Esiee Paris
Université Gustave Eiffel

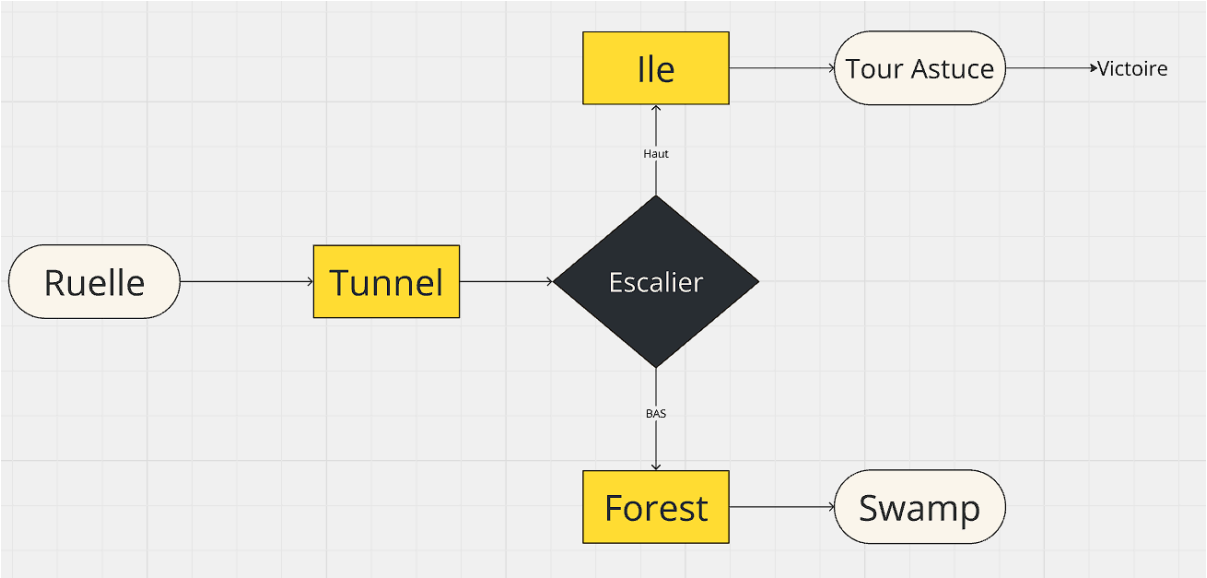
Rapport du projet
Text-based Adventure
Jeu en langage Python

Youcef GUEDIRI
Zee William

Rapport du Jeu : HxH

1) Guide utilisateur :

Notre jeu est l'épreuve des Hunter, un test redouté organisé par l'Association des Hunters pour sélectionner les meilleurs candidats, capables d'accomplir des missions périlleuses à travers le monde. Chaque année, des milliers de participants se lancent dans cette compétition, où leurs capacités physiques, intellectuelles et morales sont mises à l'épreuve.À travers des épreuves complexes et souvent mortelles, les candidats doivent démontrer leur force, leur stratégie, leur intelligence, obtenir le titre de Hunter, un statut qui leur donne accès à des privilèges rares.



Map de notre jeu

1) Conditions de victoire :

Pour pouvoir finir le jeu , il faut que vous finissez le jeu en effectuant toutes les épreuves requises ,à la fin de ces épreuves vous gagnez le Titre de Hunter.

2) Conseils pour bien jouer :

Lisez attentivement, certains indices peuvent s’y glisser.

ALERTE SI VOUS CONTINUEZ LA LECTURE VOUS SEREZ SPOILER !

"Le jeu commence, vous vous retrouvez dans la Ruelle, la première épreuve de l'Examen des Hunters. Depuis que tu es tout petit, tu as rêvé de devenir Hunter. Pourquoi ? Parce que ton père, un Hunter légendaire, t'a laissé avec plus de questions que de réponses sur sa disparition. Tu n'as jamais pu l’oublier, et l'idée de le retrouver est ce qui te pousse à tout risquer.

Image provenant de :
https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fhunterxhunter.fandom.com%2Fr%2Fwiki%2FMonde&psig=AOvVaw0wMvEUoGJ2uvvbeHwWuIXv&ust=1737385744731000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjhxqFwoTCJD417OIgosDFQAAAAAdAAAAABAR

La première épreuve, celle de la Ruelle, semble simple : avancer et trouver un moyen de sortir. Mais rien n’est jamais aussi facile. Des pièges, des créatures étranges et des énigmes t' attendent à chaque coin. Chaque épreuve que tu surmontes te donne un peu plus de répit, mais aussi une étape de plus vers ton objectif final : devenir un Hunter. Mais attention, chaque erreur peut te coûter cher, et si tu échoues, tu devras recommencer tout depuis le début.

Au fur et à mesure de ton parcours, tu découvriras que l'examen des Hunters ne teste pas seulement ta force physique. Chaque épreuve est une occasion de montrer ta ruse, ta stratégie et ta capacité à t'adapter. Dans certaines épreuves, tu devras collaborer avec d'autres candidats pour avancer, alors que dans d'autres, la compétition sera sans merci. Le chemin vers ton rêve sera semé d'embûches, mais chaque victoire te rapproche un peu plus du titre ultime de Hunter.

Si tu parviens à réussir toutes les épreuves, un seul mot comptera : **Hunter**. Un statut d'élite, réservé à ceux qui ont prouvé leur valeur, leur persévérance et leur esprit de combat. Mais avant cela, il te reste encore beaucoup à prouver

Voici les commandes disponibles:

- help : afficher cette aide

- quit : quitter le jeu

- go <direction> : se déplacer dans une direction cardinale (N, E, S, O, U, D)

- back : retourner à la dernière salle

- look : voir les personnes et les objets se trouvant au même endroit que vous

- take<objet> : prendre un objet

- drop <objet>: déposer un objet

- check : vérifier votre inventaire

- talk <personnage>: parler aux personnes que vous croisez

2) Guide développeur : Diagramme de classes

Actions
None
go(game, list_of_words, number_of_parameters) → bool quit(game, list_of_words, number_of_parameters) → bool help(game, list_of_words, number_of_parameters) → bool back(game, list_of_words, number_of_parameters) → bool look(game, list_of_words, number_of_parameters) → bool take(game, list_of_words, number_of_parameters) → bool drop(game, list_of_words, number_of_parameters) → bool get inventory(game, list_of_words, number_of_parameters) → bool get history(game, list_of_words, number_of_parameters) → bool combat(self, game,characters)→ bool talk(game, list_of_words, number_of_parameters)→ str get_inventory(game,list_of_words, number_of_parameters)→ str get_history(game,list_of_words, number_of_parameters)→ str

Characters
name : str description : str current_room : Room msg : str msg_ history : list authorized_rooms : list status : str
__init__(self, name, description, current_room, msg,,status) → None __str__(self) → str move(self) → True, False get_msg(self) → True

Command
command_word :str help_string : str action : function number_of_parameters : int
___init__(self, command_word, help_string, action, number_of_parameters) → None __str__(self) → str show_help(self)→ str

Player
name : str current_room : Room history : list Has_looked → False inventory : dict récupérer→ False character→ list scan_status→ int
__init__(self, name, description, weight,) → None __str__(self) → str can_move_to(self, next_room,direction)→ str move(self, direction)→ str get_inventory(self)→ str get_history(self)→ str combat(self, characters)→ bool

Item
Name : str description : str weight : float
__init__(self, name, description, weight,) → None __str__(self) → str

Room
name : str description : str exits : dict objet: dict character : dict portail : None
init__(self, name, description) → None get_exit(self, direction) → self,None get_exit_string(self) → str get_long_description(self) → str add→ str get_object_lieu→ str get_inventory(self) → str personnage→ str

Portail
open_status = str
__init__(self, open_status)→ None ouvrir(self)→ str fermer(self)→ str

Game
Finished : bool rooms : list commands : dict player : None item : list characters : list
init__(self) → None setup(self) → None play(self) → None process_command(self,command_string) → str main() → None print_welcome(self) → str

3) Perspective de développement :

1) Développer le scénario :

-**Devenir Hunter :** Après avoir réussi l'Examen des Hunters, les participants obtiennent la licence de Hunter, un statut d'élite qui leur permet d'accéder à des privilèges extraordinaires : explorer des territoires interdits, effectuer des missions dangereuses, et découvrir des secrets cachés du monde. C'est le début de l'aventure, mais aussi d'une quête personnelle pour chaque candidat.(Inspiration : HunterxHunter)

-La quête personnelle du joueur : L'objectif principal est de retrouver son père, un Hunter de légende qui l'a laissé lorsqu'il était enfant. Pour ce faire, il devra résoudre de nombreuses énigmes et affronter des défis de plus en plus complexes. Cette quête le mène à découvrir la vérité sur son père, et sur lui-même.

2) Système de niveau :

- Le joueur pourrait gagner en niveau ainsi il pourrait débloquer des pouvoirs.

3) Système de combat :

- Perte de points de vie en fonction de l'arme utilisée par le joueur.
- Dégâts infligés aux monstres .

-Système de Nen : Le joueur doit maîtriser des techniques de Nen, apprendre des spécialités et personnaliser son pouvoir en fonction des choix qu'il fait au cours du jeu.(propre à Hxh)

4) Activités :

Une des épreuves était à faire: une épreuve de cuisine à laquelle le joueur devait ramasser au fur et à mesure des salles visitées ,de plus un système de poids lié aux nombres d'objet pris .