



## Enoncé

Dans cet exercice, vous devrez programmer un jeu de labyrinthe en PHP. Le labyrinthe doit faire 15 lignes sur 15 colonnes. Pour le représenter, vous devrez faire un fichier “.txt”, dans lequel vous allez “dessiner” un labyrinthe avec des caractères.

Vous devrez ensuite ouvrir ce fichier “.txt” en PHP, pour pouvoir exploiter ce dernier et transcrire le labyrinthe de caractères en un tableau.

Vous devrez ensuite être capable d’afficher ce tableau dans une page web.

Lorsque le jeu commence, vous devrez demander le pseudo du joueur, et le garder en mémoire jusqu’à la fin du jeu (en l’affichant à l’écran).

La prochaine étape consistera à créer plusieurs liens :

- “gauche” : devra déplacer votre personnage à gauche
- “droite” : devra déplacer votre personnage à droite
- “haut” : devra déplacer votre personnage en haut
- “bas” : devra déplacer votre personnage en bas
- “recommencer” : devra relancer le jeu depuis le début
- “changer de pseudo” : devra permettre au joueur de changer de pseudo

A chaque clic sur un bouton, la page se rechargera et affichera le nouveau labyrinthe si vous avez cliqué sur un bouton de déplacement.

Si vous cliquez sur “recommencer”, le jeu devra se recharger depuis le début.

Si vous cliquez sur “changer de pseudo”, le pseudo devra être changé via un champ input que vous aurez mis à disposition.

N’hésitez pas à abuser des fonctions et / ou de la POO pour la réalisation de cet exercice.

Utilisez les sessions et / ou cookies et / ou BDD pour enregistrer l'état d'avancement du jeu, de telle sorte que si l'on ferme la page, et la rouvre, le jeu reprenne où l'on en était.

Le fichier .txt du labyrinth devra pouvoir être changé (pas au milieu d'une partie), et votre programme devra toujours fonctionner

Une fois votre personnage arrivé à la sortie, vous devrez afficher un message "gagné", en proposant de recommencer le jeu.

## Bonus

Si vous vous sentez l'âme d'un guerrier n'ayant peur de rien, voici quelques petites fonctionnalités que vous pouvez ajouter :

- proposer plusieurs niveaux de labyrinthe (plusieurs fichiers .txt) et permettre à l'utilisateur de choisir son labyrinthe avant de commencer à jouer.
- ajouter des objets, se plaçant aléatoirement dans le labyrinthe, si la personne arrive au bout sans les objets, il a perdu. Dès lors, afficher un message "perdu" et proposer de recommencer.
- Ajoutez des cases "pièges" qui peuvent apparaître ou disparaître aléatoirement durant la partie.
- Mettez votre code sur github, et ajoutez le lien du github dans vos livrables.

## Livrables :

Les livrables devront être envoyés par mail à l'adresse **[k.niel.pro@gmail.com](mailto:k.niel.pro@gmail.com)** avant le 18 Mai à 16h. Ils doivent contenir l'ensemble de vos fichiers dans un dossier .zip. Merci d'y joindre votre nom + prénom. Pas de nom & de prénom = 0. Pas de mail reçu de votre part : 0.

## Critères de notation :

- Propreté du code (indentation, nom des variables, etc...) : 5pts
- Structure du code (l'architecture des fichiers) : 3pts
- Optimisation du code : 2 pts
- Fonctionnalité du programme (si cela marche ou non) : 30pts
- Délai de livraison par jour de retard = -5pts
- Point par fonctionnalité bonus : 2 pts
- Points pour utilisation POO bonus : 5pts

Le travail est à faire de manière individuelle, cependant rien ne vous empêche de vous entraider sur la réflexion !