



Piscine PHP

Rush1

Staff 42 piscine@42.fr

Résumé: Ce document est le sujet du rush 01 de la piscine PHP de 42.

Table des matières

I	Consignes	2
II	Préambule	3
III	Awesome Starships Battles II	4
III.1	Le retour de la vengeance	4
III.2	Consignes	4
III.3	Le sujet !	5

Chapitre I

Consignes

- Seule cette page servira de référence : ne vous fiez pas aux bruits de couloir.
- Le sujet peut changer jusqu'à une heure avant le rendu.
- Seul le travail rendu sur votre dépôt sera pris en compte pour la soutenance.
- Vous avez une question ? Demandez à votre voisin de droite. Sinon, essayez avec votre voisin de gauche.
- Votre manuel de référence s'appelle **Google**.
- Pensez à discuter sur le forum. La solution à votre problème s'y trouve probablement déjà. Sinon, vous en serez l'instigateur.
- Réfléchissez. Par pitié, par Thor, par Odin ! Nom d'une pipe !

Chapitre II

Préambule

Quel est le point commun entre tous les films suivants ?

- Terminator 2
- Aliens
- Le parrain 2
- Mad Max 2
- Evil Dead 2
- The Dark Knight

Tout comme le sujet du jour, ils sont meilleurs que le premier opus.

Chapitre III

Awesome Starships Battles II

III.1 Le retour de la vengeance

Vous avez envie de faire mieux que le j08 ? Le moment est venu de montrer de quoi vous êtes vraiment capables.

Hurlez votre joie si vous êtes contents.

III.2 Consignes

- En tant que rush final de la piscine PHP, vous avez bien entendu droit à tout ce que vous voulez pour faire de la programmation web avec PHP. Le côté serveur doit être en PHP.
- Ce projet reste un projet de PHP. Ne sortez pas du Python, du Ruby ou autres sous prétexte que vous avez "droit à tout". Non seulement c'est pas drôle mais en plus ça vaut 0 pour hors sujet.
- Votre programme doit fonctionner sous Chrome dans la version installée sur les dumps.
- Votre jeu doit être beau. Avec toutes les bibliothèques à votre disposition un minimum de dynamisme est attendu !
- La ou les urls de votre application sont à votre discrétion.
- Quelques soient vos choix de technos, c'est votre responsabilité que votre soutenance soit possible sur le poste de votre correcteur. Installer 30Go de framework lui plaira d'ailleurs probablement moyennement. Bien entendu, rendre ces mêmes 30Go sur votre dépôt est interdit. Prévoyez des scripts de déploiement !
- Une seule et unique classe par fichier.
- Un fichier qui contient la définition d'une classe ne doit rien contenir d'autre, à part des `require` ou `require_once` quand c'est nécessaire.
- Un fichier contenant une classe doit **TOUJOURS** être nommée sous la forme `ClassName.class.php`.
- Une classe doit **TOUJOURS** être accompagnée d'un fichier de documentation

dont le nom doit **TOUJOURS** être de la forme `ClassName.doc.txt`. Non ce n'est toujours pas une erreur de copier/coller.

- La documentation d'une classe doit **TOUJOURS** être utile et correspondre à l'implémentation. Ce point sera vérifié en soutenance, soyez-en certains !
- Une classe doit **TOUJOURS** proposer une méthode statique `doc` renvoyant le contenu du fichier de documentation associé à une classe sous forme d'une chaîne de caractères.
- Un attribut ou une méthode publique qui n'a pas lieu d'être donne 0 au projet quelques soient vos efforts. Soyez intelligents avec la visibilité et prouvez que vous savez l'utiliser !
- Si on ne peut pas dire qu'une de vos classes fille "est une" classe mère dans une relation d'héritage (`extends`), votre conception est fautive. Vous aurez 0 au projet quelques soient vos efforts. Soyez méticuleux!!!
- Plus un conseil qu'une consigne : gros et incomplet c'est mal. Petit et complet c'est mieux.

III.3 Le sujet !

- Reprenez le sujet du j08 pour les règles. Implémentez-les méticuleusement, la notation se basera dessus.
- Les vaisseaux doivent avoir la place de manoeuvrer. Gardez donc en tête que sur une carte de 150x100 cases, un vaisseau basique devrait avoir une taille de 1x4 cases, pas plus. Un vaisseau de 3x10 cases est un vaisseau absolument colossal dans une flotte.
- Une partie sera toujours plus intéressante avec une poignée d'obstacles de taille moyenne plutôt qu'une multitude de tout petits obstacles. Les vaisseaux doivent avoir la place de manoeuvrer, de prendre à revers, etc.
- Les armes présentes dans le j08 doivent exister dans le jeu.
- Les joueurs doivent pouvoir créer un compte et pouvoir se logger pour jouer. Leur profil contiendra toutes les infos habituelles d'un profil ainsi que leurs performances au combat.
- Il doit exister un lobby où les joueurs peuvent chatter et créer des parties que d'autres joueurs pourront rejoindre.
- Les joueurs doivent être classés.
- Les parties doivent proposer un mode de jeu mêlée ou par équipes. Une partie ne peut pas accueillir plus de 4 joueurs.
- Il n'y a pas de limite au nombre de parties qui peuvent avoir lieu en même temps (pensez Battlenet).
- Chaque camp doit être simple à identifier sur la zone de jeu.
- En créant une partie, on doit pouvoir sélectionner une 'valeur' de flotte. Cette

valeur sera utilisée par chaque joueur pour sélectionner les vaisseaux qu'il souhaite utiliser pour cette partie parmi les vaisseaux disponibles pour la faction qu'il aura choisie.

- 500 points représentent une petite flotte. 1500 points une flotte moyenne. 3000 points est une gigantesque armada de guerre.
- Par conséquent, chaque vaisseau doit proposer une valeur en points qui représente son efficacité.
- Une flotte doit toujours appartenir à une seule et unique faction. Votre jeu doit proposer au minimum 3 factions comportant chacune au moins 3 vaisseaux.
- On appréciera grandement la présence de parties scénarisées mettant en scène des batailles célèbres et des vaisseaux légendaires. Ceci constitue la partie bonus.
- Nous organiserons un tournoi dans les prochaines semaines en utilisant un des meilleurs rendus de la promotion. Si vous souhaitez que votre jeu puisse être sélectionné il faudra me le faire essayer dans les jours qui suivront les soutenances. Je choisirai ensuite le rendu qui sera utilisé pour le tournoi.
- Éclatez-vous, pour l'Empereur.