

# Projet Transversaux

## Table des matières

Projet Transversaux.....	1
Informations générales .....	2
Contexte .....	2
How the game work : .....	3
What's expected.....	5
Evaluation.....	6
Gestion du projet.....	6
Rendu .....	6

## Informations générales

Ce document a pour but de présenter votre projet transversal portant sur la matière : Microsoft .NET maîtrise du C#. Pour rappel ce projet durera les lundis 22 et 29 Février ainsi que les mardis 23 et 01 Mars.

Chaque journée comme une journée de cours classique durera de 8H30 à 18H et sera sujette aux mêmes règles (absence, retard). Cela signifie que tout retard ou absence sera sanctionné dans la note de ce projet.

Durant les horaires classiques vous pouvez poser des questions et demander de l'aide sur le sujet, l'intervenant ou le Project manager se réserve le droit de ne pas répondre à une question trop précise ou de vous indiquer si la question ne peut être traitée.

En dehors des horaires cités précédemment vous pouvez continuer sur le projet, aucunes questions ne seront traitées durant ce laps de temps. Les journées de « **Start'up Days** ou **de Personnal Days** » ne doivent pas être utilisées à ce sujet sous peine de lourdes sanctions.

Ce projet est à faire par groupe de **2 personnes maximum** sans communication avec les autres groupes de travail.

## Contexte

This individual project you are going to do is based on a case study :

You are working for a gaming company based in France called **YÖGAMING** for its 20th anniversary, the company has decided to create a textual RPG retro-style game that will be free for download using a QRCode called ASTHENIA. The game is similar to Zork with a Pokémon fight system.

Zork is a step by step console game where you use commands to move through the game (Try it ! It's pretty great).

You are in charge for prototyping this game, here is the synopsis :

*« Your name is Jerry, You were a test subject for years in an isolated lab: One day you wake up in the middle of a forest with only one thing in your inventory: a blunt knife ».*

You'll need to gain XP and pick up new weapons to get stronger and beat the monsters as they get harder.

## How the game work :

The game starts and asks shows the menu :

```
#####
Generating map...
#####
##                               ASTHENIA                               ##
##                               ##                                       ##
#####
MAIN MENU :
1. Create New Game
2. Load Saved Game
3. About
4. Exit
>
```

If you choose option one : You start the game. (You are first asked to enter your name, it will be used for the save).

You control the play by typing commands : "Go east"/"Go north" etc. When he arrives on a new spot, he gets a description of where you are. Randomly he will be attacked by monsters and goes into fight mode.

When users arrive on a spot, they can see objects (HP Potions, Attack Boost, Defence Boost...) : he can use a command to pick them up : "Pick up {object name}".

```
#####
##                               ASTHENIA                               ##
##                               ##                                       ##
#####
MAIN MENU :
1. Create New Game
2. Load Saved Game
3. About
4. Exit
>1
Please enter your name
>Sion

You are in a forest, surrounded by trees
>go east
You move depear into the forest.
YOU ARE ATTACKED !!! Press any key to begin fight...
```

The fight mechanism :

```
A LUL22 Wild DerpMonster appears !
What do you want to do ?
1. Attack with Chuck's Nunchucks
2. Attack with Nokia 3310
3. Use an object from inventory
4. Run
>1
You hit LUL22 Wild DerpMonster with NOKIA 3310. It caused 12HP Damage. The enemy
has 201HP left !
BOUYA ! CRITICAL HIT : Wild DerpMonster hit you back. It caused 30HP Damage. You
have 1032HP left!
What do you want to do ?
1. Attack with Chuck's Nunchucks
2. Attack with Nokia 3310
3. Use an object from inventory
4. Run
>2
BOUYA ! CRITICAL HIT : You hit LUL22 Wild DerpMonster with NOKIA 3310. It cause
d 40HP Damage. You have 161HP left!
Wild DerpMonster hit you back. It caused 10HP Damage. You have 1022HP left!
What do you want to do ?
1. Attack with Chuck's Nunchucks
2. Attack with Nokia 3310
3. Use an object from inventory
4. Run
>
```

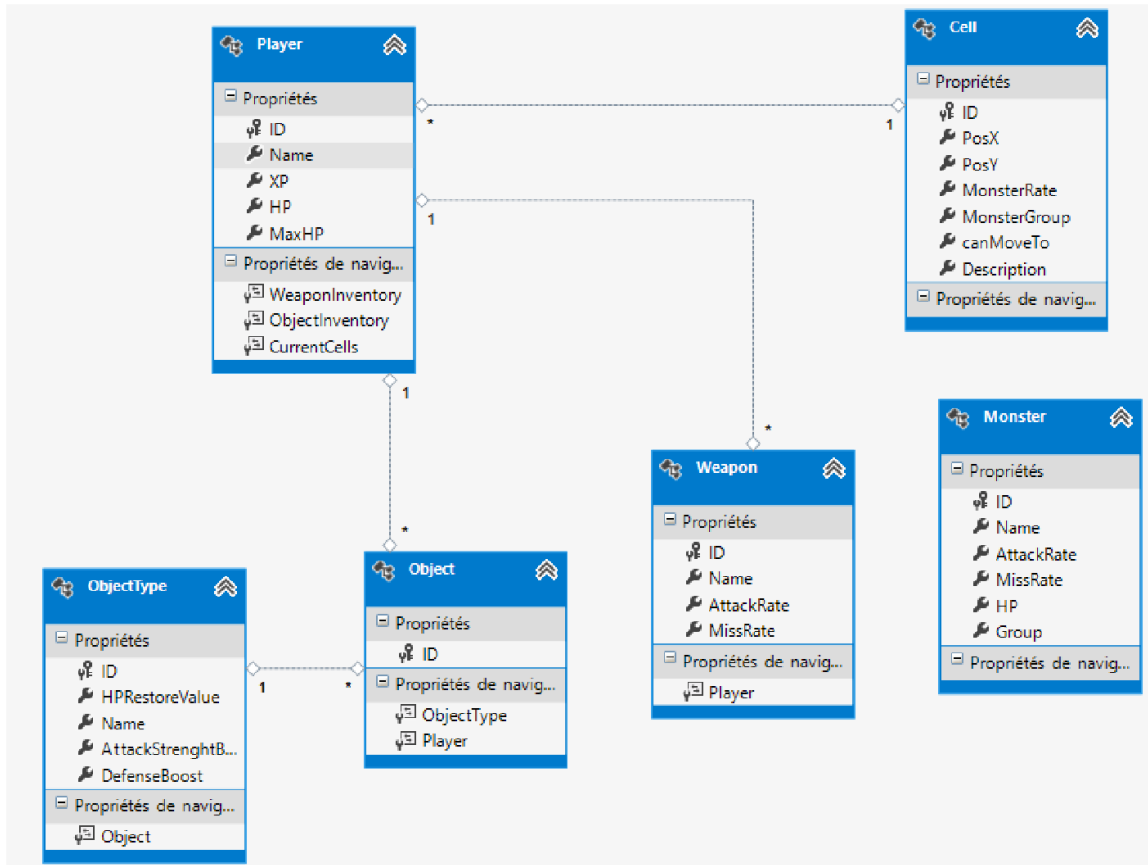
A user must also be able to : View his inventory, View his levels, Exit game at any time.

The game is automatically saved by continuously writing into the database through Entity Framework.

## What's expected

Using the C# language, Console Application and Entity Framework you must create a prototype of the game previously mentioned.

The data structure and classes is up to you, but must meet **YÖGAMING** minimum requirements :



This is how I stored in the database, it is not necessarily the only answer. If you want to do it another way you can do.

Here are all the actions you can do :

- Choose what you want to do through menu
- Start a new game
- Move around on the map
- Randomly have the chance to fight a monster
- Fight a monster
- Randomly have the chance to pick up objects
- Use inventory items and remove them after use
- View players level and info
- Use different weapons, each weapon has an AttackRate and MissRate
- Pick up items (objects and weapons) around the map
- Load a previous game
- View About
- Exit game

## Evaluation

Critère d'évaluation	Points
Fonctional Main Menu	1
Start a new game/Load a game	1
Move around on map	2
Fight monsters as described previously	2
Find items and store them in an inventory	2
View players info	2
Data is stored in a database using Entity Framework	2
You've add a cool extra feature that wasn't originally planned	5
Easter egg ^^	1
Clean coding	1
Clean solution / Beautiful console	1

## Gestion du projet

Voici quelques conseils sur la gestion de votre semaine de travail.

La première journée semble toute indiquée pour la compréhension du sujet, la modélisation de la base de donnée, l'organisation du programme et la réflexion sur les actions à mettre en place dans la solution.

Les jours d'après seront utiles à la conception, au développement de chaque partie et la mise en forme générale de votre réponse.

Attention chercher des informations sur internet n'est pas interdite, mais toute action de copier-coller entrainera la note de 0 et un conseil de discipline pour triche.

**Ps :** Pensez à séparer votre couche DAL dans votre projet.

## Rendu

Votre rendu devra se faire impérativement le **mardi 1 février à 18H00 maximum**. Toute heure de retard entrainera une suppression de 3 points par heure de retard.

Votre rendu se compose de votre projet, de la documentation nécessaire à sa compréhension et d'un document indiquant les noms et prénoms des membres de votre groupe ainsi que des informations éventuelles pouvant expliquer certains points du projet.

Merci de respecter impérativement les consignes suivantes :

- **Objet du mail :** [PT] .NET C#
- **Intitulé de l'archive de rendu :** [PT] .NET C#
- Un seul rendu par groupe de travail !