

RPG répartition des Tâche :

Tâche 1: Guillaume (Principalement en tout cas pour la création) ajoute des deux

Tâche 2: Les Deux

Tâche 3: Les Deux

Tâche 4: Guillaume

Tâche 5: Quentin

Tâche 6: Guillaume

Tâche 7: Guillaume

Tâche 8: Guillaume

Tâche 9: Guillaume

optionnel 1.1 : Quentin

optionnel 1.2 : Guillaume et Quentin

Tâche 10: Guillaume

Tâche 11: Quentin

Tâche 12: Quentin

Tâche 13: Quentin

Tâche 14: Quentin

Tâche 15: Quentin

optionnel 2.1 : Quentin

Tâche 16: Guillaume

Tâche 17: Guillaume

Tâche 18: Les Deux

Tâche 19: Les Deux

Tâche 20: Guillaume

optionnel 3 : Quentin

optionnel 4 : Guillaume

optionnel 5.1 : Quentin

optionnel 5.2 : Quentin

---

Tâche Guillaume :

Tâche 1 et 2 :

Menu assez compliqué ne connaissez pas les switch après avoir compris c'est aller plus vite, après il y'a eu des ajouts au fur et à mesure entre nous deux quand on a créé une nouvelle fonction la plus part du temps on l'incrémenter dans le menu

réalisé chacun de notre côté, aucun problème des deux côtés

Tâche 3 :

init du personnage, programmation objets assez facile, juste le temps de réflexion comment le structurer la première fois, le monstre et invocation ce base sur le même principe

Tâche 6 :

potion de vie, assez compliqué, plusieurs erreurs au début du programme ou la potion de vie continuer à s'ajouter, et dépasser la vie max, car la potion de vie rajoute 20 par défaut, le fait que les pv actuels dépassent les pv max

Tâche 7 :

La création du marchand v1 et de la potion de vie gratuite, si il y'a assez de place libre dans l'inventaire et limité 1 fois gratuite (en +, après elle n'était plus disponible on ne la pas garder quand on a ajouté la money)

Tâche 8 :

wasted, la mort du joueur et aussi du monstre ont été réalisés par Guillaume mise à part certains ajouts pour les loot du mob lors de ça mort, implémentation de ces conditions, pour dire que si l'un des deux est vrai dans menu combat, le combat s'arrête et annonce le gagnant, le joueur respawn avec la moitié de ses pv max, et le monstre lui respawn avec tous c'est pv pour pouvoir le affronter

Tâche 9 :

poison, similaire à potion de vie, ou là il retire 10 pv toutes les secondes 3 fois, cette fois on ajoute pas mais on retire des pv

Tâche 10 :

skill, et spellbook pour ajouter un sort plus facilement dans skill qui est un argument ajouté dans la

structure personnage par défaut elle a un coup de poing qui fait 10 de dégats

Tâche 16 -17 (18 -19 retravailler par rapport a celui de Quentin pour l'incrémenter dans trainingfight) -20 :

création de nouvelle structure monstre, de sont attack pattern, création d'un menu combat avec plusieurs choix différent dans le combat accès a l'inventaire, utilisation de potion de vie attaquer ou bien quitter le combat siouhaitez, les partern sont ensuite ajouter dans le menucombat qui était assez compliquer a mettre en place

---

Tâche classique Quentin :

Tâche 1 et 2:

Menu Guillaume

réalisé chacun de notre côté, aucun problème des deux côté

Tâche 5:

accessInvotory, très facile principalement du print pour faire jolie pas grand chose a faire, beaucoup de modification ont était ajouté ont peut maintenant aussi supprimer un item dans l'inventaire

Tâche 11 :

Money, assez facile ont incrémente un nouvelle attribut a la struct personnage et dans l'init, ont démarre avec 100 PO au personnage très utile pour l'achât via le marchand

Tâche 12:

Marchand V2, j'ai implementer des prix et des nouveau item, pouvant s'ajouter a l'inventaire, si l'inventaire n'st pas complet, si l'argent est suffisant sinon il ne peut pas et reçoit un message d'erreur lié au problème.

Tâche 13:

Forgeron, crée un nouvel item, contre des ressources préente dans l'inventaire et les supprime, pour ajouté l'item, "chapeau de l'aventurier", "Tunique de l'aventurier" et "Bottes de l'aventurier"

Tâche 15 :

équipement, mais aussi déséquiper, déséquipe si tete ou jambe ou encore pieds n'est pas vide si ont veut mettre un autre chapeau par exemple, cela le remplace retire l'item de dans tête ou autre qui ont était ajouté dans la struct du personnage et ajoute un bonus en fonction de l'item, ne supprime aucun item s'il tête n'est pas vide juste le remplace aussi non s'il est vide ajoute l'item tous simplement et le supprime de l'inventaire tout en ajoutant des effets si équiper

Tâche 18 et 19 :

réalisé par moi mais retravaillé par Guillaume pour mieux correspondre au programme, vu que à ce moment là on avait toujours notre struct et init fait de notre côté il a fallu que Guillaume retravaille mon script pour correspondre au sien au final on c'est mis d'accord de ce mettre uniquement sur son code pour éviter les problèmes, futur. Mais dans ça globalité pas de problème notable, je suis parfois resté plusieurs heures bloqué sur un exercice, pour rien, maintenant je me lance dans les optionnels et je suis vraiment à fond. (mon code perso de la tâche 18 et 19, doivent toujours rester en incrémentation dans le code)

-----

Optionnel côté Quentin et Guillaume:

Charcreation:

Charcreation, j'ai créé une fonction charcreation, où j'ai eu quelque problème lié à la conversion des minuscules en majuscules, j'avais créé une fonction qui prenait bien en compte le premier index du string en majuscule mais le problème c'est qu'il s'il était une minuscule, il crée la majuscule et ajoute la même lettre en minuscule

exemple:

"t"

revenez :

"Tt"

le problème était qu'il dupliquait 2 fois mon texte, pour régler ce problème j'ai créé une variable string qui apparaîtra dans le menu, pour le choix du nom, est un compteur qui part à partir de 1, et s'ajoutera tant qu'il est inférieur à la taille du string. Faire cette méthode m'a permis de régler mon problème, pour la création de classe avec leurs spécificités j'ai eu aucun mal.

UpgradeInventory:

Par défaut j'ai eu un souci car dans addInventory p.inventaire ne pouvez pas dépasser 10, pour pallier à ça, j'ai une variable externe à la fonction pour que je puisse la retravailler à ma guise, comme ça la variable pouvait prendre une valeur différente si une augmentation d'inventaire était utilisée s+=10 ou s vaut par défaut == 10.

Initiative :

je n'en ai pas trop eu de mal j'ai dû ajouter au struct monstre et personnage et à leurs init un string nommé initiative puis j'ai dit dans le menu combat réalisé par Guillaume, que en fonction de l'initiative le joueur ou le monstre commence à attaquer

expérience :

Réaliser par Guillaume et quelque ajout par quantin pour la création de sort spéciaux, l'xp requis est 2 fois ^plus important chaque level passer.

Combat magique et ressource mana:

créé sur notre programme en temp que chosespell ou j'ai ajouté dans le menu le choix du sort, ajoutant que coup de poing fait 8 dégats et boule de feu si le joueur possède bel et bien boule de feu -18 de dégats au monstre, ayant aussi un coût en mana, si le joueur n'a plus de mana il reçoit un message le prévenant ne lance pas le sort, juste fait sont patern classique d'attaque au lieu de ce faire agresser sans rien faire, si l'ont ne possède pas le sort aussi ont passe en mode classique, ont choisit chaque tours si on veut attaquer si oui quel sort.

Comme pour l'initiative je met dans la structure du personnage et du init un nouvel attribut "manamax" et "manaactuel", pour ne pas confondre les deux, la mana peut-être augmenté par chaque niveau passé +3 chaque level, pareil pour les pv

pour la potion de mana très similaire a la potion de vie donc assez facile, ne peut pas être consommé, manaactuel == manamax, et la potion de mana ne peut pas ajouter plus que la manamax

---

Bonus côté Quentin:

Mode modérateur :

Création du classe Cristian caché dans charcreation, pour crée un personnage ayant tous les droit, accès au marchand gratuit, de modifier directement dans le jeu : pv, argent, mana et peut crée sa propre compétence, son nom, si elle coûte de la mana, si elle peut soigné, ou encore attaqué. Cette utilisateur a aussi par défaut le sort one push qui one shot sont adversaire.

Mode marchand améliorer:

La possibilité d'acheter comme vendre, c'est item / option surprimer quand ont pénètre l'inventaire, voir l'index et l'objet correspondant, pour supprimer un item de votre choix, je n'est fait que re travaillé vite fait cette fonction pour faire apparaître l'index correspondant a l'item, les commandes ont était faites par Guillaume qui a eu l'idée, j'ai juste eu un problème, qui était quand ont supprimé un item il le fessait mais renvoyé toujours un message sans faire apparaître l'item, pour palier a ça, j'ai du `fmt.Print("")` print rien.

Nouveau sort lié aux classes + loot mob :

Suite au niveaujoueur crée par Guillaume, pour ma part j'ai réalisé, des sort dédié a des classe spécifiques et un level comme par exemple "Arbre de vie" pour un Elfe qui passe lvl 9 il reçoit le sort, et ce sort covertie le nombre de mana en pv du joueur, aussi un autre sort pour un nain lvl 3, qui invoques

des squelettes compris entre 0 et 10 le sort peut échouer, aussi non les squelettes reste 2 tours et tape en même temps que sont invocateur 1 dégâts par squelettes.

J'ai eu une grosse erreur sur le nombre de tours pour l'invocations des squelettes qui rester trop longtemps ou pas assez, j'ai du déclarer des variables en dehors de la fonction, il y'a toujours une erreur peut-être corriger au rendu mais qui renvoie un message de l'invocation des squelettes 3 fois d'affilés, après le 2ème tours c'est le seul problème.

En parallèle j'ai créé une fonction, de drop aléatoire lié au premier monstre, et loot aussi des pièces d'or, si le monstre meurt l'item et l'argent seront ajoutés à l'inventaire et à l'argent actuel du joueur.

En++

Si un sort n'appartient pas à un joueur lors du mode combat il ne le voit pas apparaître même s'il tente il ne pourra pas il faut impérativement les avoir

Si une commande, n'est pas reconnue on retourne au menu tant que l'on n'a écrit pas exit

Reçoit une récompense (tous les 2 niveaux passer) potion plus des bonus comme les pvmax qui augmente et ça manamax

Ne peut ajouter le sort s'il l'a déjà

PNJ et Menu caché lié à la classe "Cristian"