

## **Projet Zork II**

Stéphane Bertho / David Bidorff  
Aurelien Le Ray / Guillaume Thiery

Groupe B

## Sommaire

Histoire du jeu	p.3
Manuel du jeu	p.4
Menu Principal	p.4
Chargement d'une partie	p.5
Sauvegarde d'une partie	p.6
Partie en cours	p.7
Description des actions	p.7
Explication des fichiers de configuration	p.8
Fichier objets	p.8
Fichier épreuve	p.9
Fichier monstres	p.9
Fichier donjons	p.9
Description des méthodes	p.10
Classe partie	p.10
Classe joueur	p.10
Classe combat	p.11
Classe enigme	p.11
Diagrammes synoptiques	p.12
Diagrammes de séquence	p.15
Diagramme de classe	p.30

## **HISTOIRE DU JEU**

Zork est un redoutable bandit baldar, mais le roi Persul lors d'une campagne d'éradication des bandits du pays a tué tous les membres de son clan. Maintenant il veut se venger et exterminer toute la famille du roi. Sa quête de vengeance commence à l'entrée du château, pour se finir dans le donjon. Mais pour cela il devra affronter plus de mille dangers.

## MANUEL D'UTILISATION

### Menu Principal :

**Retour au jeu** : Cliquez ici pour revenir a la partie en cours

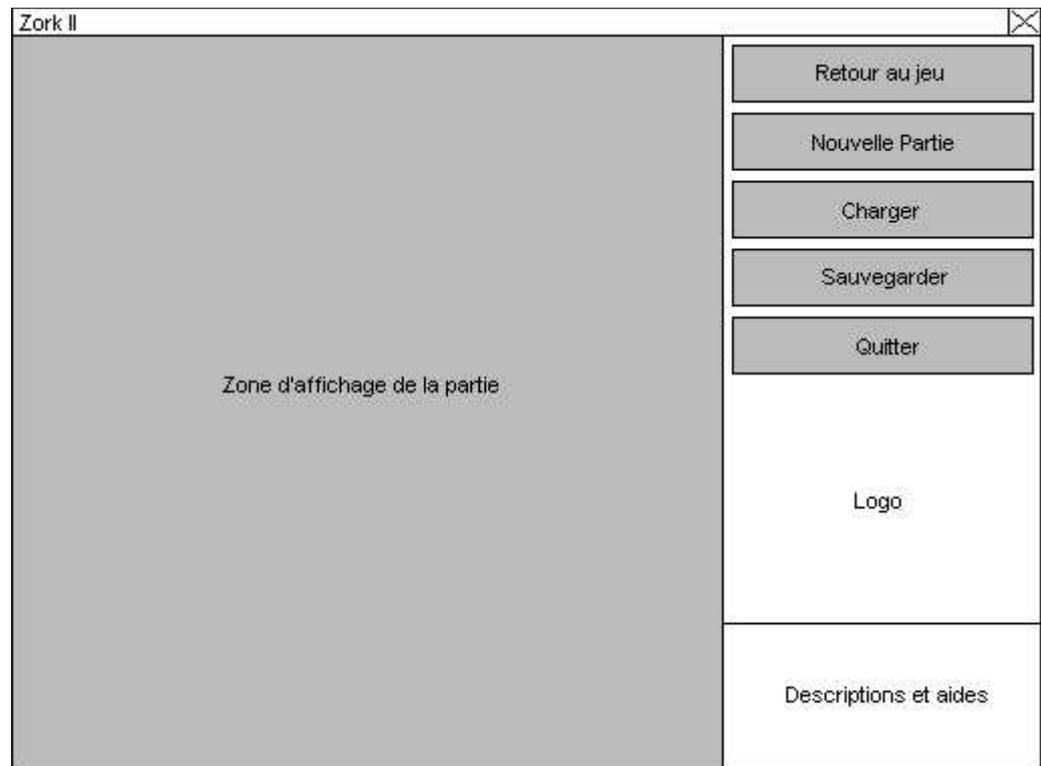
**Nouvelle partie** : Cliquez ici pour démarrer une nouvelle partie.

**Charger** : Cliquez ici pour démarrer une partie auparavant sauvegardée.

**Sauvegarder** : Cliquez ici pour sauvegarder la partie en cours

**Affichage de la partie** : Affiche la partie en cours (partie en pause)

**Quitter** : Cliquez ici pour quitter Zork II



## Chargement d'une Partie :

**Liste des parties :** Choisissez ici la partie a charger

**Charger :** Cliquez ici pour charger la partie sélectionnée

**Affichage de la partie :** Affiche la partie en cours (partie en pause)



## Sauvegarder une Partie :

**Liste des parties :** Choisissez qu'elle partie sauvegarder ou une case vide pour une nouvelle sauvegarde

**Sauvegarder :** Cliquez ici pour sauvegarder la partie en cours

**Affichage de la partie :** Affiche la partie en cours (partie en pause)



## Partie en Cours :

**Menu Principal** : Cliquez ici pour revenir au menu principal

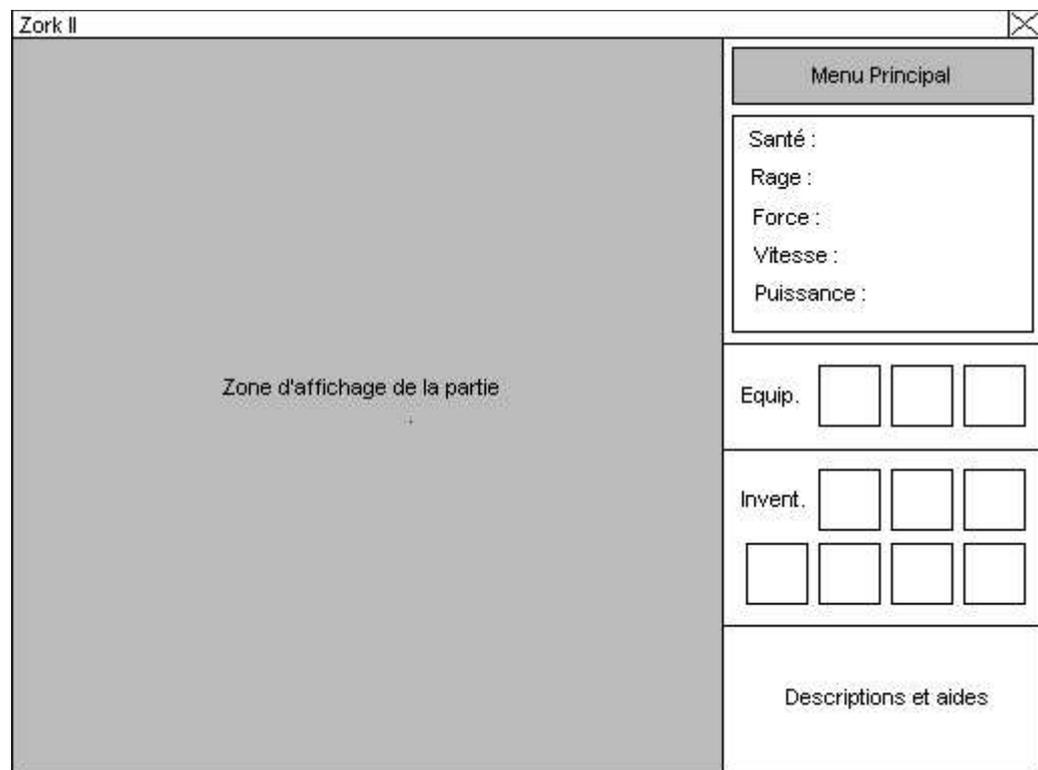
**Caractéristiques** : Description des caractéristiques du personnage (Santé, Rage...)

**Equipement** : C'est ici que se trouvent les objets équipés (armure, armes, boucliers)

**Inventaire** : Ensemble des objets présents dans votre sac

**Descriptions** : Aides et informations sur Zork II

**Affichage de la partie** : Affiche la partie en cours



## Description des actions

**Se déplacer** : touches directionnelles

**Ramasser un objet** : se positionner sur l'objet et appuyer sur entrée

**Utiliser un objet** : cliquer sur l'objet dans l'inventaire

**Utiliser une clé** : se positionner face à la porte et cliquer sur la clé

**Equiper un objet** : cliquer sur l'objet dans l'inventaire

**Déséquiper un objet** : cliquer sur l'objet dans l'équipement

## EXPLICATION DES FICHIERS DE CONFIGURATION

A quoi servent les fichiers de configuration ?

Le fichier de configuration à pour but de modifier le déroulement du jeu, ainsi que certains aspects de ce dernier sans avoir à modifier le code source java. Le paramétrage du jeu se fait via 4 fichiers textes qui sont les suivants :

Fichier objets (.zit)  
Fichier épreuves (.zor)  
Fichier monstres (.zmo)  
Fichier donjons (.zdu)

De quoi est constitué chaque fichier ? Nous allons détailler chacun des fichiers. Certains éléments des fichiers pourront être non existant, exemple dans le cas d'un combat, les champs question et réponse restent vides car réservés à l'énigme.

### Fichier objets :

Les éléments suivants seront dans le fichier de configuration des objets.

- <b>type</b>	Type de l'objet (potion, arme, armure)
- <b>poids</b>	Poids de l'objet
- <b>ID</b>	Identifiant de l'objet
- <b>nom</b>	Nom de l'objet
- <b>compétenceAmélioré</b>	Type de points rendus a l'utilisateur (uniquement pour les potions)
- <b>pointsRendus</b>	Nombre de points rendus a l'utilisateur (uniquement pour les potions)
- <b>défense</b>	Nombre de points de défense de l'objet (uniquement pour les objets de type armure)
- <b>dégâts</b>	Dégâts occasionnés par l'objet lors d'un combat (uniquement pour les objets de type armes)
- <b>desc</b>	Description de l'objet qui apparaîtra dans le jeu.



## DESCRIPTION DES METHODES :

### Classe Partie :

<b>DecodeurRoom :</b>	Permet de lire le fichier de paramétrage des salles, le répertoire où est situé ce fichier est passé en paramètre. Les informations sont alors stockées dans des objets 'salle' eux mêmes stockés dans une arraylist qui est renvoyée.
<b>DecodeurItems :</b>	Permet de lire le fichier de paramétrage des objets, le répertoire où est situé ce fichier est passé en paramètre. Les informations sont alors stockées dans des objets 'objet' eux mêmes stockés dans une arraylist qui est renvoyée.
<b>DecodeurMonstre :</b>	Permet de lire le fichier de paramétrage des monstres, le répertoire où est situé ce fichier est passé en paramètre. Les informations sont alors stockées dans des objets 'monstres' eux mêmes stockés dans une arraylist qui est renvoyée.
<b>Sauvegarder :</b>	Permet de sauvegarder la partie en cours, le nom de la sauvegarde étant passé en paramètre. Cette méthode renvoie un booléen qui permet de savoir si la sauvegarde a réussi.
<b>Quitter :</b>	Permet de quitter le jeu ou la partie en cours.

### Classe Joueur :

<b>ChangerSalle :</b>	Permet de changer la salle où se trouve le héros, l'identifiant de la nouvelle salle étant passé en paramètre.
<b>NiveauSupérieur :</b>	Permet d'augmenter de un le niveau du héros.
<b>AjouterObjet :</b>	Permet d'ajouter un objet au sol dans l'inventaire, le numéro de la case de l'inventaire étant passée en paramètre.
<b>UtiliserObjet :</b>	Permet d'utiliser un objet dans l'inventaire, le numéro de la case de l'inventaire étant passé en paramètre.
<b>SupprimerObjet :</b>	Permet de supprimer un objet de l'inventaire, le numéro de la case de l'inventaire étant passé en paramètre.
<b>Mouvement :</b>	Permet de déplacer le héros d'une case, la direction du déplacement étant passée en paramètre.

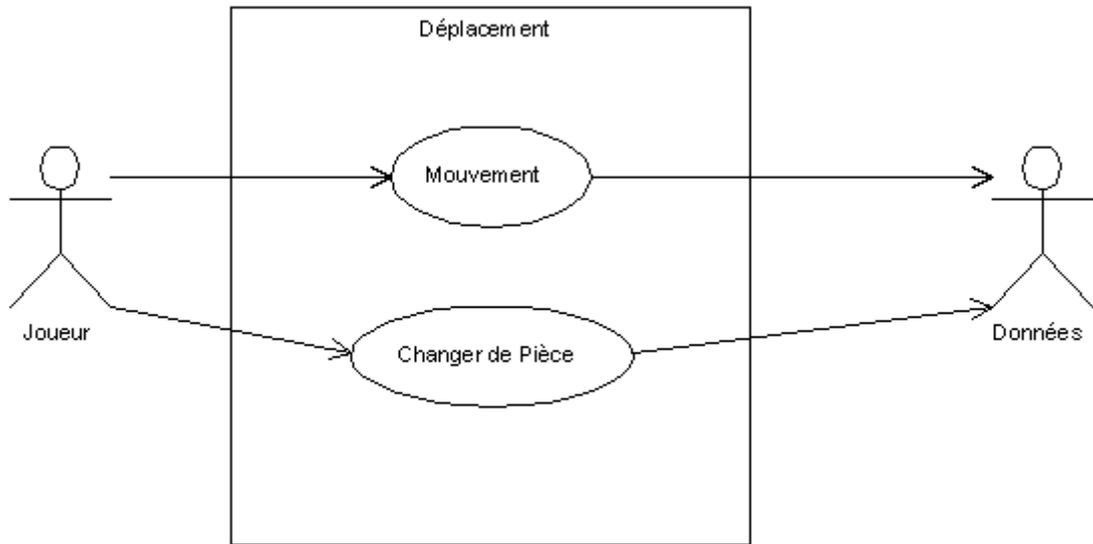
### Classe Combat :

<b>Attaquer :</b>	Permet de vérifier si un coup porté par le héros fait des dégâts et si oui, calcul les dégâts produits et les enlève de la vie de l'adversaire. Le coup utilisé pour attaquer est passer en paramètre.
<b>Defendre :</b>	Permet de vérifier si un coup porté par l'adversaire fait des dégâts et si oui, calcul les dégâts produits et les enlève de la vie du héros. Le coup utilisé pour se défendre est passé en paramètre
<b>Combattre :</b>	Méthode permettant d'effectuer un combat, c'est celle ci qui appelle les méthodes attaquer et défendre.

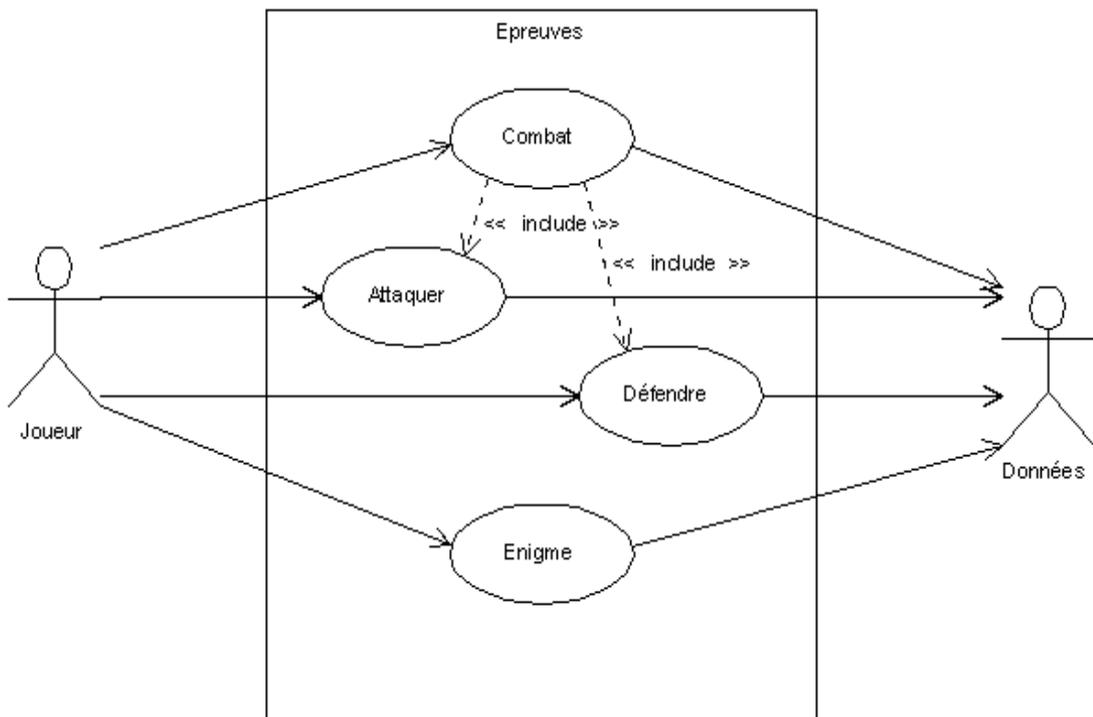
### Classe Enigme :

<b>Interroger :</b>	Permet de poser une question et de vérifier si la réponse données par le héros est la bonne.
---------------------	--

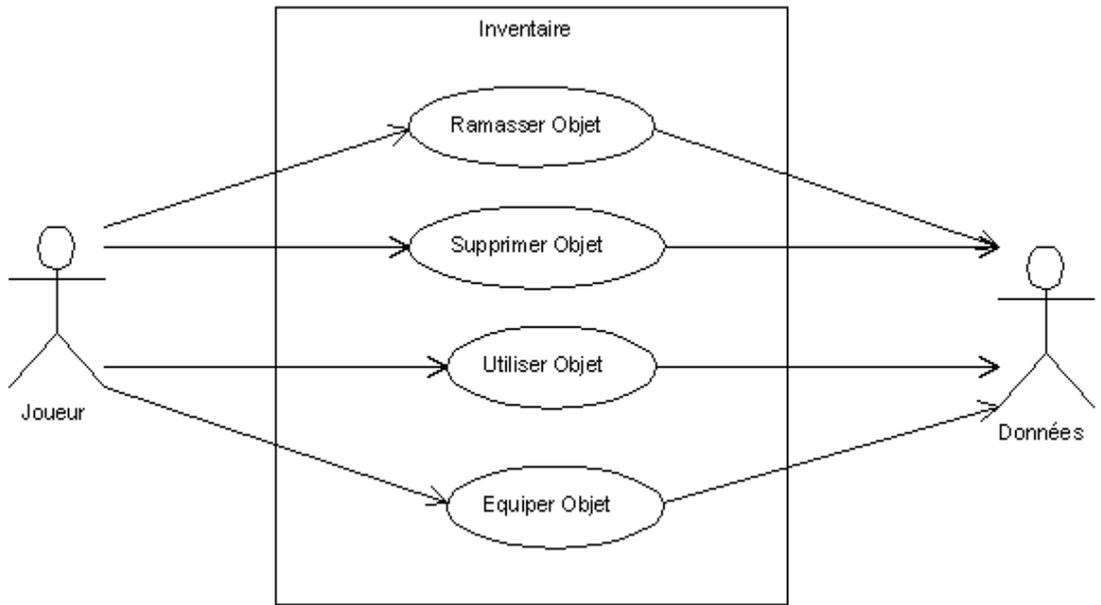




Created with Poseidon for UML Community Edition. Not for Commercial Use.



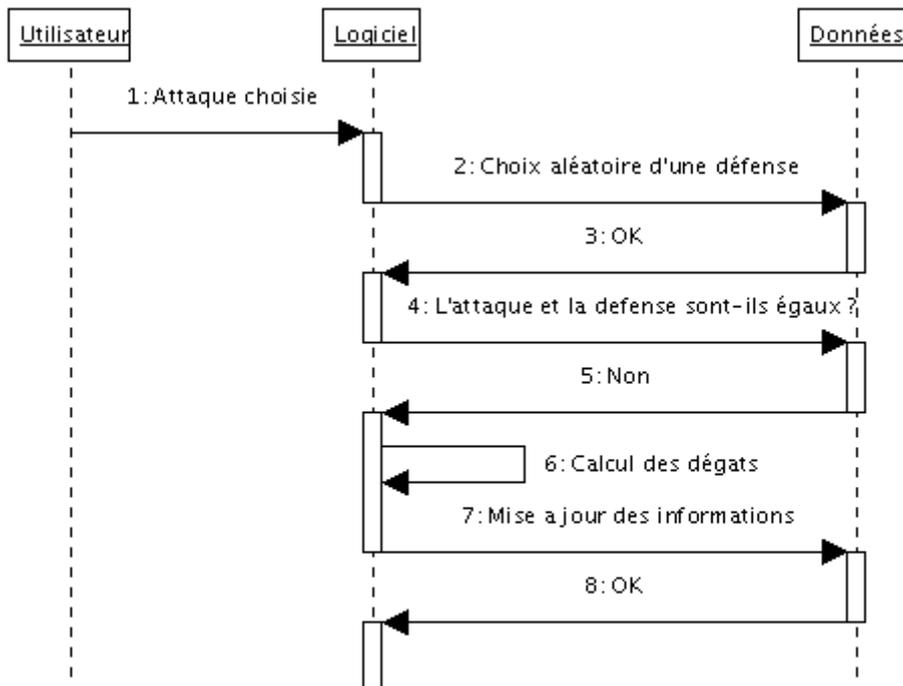
Created with Poseidon for UML Community Edition. Not for Commercial Use.



Created with Poseidon for UML Community Edition. Not for Commercial Use.

## DIAGRAMME DE SEQUENCES

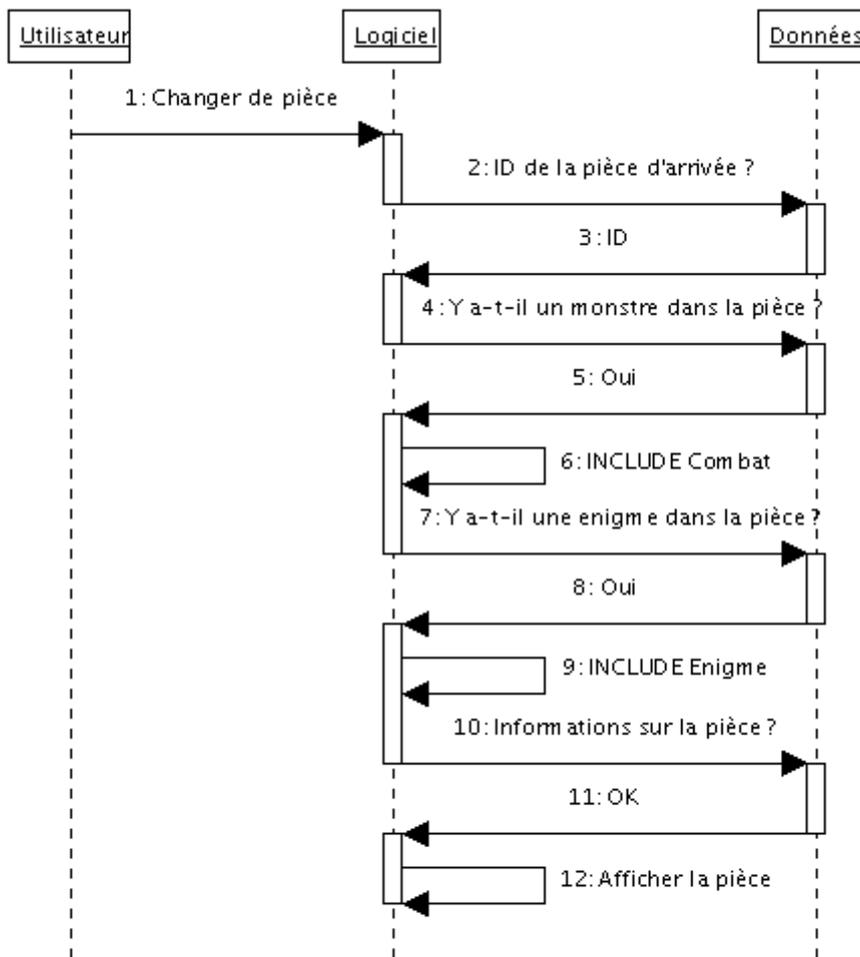
### Attaque



5: Si oui : Coup paré, FIN

Created with Poseidon for UML Community Edition. Not for Commercial Use.

## Changer de pièce

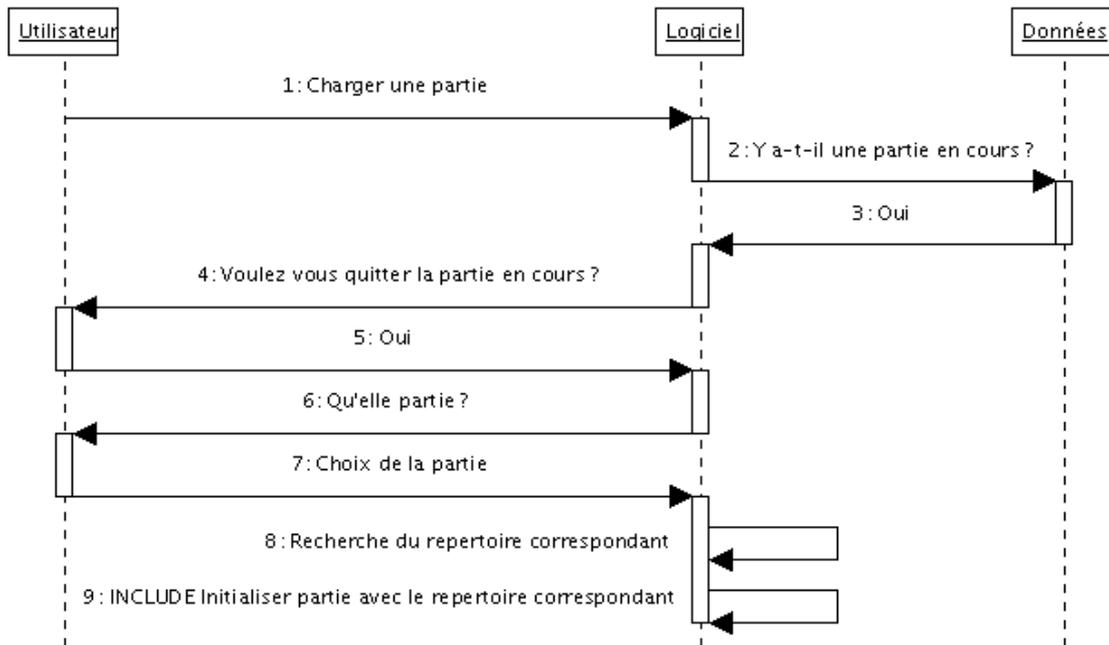


5: Si non : aller en 7

8: Si non : aller en 10

Created with Poseidon for UML Community Edition. Not for Commercial Use.

## Changer de salle

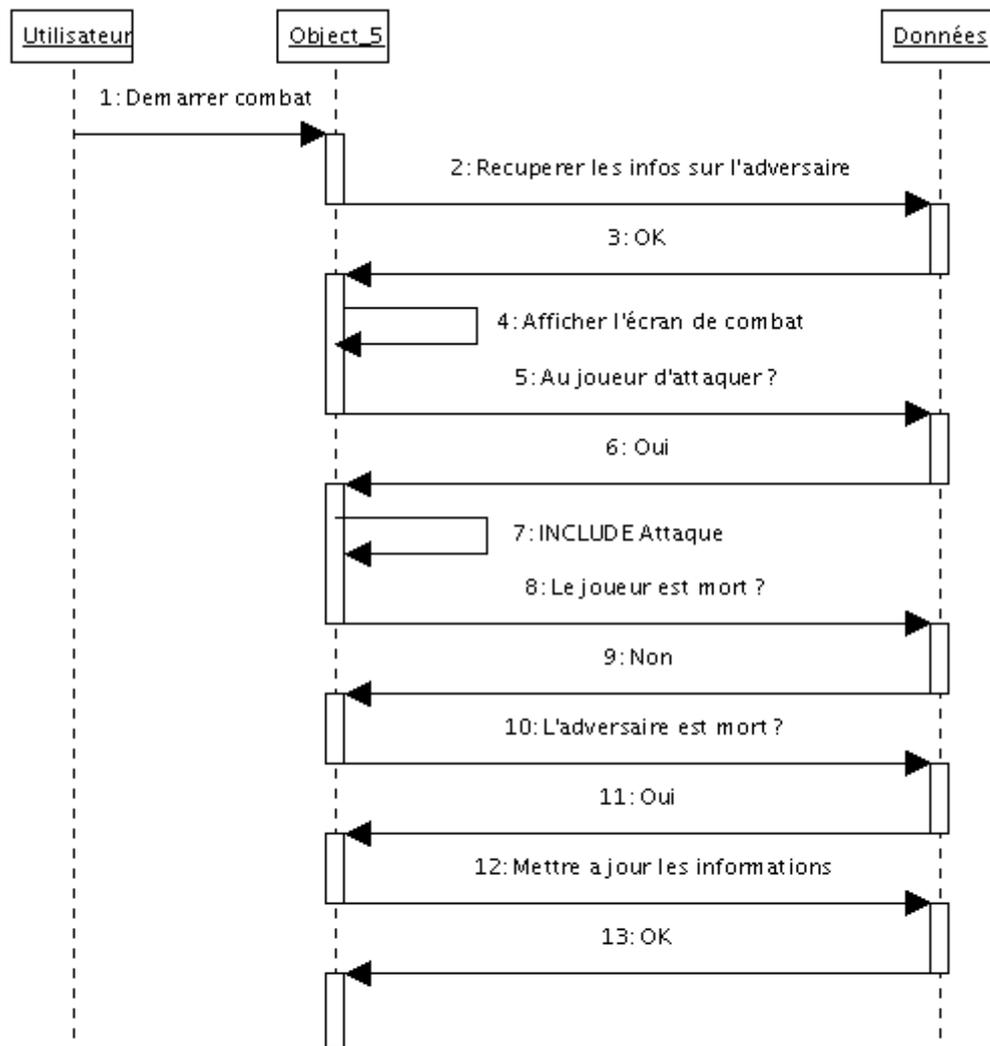


3: Si non : Aller en 6

5: Si non : FIN

Created with Poseidon for UML Community Edition. Not for Commercial Use.

## Combat



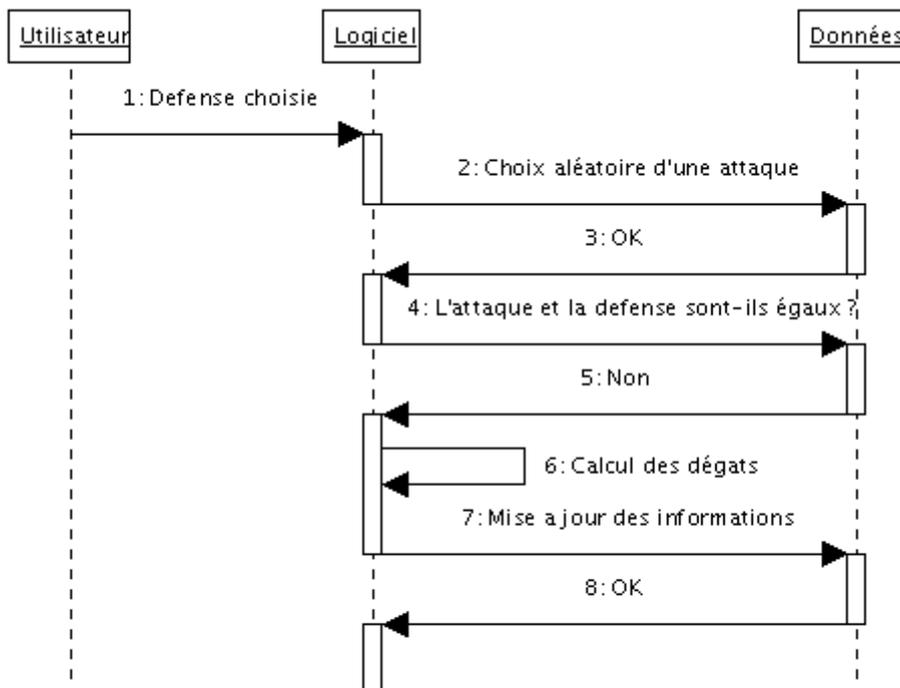
6: Si non : INCLUDE Defense

9: Si oui : INCLUDE Fin de partie

11: Si non : retour en 5

Created with Poseidon for UML Community Edition. Not for Commercial Use.

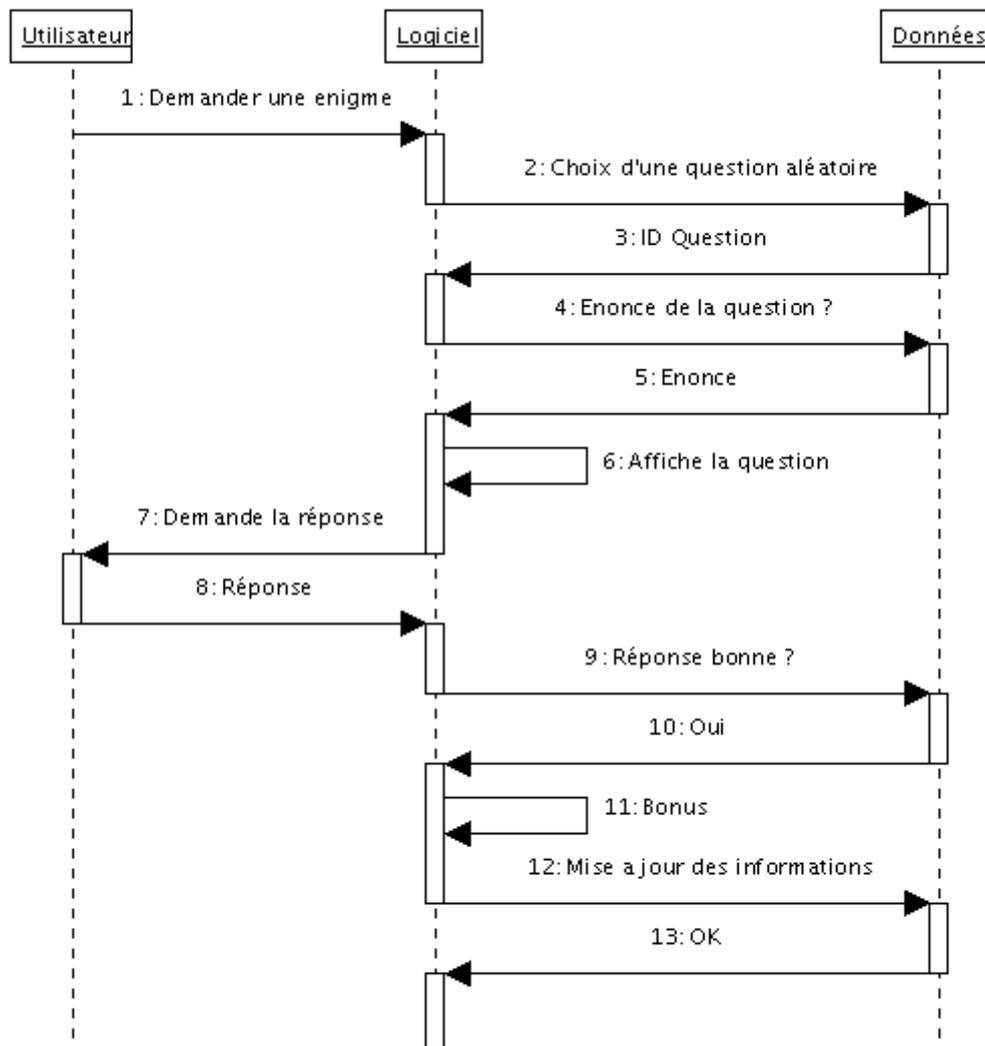
## Defense



5: Si oui : Coup paré, FIN

Created with Poseidon for UML Community Edition. Not for Commercial Use.

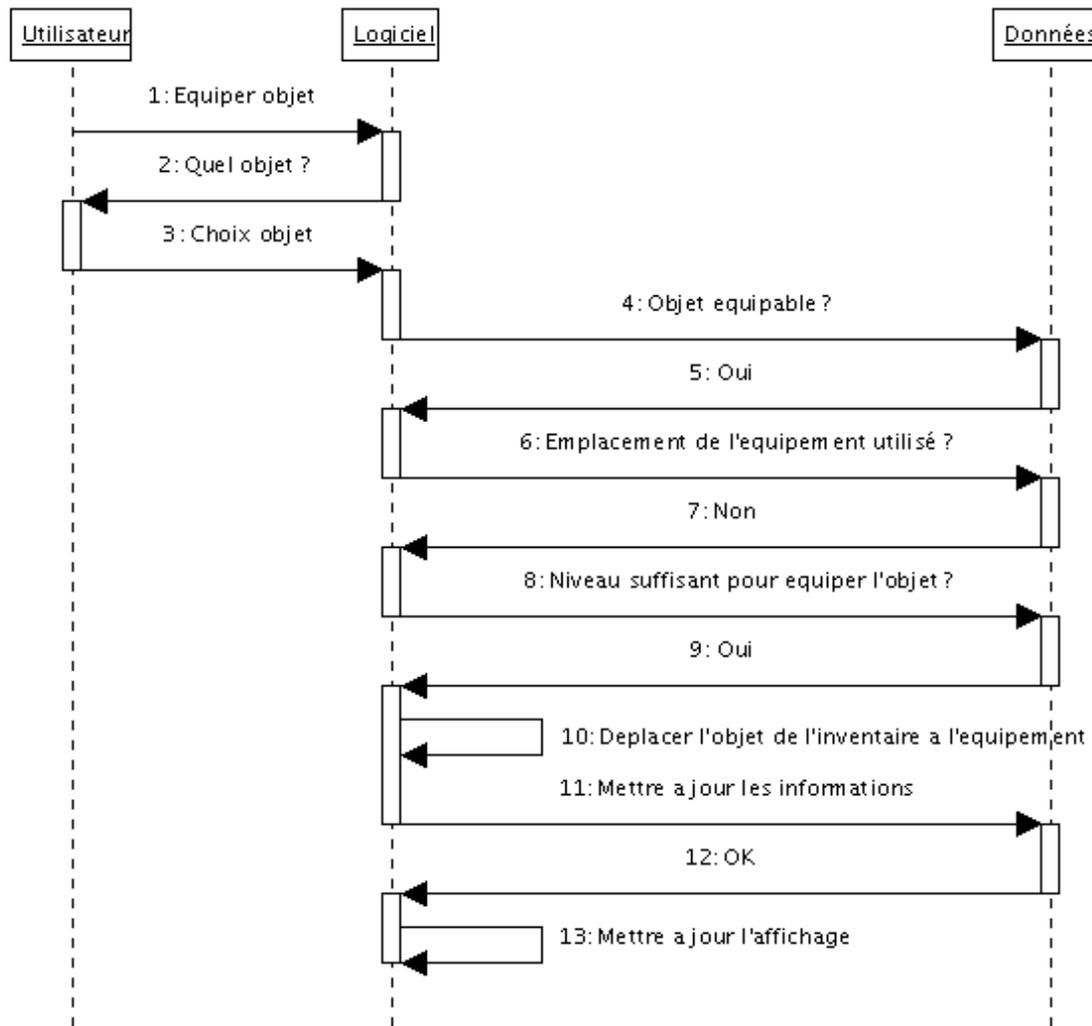
## Enigme



10: Si non : réponse fausse, FIN

Created with Poseidon for UML Community Edition. Not for Commercial Use.

## Equiper objet



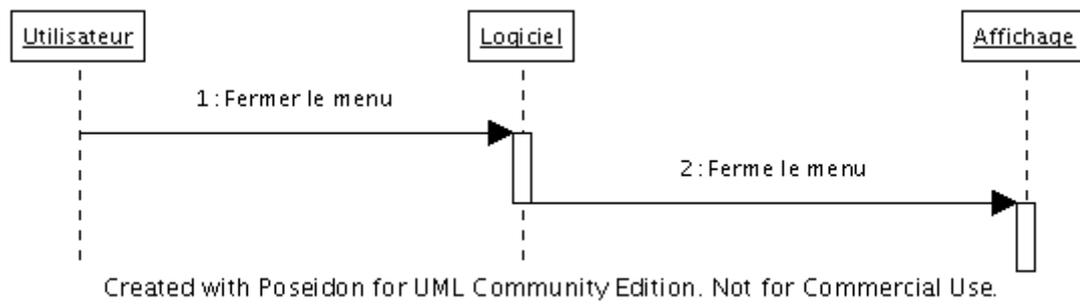
5: Si non : Afficher 'Cet objet ne peut pas être équipé', FIN

7: Si oui : inverser les 2 objets

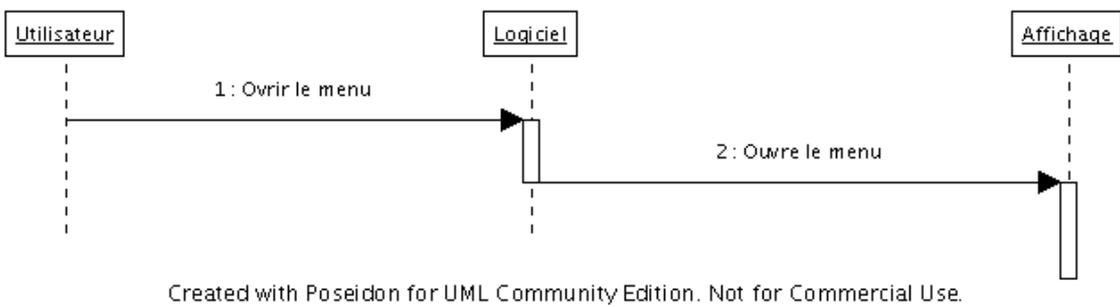
9: Si non : Afficher 'Votre niveau n'est pas suffisant', FIN

Created with Poseidon for UML Community Edition. Not for Commercial Use.

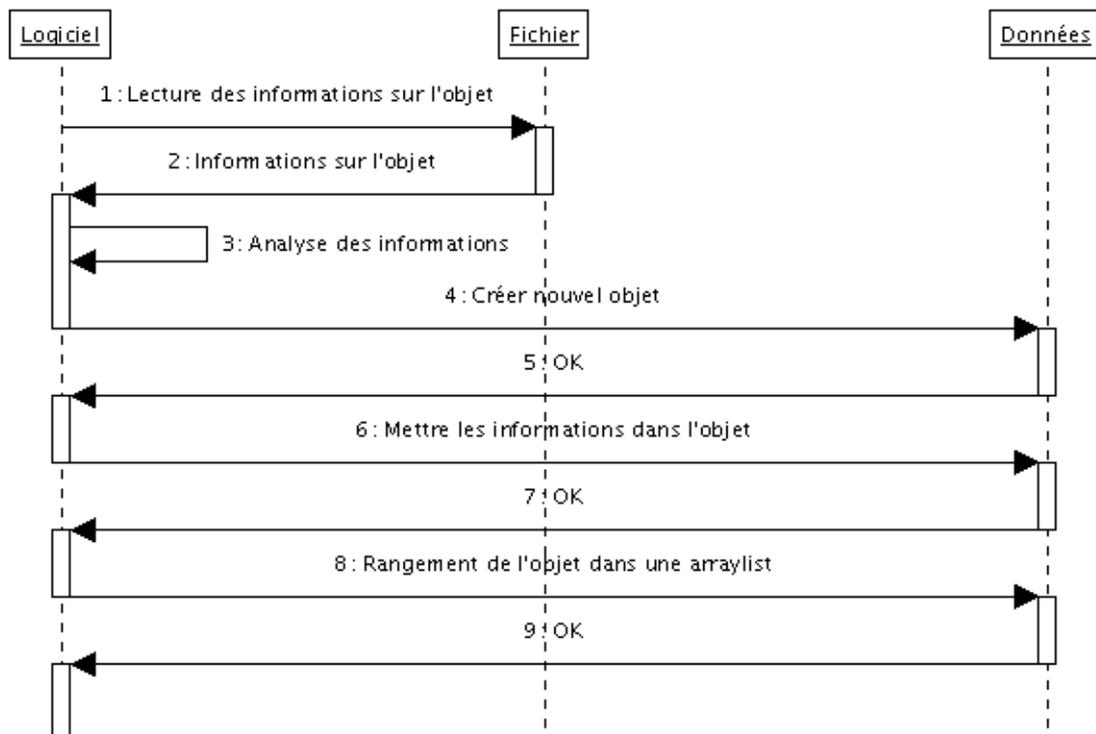
## Fermer le menu



## Ouvrir le menu

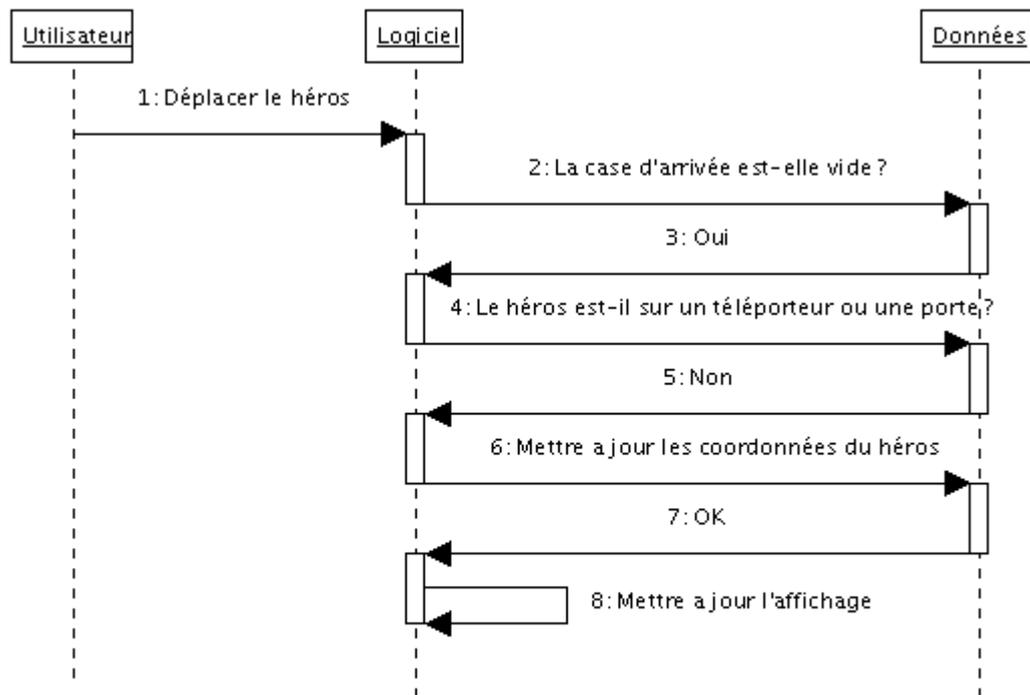


## Initialiser le jeu



Created with Poseidon for UML Community Edition. Not for Commercial Use.

## Mouvement

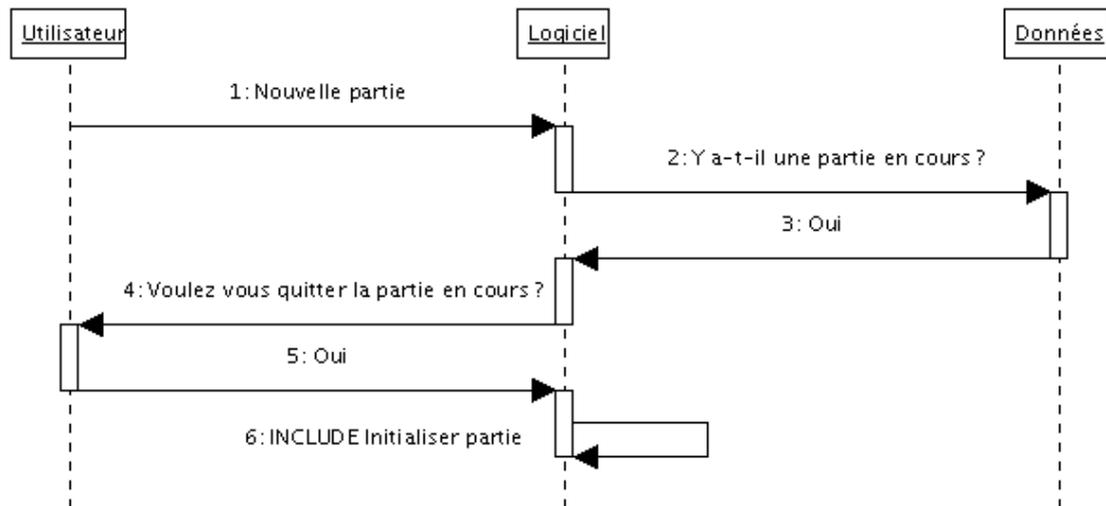


3: Si non : FIN

5: Si oui : INCLUDE Changer de pièce

Created with Poseidon for UML Community Edition. Not for Commercial Use.

## Nouvelle partie

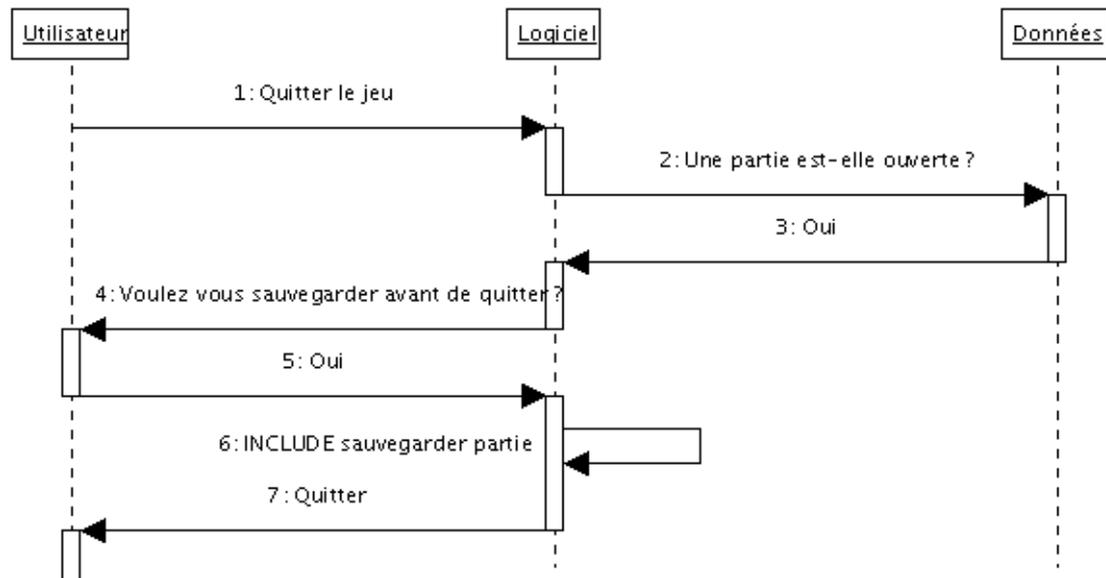


3: Si non : Aller en 6

5: Si non : FIN

Created with Poseidon for UML Community Edition. Not for Commercial Use.

## Quitter

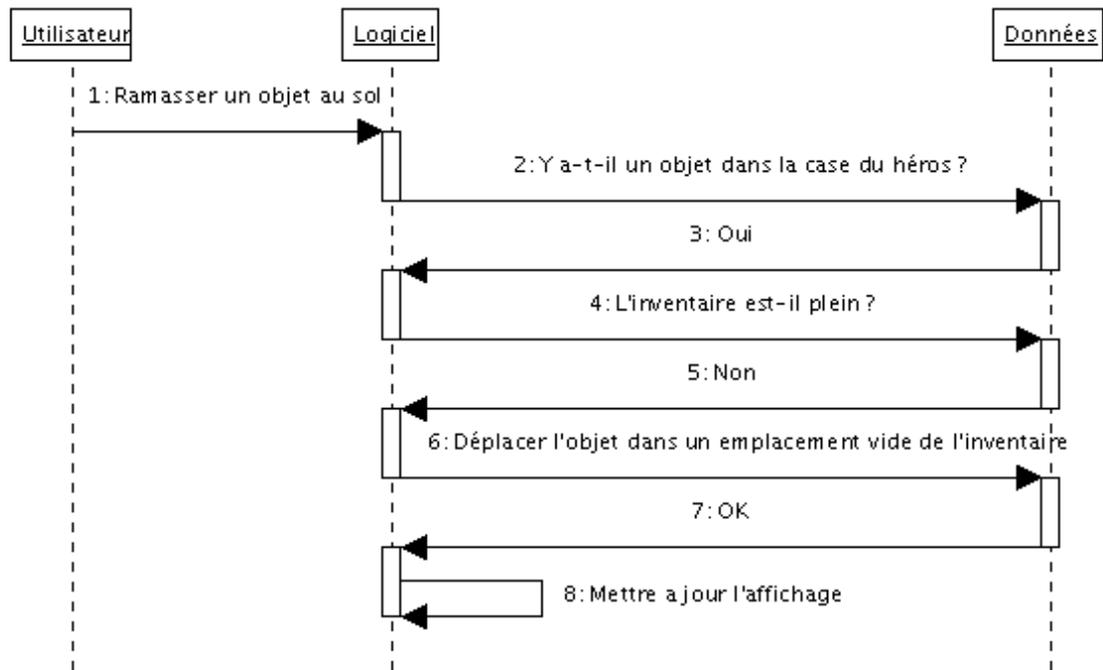


3: Si non : FIN

5: Si non : FIN

Created with Poseidon for UML Community Edition. Not for Commercial Use.

## Ramasser un objet

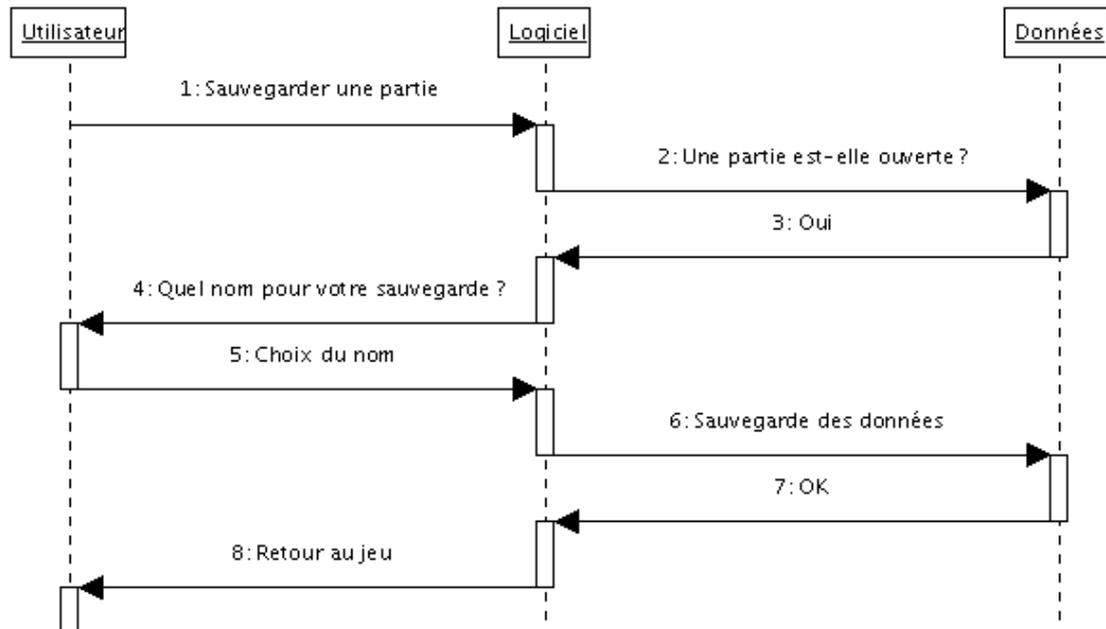


3: Si non : Afficher 'Pas d'objet a ramasser', FIN

5: Si oui : Afficher 'Inventaire plein'

Created with Poseidon for UML Community Edition. Not for Commercial Use.

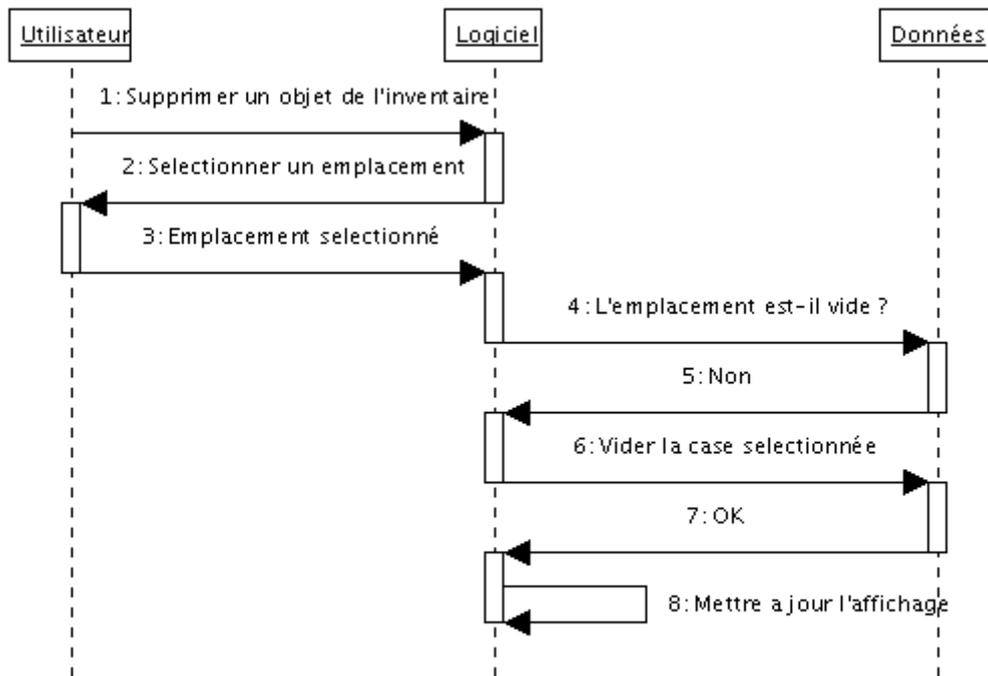
## Sauvegarder Partie



3: Si non : Erreur aucune partie ouverte

Created with Poseidon for UML Community Edition. Not for Commercial Use.

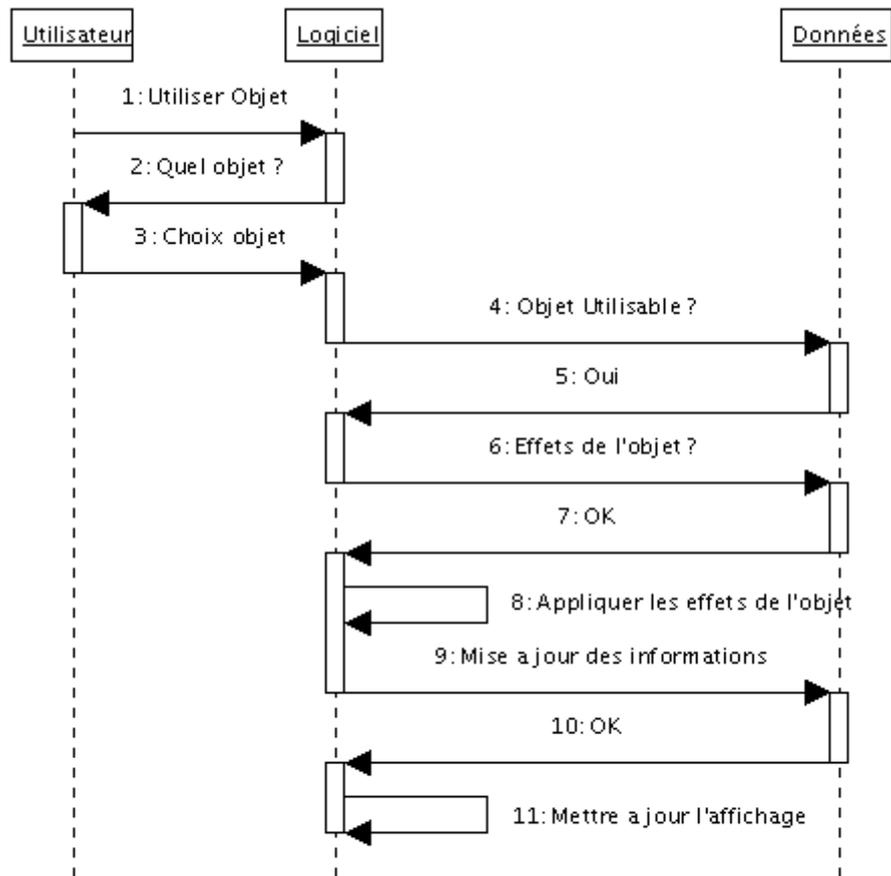
## Supprimer objet



5: Si oui : Afficher 'L'emplacement sélectionné est vide', FIN

Created with Poseidon for UML Community Edition. Not for Commercial Use.

## Utiliser objet



5: Si non : Afficher 'Impossible d'utiliser cet objet', FIN

Created with Poseidon for UML Community Edition. Not for Commercial Use.

# DIAGRAMME DE CLASSES

