

Projet 1

Jeu de rôle

Le but du projet est de construire un jeu de rôle à l'aide de classes.

Le jeu se déroulera dans le shell.

Le plateau de jeu est une matrice.

Le personnage du jeu commence en haut à gauche de la matrice, et doit accéder en bas à droite. Pour avancer, le personnage a 2,3 ou 4 directions possibles suivant sa position dans la matrice. Dans chaque case de la matrice, le personnage peut trouver de la nourriture (pour augmenter sa vie, et éventuellement, sa force), des sous (pour augmenter sa fortune) ou un ennemi (il peut soit accepter le combat, soit tenter de fuir).

Le personnage a au départ un nombre de points de vie, un nombre de point de force, un nombre de point de chance. Ces valeurs seront aléatoire (entre 1 et 20).

Sa fortune est au départ nulle, le but étant de sortir du plateau en vie et avec un maximum de sous !!!

A l'aide des classes, il faudra créer une classe Objet, une classe Salle, un classe Plateau, une classe Personnage (pour le personnage de départ, et pour les ennemis.)

A chaque tour de jeu, un texte précisera l'état du personnage et sa fortune. Puis le choix de son prochain chemin.

Les combats seront aléatoires, en faisant intervenir les forces de chacun, ainsi que la chance.