pièce (ou **go N** pour explorer la Forêt si vous préférez).
- Pour savoir où est le Chevalier, utilisez la commande **look** dans chaque salle, ou **talk chevalier** quand vous le trouvez.
- Le Chevalier vous explique qu'il faut trouver la clef dans la Forêt pour débloquent l'accès au Temple.

3. **Trouver la clef** :

- Allez dans la Forêt (**go N** depuis le Village).
- Tapez **look** pour voir les objets/PNJ.
- Tapez **take clef** pour ramasser la clef. Vous verrez alors un message indiquant que la porte menant au Temple est désormais débloquent.

#### 4. Accéder au Temple :

- Retournez à la Porte du Château (**go O** depuis la Forêt).
- Comme vous avez la clef, la sortie **U** n'est plus bloquée. Tapez **go U** pour grimper dans le Temple.

#### 5. Parler au Maître :

- Tapez **talk maitre** pour qu'il vous dise d'apporter l'Œuf de Dragon au Village.
- Il reste fixe dans le Temple et ne se déplace jamais.

#### 6. Tanière du Dragon :

- Revenez en Forêt (**go D** pour redescendre, puis **go E**).
- Allez vers la Tanière du Dragon (depuis la Forêt, tapez **go N** puis **go E**).
- Tapez **look**, repérez l'objet **oeufdragon**. Tapez **take oeufdragon**.

#### 7. Finir la quête :

- Revenez au Village (vous pouvez faire **go O** puis **go S** si vous êtes dans la Tanière du Dragon, puis **go S**).
- Dans le Village, tapez **drop oeufdragon**. Vous verrez alors un message de félicitations. Le jeu se termine.

## 5. Gestion des PNJ

- **Chevalier** : PNJ non statique (a 50% de chance de se déplacer dans un lieu à côté de là où il se trouve lorsque vous exécutez une commande réussie).
- **Maître** (Mage) : PNJ statique qui reste toujours dans le Temple et vous donne la quête finale.

## 6. Conditions de victoire

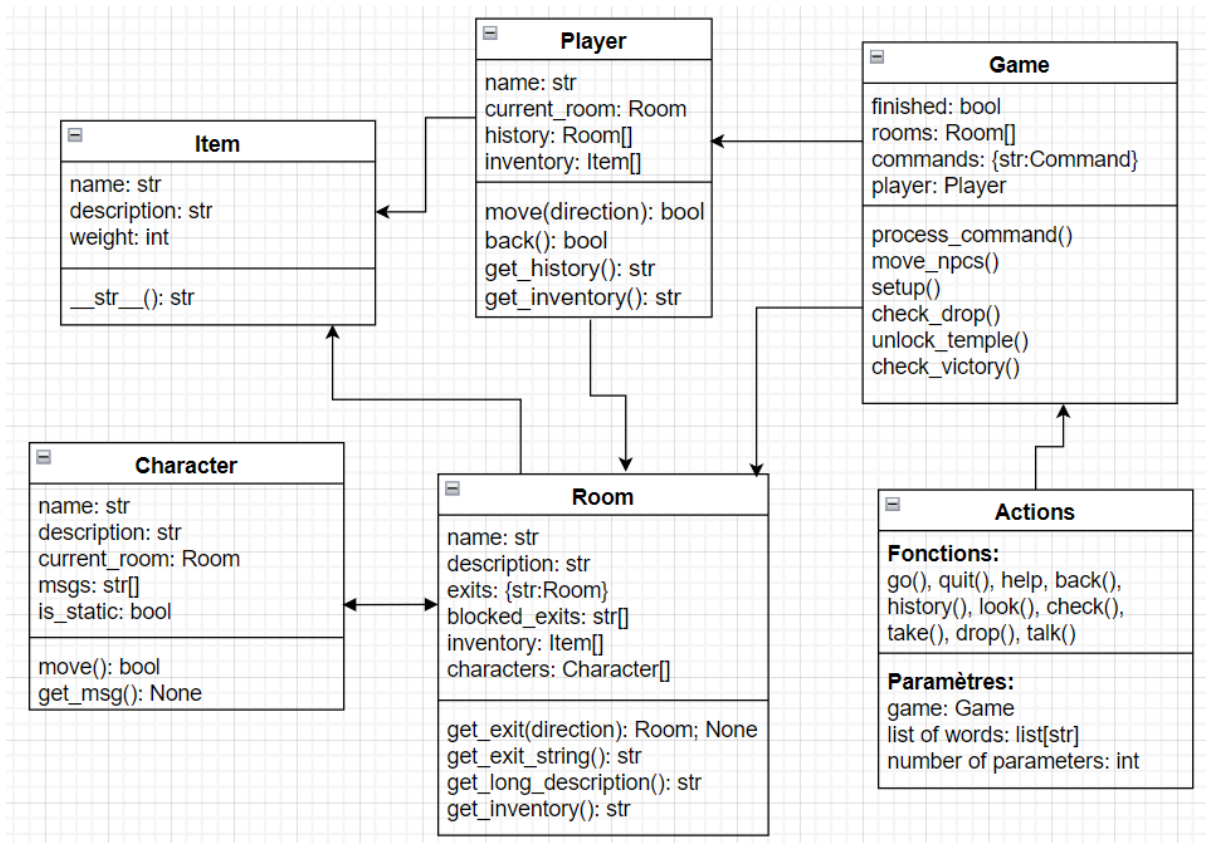
- Vous remportez la partie quand vous déposez l'œuf de dragon (objet **oeufdragon**) dans le Village (en exécutant la commande **drop oeufdragon**).
- Le jeu s'arrête automatiquement à ce moment-là.

## 7. Conseils et notes

1. Utilisez **help** pour rappeler la liste des commandes à tout moment.
2. **Regardez autour de vous** avec **look** pour savoir qui/quoi est présent.
3. **Surveillez vos directions** : Ouest = O, Sud = S, Nord = N, etc.
4. **En cas de blocage**, cherchez la clef dans la Forêt, ou parlez aux PNJ pour obtenir des indices.
5. **Si vous vous perdez**, utilisez **history** pour revoir les salles visitées, ou **back** pour revenir en arrière.

## II. Guide développeur

### Diagramme développeur



## III. Perspectives de développement

### 1. Interactions avancées avec les objets (système de puzzle)

- **Actions supplémentaires :**
  - `use <item>` : permet d'utiliser un objet pour déclencher un effet (ex. ouvrir un passage, allumer une torche...).
  - `combine <item1> <item2>` : combiner deux objets pour en créer un troisième.
- **Puzzle d'ouverture :**
  - Actuellement, lorsqu'on ramasse une « clef » et elle débloque immédiatement la direction vers le Temple. On pourrait exiger d'utiliser explicitement la clef sur la porte :
    - Ex. `use clef porte`.
  - Cela transformerait la logique automatique en une logique de puzzle que le joueur doit comprendre.

- **Plusieurs objets clés :**
  - Avoir plusieurs objets clés (ex. un « levier » en plus d'une « clef ») pour débloquer des salles multiples.
  - Introduire un poids maximum dans l'inventaire, rendant la gestion des objets plus stratégique.

## 2. Système de combat ou de danger

- **PNJ hostiles :**
  - Ajouter des créatures ennemies ou un dragon éveillé, forçant le joueur à se défendre.
  - On pourrait créer une stat de vie pour le joueur, un système de combat simplifié (commande `attack`, `defend`, etc.).
- **État du joueur :**
  - Ajout de points de vie (HP), d'énergie ou de moral.
  - Besoin de `rest` ou d'objets de soins (potion, nourriture) pour récupérer de la vie.

## 3. Quêtes secondaires et scénarisation

- **Scénario étendu:**
  - Offrir plusieurs quêtes en parallèle (retrouver un parchemin pour le Mage, délivrer un PNJ enrhumé...).
  - Chaque quête pourrait déverrouiller un passage ou un objet.
- **Système de dialogue plus riche :**
  - Au lieu d'un simple `talk <pnj>`, on pourrait implémenter une interface de mots-clés, type :
    - `talk chevalier`
    - puis le jeu propose des options (ex. « Demander infos », « Menacer », etc.).
  - Permet de varier les réponses du PNJ.

## 4. Monde plus vaste et dynamique

- **Plus de salles :**
  - Élargir la carte (Forêt profonde, Souterrains, Forteresse abandonnée...) avec des embranchements.
  - Ajouter des sorties secrètes (ex. `search` pour découvrir un passage caché).
- **Cycle jour/nuit :**
  - Selon l'heure (un compteur de tours), la lumière est différente, des PNJ ou des portes changent de comportement, etc.

## 5. Extension des commandes et structure

- **Gestion d'états :**
  - Faire évoluer la structure en y ajoutant un moteur d'événements: quand un PNJ bouge ou quand un objet est ramassé, déclencher une conséquence.
  - Ajouter un log pour lister les événements du monde.
- **Personnalisation :**
  - Créer un éditeur (fichier JSON ou YAML) pour définir les salles, les PNJ, les objets sans changer le code.
  - L'utilisateur, via un fichier de config, peut définir de nouvelles cartes ou quêtes.

#### IV. Vidéo de démonstration du jeu

Voici ici une vidéo de démonstration du jeu de 3 minutes qui permet de mieux comprendre en pratique comment le jeu fonctionne.

🎬 Vidéo présentation jeu d'aventure E3.mkv

