

Présentation du programme

Le programme que j'ai conçu vise à faciliter la création d'aventuriers du jeu de rôle "Stormbringer" par un joueur, idée suggérée par un camarade adepte de ce jeu.

Ces personnages sont comparables aux aventuriers utilisés dans les "Livre dont vous êtes le héros". Cependant les personnages de jeu de rôle sont décrits par un nombre plus important de caractères (nationalité, compétence diverses...) : il y en a près de 75 pour "Stormbringer". Le nombre de valeurs à calculer et une certaine complexité du déroulement de la création (celle-ci étant effectuée en un certain nombre d'étapes, certaines facultatives, d'autres supplémentaires...) rendent une automatisation relative de la création intéressante pour un joueur.

La création d'un personnage de jeu de rôle : une opération assez complexe

Le calcul des valeurs lors d'une création manuelle se fait par des tirs de dés spéciaux (4, 6, 10 et 20 faces). Une caractéristique (et parfois sa méthode de calcul) est fonction de la valeur d'une ou plusieurs autres. Cela nécessite certaines capacités en calcul mental (les 4 opérations de base sont constamment utilisées pour diviser des sommes de dés, etc.).

Etant donné le nombre de caractéristiques, cela est assez fastidieux, surtout pour le débutant qui n'a pas encore mémorisé les règles de création et leurs finesses, qui doit se référer sans cesse aux manuels de jeu. Chaque valeur est reportée au fur et à mesure de la création sur la "feuille de personnage" ce qui permet d'utiliser ensuite le personnage pour jouer au jeu de rôle. Une création à la main dure environ 10 minutes (avec entraînement et selon la complexité du personnage).

Intérêt du programme : une création facilitée et plus rapide

Le programme effectue toutes ces opérations automatiquement (l'utilisateur ayant un contrôle limité de la création). Il permet la sauvegarde des personnages créés, leur réouverture ainsi que leur impression sur "une feuille de personnage" ce qui est la finalité même du programme (achèvement de la création). Avec le programme, l'obtention aisée d'une feuille de personnage complète et imprimée est possible en 3 ou 4 minutes sans faire d'efforts (pas de calculs, seulement une consultation/modification des résultats).

N.B. : Pour avoir une meilleure idée de la tâche à effectuer consulter les "feuilles de personnage" en annexe (un personnage créé manuellement et sa réplique créée à l'aide du programme).

Erreurs restantes et difficultés rencontrées lors de la réalisation :

Il a été nécessaire de transférer des constantes depuis les unités dans un fichier texte externe au programme, la taille des données dépassant 64 ko (interdit par MS-DOS) et scinder des unités pour pouvoir compiler (les ordinateurs utilisés pendant les cours ayant quelques années). Cela n'a pas suffi car finalement Turbo Pascal (6 ou 7) ne pouvaient plus compiler faute de mémoire quelque soit l'ordinateur. Seul Borland Pascal 7 en est capable, avec un fichier temporaire de 1 Mo.

Il reste des problèmes de changement de répertoire avec les boîtes de dialogue concernant les fichiers et de gestion des entrées/sorties avec les périphériques (disques et imprimante). Deux ou trois finesses de création rares sont encore à réaliser.

Améliorations envisageables :

En début d'année, je voulais que le programme puisse éditer plusieurs personnages (à la manière des éditeurs de texte, il aurait été possible de faire une bibliothèque de personnages), faute de temps cela n'a pas pu être réalisé, cependant cela n'apporterait pas de modifications majeures au programme. Il serait aussi possible de faire une interface Windows et une aide complète.