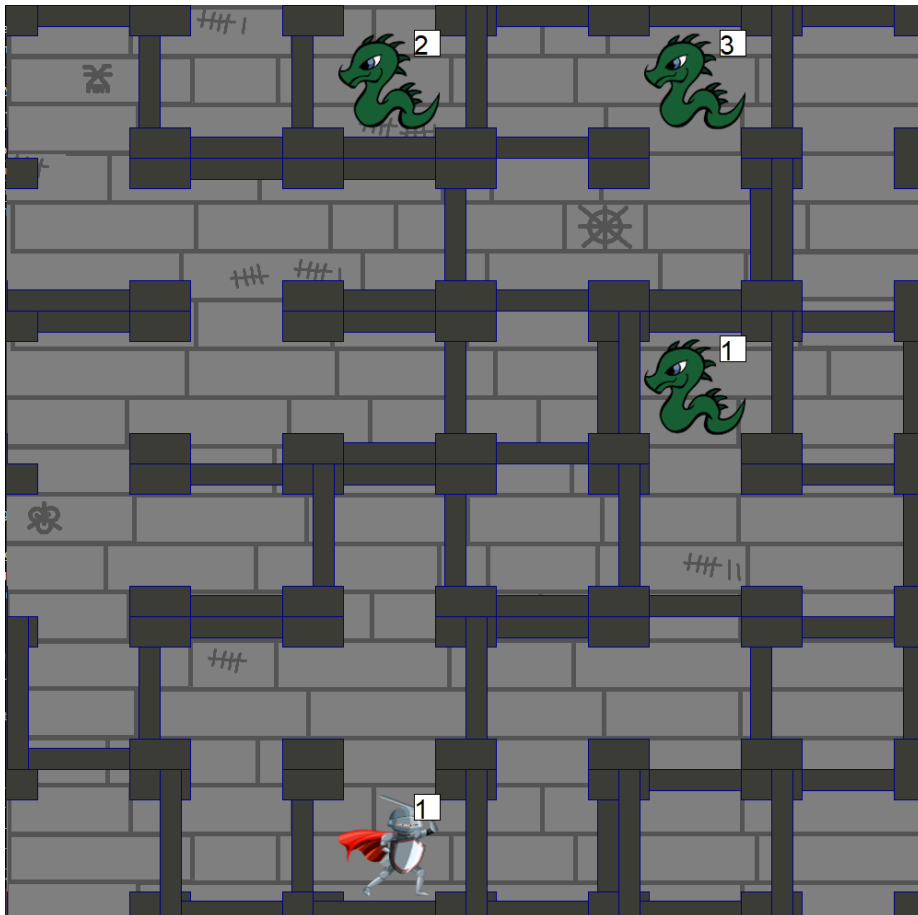


Wall Is You



Par Bastien Goncalves

& Yannick François.

Table Des Matières

1. Fonctionnement de l'équipe et organisation du travail -*page.3*

- Présentation du groupe
- Répartition du travail entre les membres par tâches
- Difficultés rencontrés.

2. Guide d'utilisation du programme -*page.4*

- Lancement
- Paramétrage
- Contrôles

3. Avancement du projet -*page.5*

- Etat d'avancement dans les tâches obligatoires
- Bugs connus
- Améliorations
- Opinion sur le projet

1-Fonctionnement de l'équipe et l'organisation du travail

- Présentation du groupe :

- 1- Bastien Goncalves TD-F TP-8
- 2- Yannick François TD-F TP-9

- Répartition du travail Par tâche :

Bastien :

- Fonctions engine :
 - Fonction intention ;
 - Fonction rotation ;
 - Fonction de détection de victoire ;

Yannick :

- Interface Graphique :
 - Design fond, boutons, murs ;
 - Organisation des menus ;
- Gestion des niveaux :
 - Lecture des fichiers maps ;
 - Sauvegarde ;

- *Difficultés rencontrées :*

- Nous avons eu des problèmes à trouver le temps pour travailler car nous nous sommes concentrés sur les révisions de Contrôles Continues.
- Problème de connexion internet local rendant les communications compliquées pendant la phase finale du projet.

2-Guide d'utilisation du programme

- Lancement

Il est possible de lancer le jeu à la fois depuis le terminal et en double cliquant le fichier wallisyou.py ; dans le terminal dans le bon répertoire il est possible de l'ouvrir en tapant `python wallisyou.py` dans le terminal. Une fois ceci fait apparaitre cette fenêtre (il est conseillé de la remonté vers le haut car par défaut le bas de la fenêtre est bas) (à gauche) :



En cliquant sur Play l'utilisateur est redirigé vers un sélecteur de niveau (à droite) ou l'utilisateur peut sélectionner le niveau qu'il veut jouer en cliquant sur le bouton correspondant. Le nombre de boutons dépend du nombre de fichiers de niveau dans `media/maps`.

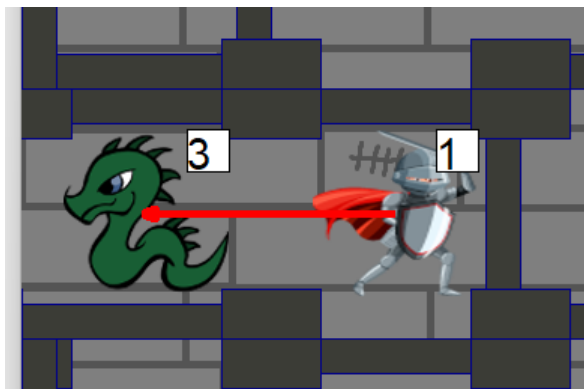
En cliquant sur Save la dernière partie est lancée si elle existe.

En cliquant sur Quit la fenêtre se ferme.

- Contrôles

Pour faire pivoter une case, clique gauche sur cette case.

Pour engager l'intention de l'aventurier une fois qu'il y en a une (présence d'une flèche rouge) il suffit d'appuyer sur espace. Il est aussi possible de recharger le labyrinthe.



3- Avancement du projet

- Etat d'avancement dans les tâches obligatoires :
 - Tâche 1 Réalisation du moteur de jeu :
 - Représentation de l'état du jeu :
Comme suggéré la représentation de l'état de jeu est une liste de liste contenant des cellules qui sont des tuples de 4 booléens.
L'aventurier est aussi un dictionnaire comme suggéré. Et les dragons sont une liste de dictionnaire.
 - Gestion du Donjon :
La fonction pivoter a été appliqué comme suggéré.
###
 - Intention de l'aventurier
 - Tour de l'aventurier

Nous avons créer les fonctions comme suggéré.

- Tâche 2 Représentation et changement des donjons.
La classe « readin » dans change permet de gérer tous les éléments de Tâche 2. et aussi de sauvegarder dans le fichier media/save/savedgame.txt

- Tâche 3 : Interface Graphique

La tâche graphique a été réalisé via fltk comme demandé.

- Bugs connus :
Malheureusement contrairement à la consigne notre chevalier n'est pas orgueilleux, mais peureux, au lieu d'attaquer le dragon de plus haut niveau disponible il attaque le dragon de plus bas niveau. Nous n'avons pas eu le temps de corriger ce problème.
- Opinion sur le projet :

Ce projet fut très intéressant dans l'apprentissage de nouvelles méthodes de travail, de gestion de répertoire, de fonctions et ainsi que l'utilisation de git. La fonction intention fut la partie la plus difficile du projet. Mais la partie graphique fut très satisfaisante.