

BPI: projet pyhack

20 septembre 2019

1 Présentation

Pour ce projet on se propose de replonger dans le temps heureux de la vie étudiante où l'on pouvait alors ~~tuer des monstres dans des donjons~~ découvrir la diversité des logiciels libres disponibles sur les machines de l'université.

Parmi eux, un rpg en mode texte dénommé *nethack*.



Dans ce jeu, votre personnage, représenté par le caractère @ parcourt les donjons à la recherche de la fameuse amulette de Yendor.

Vous pouvez facilement trouver des vidéos en ligne pour vous faire une idée du jeu. J'ai également demandé aux moyens informatiques de l'installer sur les machines de l'école mais il se peut qu'ils soient un peu occupés en ce moment.

On se propose donc de reprogrammer une version simplifiée de nethack en python.

- gérer une carte plus grande que la zone d'affichage (qui suit le personnage donc).
- ajouter des monstres et un système de règles (points de vies, ...).
 - pour être complet on ne voit que les monstres dans son champ de vision.