

# Projet programmation 2

## Sujet – 2<sup>ème</sup> partie

VINCENT LAFEYCHINE – STEFAN SCHWOON

### 1. Partie de jeu

Pour cette deuxième partie du projet, votre jeu se déroule sur 20 parties découpée entre 5 jours de 4 semaines. L'objectif de chaque journée est d'atteindre un certain chiffre d'affaires. Le joueur commence avec 200¥.

Maintenant, le restaurant dispose maintenant d'un stock limité d'ingrédients. Afin de vous réapprovisionner, il est nécessaire d'appeler un livreur qui vous fournira en ingrédients durant la partie. Il n'y a qu'un seul livreur, avec un temps de livraison est de 5 secondes.

Au début de chaque partie, un écran affiche les objectifs de la journée ainsi que les ingrédients et recettes disponibles lors de cette journée. Si un nouvel ingrédient ou une nouvelle recette n'était pas disponible le jour précédent, l'élément devra être distinctement indiqué.

À la fin de chaque partie, un écran affiche des statistiques sur la journée écoulée, puis sauvegarde la partie. L'emplacement de sauvegarde est un fichier qui devra être placé à la racine de votre projet.

### 2. Fonctionnalités attendues

Lorsque le joueur lancera le jeu, un menu d'accueil permettra au joueur de lancer une nouvelle partie, de charger une sauvegarde si elle existe, ou de modifier des paramètres.

Dans le menu des paramètres, le joueur doit avoir la possibilité de modifier la taille d'écran, le taux de rafraîchissement, ainsi que le volume de son et de bruitage. Cela implique que votre jeu devra contenir au moins une musique d'ambiance et quelques bruitages.

Il est nécessaire que les recettes et les journées (voir Section 4), ainsi que les différentes constantes de votre programme (comme la durée d'une journée, le nombre de chaises, la patience des clients ou la rapidité du tapis roulant) puissent être modifiées sans recompiler votre programme. Ainsi, ces informations doivent être placées dans des fichiers de configuration.

Votre jeu doit contenir les indications visuelles nécessaires à sa compréhension, comme un bouton grisé lorsque l'action n'est pas faisable ou un sablier indiquant le temps restant. Un minimum de soin est attendu sur le rendu graphique de votre jeu.

### 3. Modalités de rendu

Le projet sera à rendre le mercredi 1<sup>er</sup> avril à 18h. Votre projet devra contenir un fichier DEBRIEF.md de *quelques* lignes qui contiendra vos retours d'expérience, notamment si vous avez rencontrés des difficultés.

Une soutenance est prévue le jeudi 2 avril, au cours de laquelle vous présenterez votre jeu et de votre code, où une discussion plénière aura lieu pour discuter de votre implémentation.

## 4. Les ingrédients et recettes

Voici l'ensemble des recettes disponibles pour votre jeu ainsi que le prix de la livraison pour les ingrédients :

Prix livraison (¥)	Ingrédients															
	Riz	Feuille d'algue	Œufs de saumon	Concombre	Saumon	Crevettes	Anguille	Thon rouge	Sériole	Cardeau	Tacaud	Maquereau	Omelette	Dorade	Congre	Surimi
	100	100	200	250	300	400	350	450	450	370	390	410	320	460	360	310
<i>Amaebi nigiri</i>	2	1				2										
<i>Anago handroll</i>	2	3		2											2	
<i>Anago nigiri</i>	2	1													2	
<i>Gunkan maki</i>	1	1	2													
<i>Hamachi nigiri</i>	2	1						1								
<i>Hirame nigiri</i>	2	1							1							
<i>Ikura maki</i>	1		1													
<i>Kappa maki</i>	1	1		1												
<i>Kappa nigiri</i>	2	1		2												
<i>Maguro nigiri</i>	2	1						1								
<i>Onigiri maki</i>	2	1														
<i>Saba nigiri</i>	1	2									1					
<i>Sake maki</i>	1				1											
<i>Sake nigiri</i>	2	1			1											
<i>Surimi handroll</i>	2	3		2												2
<i>Surimi maki</i>	1	1														1
<i>Surimi nigiri</i>	2	1														2
<i>Tai nigiri</i>	2	1											1			
<i>Tako nigiri</i>	2	2								1						
<i>Tamago handroll</i>	2	3		1								1	1			1
<i>Tamago maki</i>	1	1										1				
<i>Tamago nigiri</i>	2	1										2				
<i>Unagi handroll</i>	2	3		2			2									
<i>Unagi nigiri</i>	2	1					2									

Il est possible d'avoir au maximum 15 pièces de riz et de feuille d'algue, et 8 pièces des autres ingrédients. Chaque livraison ne concerne qu'un seul type ingrédient, et apporte 10 pièces de riz ou de feuille d'algue, et 5 pièces des autres ingrédients.

Par exemple, une livraison de riz coûte 100¥ et apporte 10 pièces de riz. Si lorsque la livraison arrive, il reste 8 pièces de riz dans le stock, alors 15 pièces de riz seront maintenant disponibles car il ne peut y avoir plus de 15 pièces de riz.

