

# Projet/TPs ProgAvancée

## Objectifs

- Développer un jeu d'aventure
- Mettre en oeuvre les cours dans le développement du projet

## Méthode

- Chaque semaine des classes seront à développer ou à modifier en fonction de vos nouvelles connaissances.
- Des TPs pris au hasard sont vérifiés
- Pas de dérogation de droit si rendu en retard

## Description

La description du jeu est ici très succincte et va permettre de construire un modèle de données permettant de créer le noyau du jeu. Au fur et à mesure de l'année le jeu se verra étoffé de nouvelles fonctionnalités.

La zone de jeu sera constituée de pièces reliées par des portes pouvant être verrouillées. Des personnages déambuleront dans les pièces au sein desquelles certains objets pourront être ramassés. Les objets seront par exemple des clefs, des coffres (avec verrou ou pas), des pieds de biche, de la nourriture, des torches, des allumettes, ... Certains objets pourront être utilisés par les personnages sur eux même, ou sur d'autres objets.

Certains éléments du jeu évolueront au cours du temps en exécutant des actions propres à leur comportement.