

Guide pour le stagiaire



Mission : Créer un prototype du jeu

Pour créer le prototype du jeu, il faudrait donc réaliser le code d'une application iOS avec les spécifications suivantes :

- Le jeu est **composé de deux joueurs**.
- Chaque joueur a **une équipe composée de trois personnages**.
- **Les personnages auront des types prédéfinis**, et chacun de ces types aura des caractéristiques uniques.
- Les caractéristiques d'un type de personnage sont **les points de vie et une arme**.
- Chaque personnage a **un nom unique**.
- La partie est finie quand tous les personnages d'une équipe sont morts.

Voici les étapes clés qui t'aideront à créer le jeu :

Étape 1 : Les équipes

Initialiser le jeu en demandant à chaque joueur de créer 3 personnages dans son équipe. À la création, le joueur devra choisir un type de personnage et un nom. **Ce nom doit être différent de celui de tous les autres personnages déjà créés** dans le jeu.

Chaque joueur va constituer son équipe en choisissant parmi plusieurs types de personnages.

Par exemple :

- **Warrior** : L'attaquant classique. Un bon guerrier ! (*Points de vie et arme équilibrés.*)
- **Magus** : Son talent ? Soigner les membres de son équipe. (*Nombre de points de vie élevé et arme faible en attaque.*)
- **Colossus** : Imposant et très résistant, mais il ne vous fera pas bien mal. (*Nombre de points de vie élevé et arme moyenne.*)
- **Dwarf** : Sa hache vous infligera beaucoup de dégâts, mais il n'a pas beaucoup de points de vie. (*Nombre de points de vie faible et arme très forte.*)

Limitez-vous à trois types de personnage, pas plus, pas moins.

Consignes:

- Chaque équipe doit avoir 3 personnages (peu importe le type).
- Les personnages doivent être nommés par les joueurs. Leur nom doit être unique parmi les personnages de la partie.
- Les points de vie initiaux et l'arme du personnage seront déterminés par le type de personnage choisi à la création.
- Par exemple : Le personnage "Combattant" démarre avec 100 points de vie et une épée qui ôte 10 points à son adversaire.
- À toi de définir les paramètres des autres personnages !

Une fois l'étape 1 terminée, c'est important d'afficher un récapitulatif avant le combat, pour que chaque joueur puisse prendre connaissance de l'équipe adverse.

Étape 2 : Au combat !

Une fois les équipes constituées, la partie démarre. Chacun à son tour, les joueurs effectuent la boucle d'actions suivante :

1. Choisir un personnage de son équipe.
2. Choisir l'action à effectuer : soin ou attaque (*le soin peut être désactivé en fonction du type de personnage*).
3. Choisir un personnage de l'équipe adverse à attaquer **ou** un personnage de sa propre équipe à soigner, en fonction du choix de l'étape 2.

Le programme va ensuite effectuer l'attaque (ou le soin), et indiquer aux joueurs ce qu'il vient de se passer.

Consignes :

- Le joueur 1 doit choisir un personnage de son équipe et choisir le personnage qui va subir l'action (dans l'équipe adverse en cas d'attaque, ou dans son équipe en cas de soin).
- Le joueur 1 doit ensuite réaliser l'action.
- Les personnages dans le jeu attaquent avec une arme.
- L'arme doit déterminer les dégâts que le personnage va infliger, et l'impact sur les points de vie.

Étape 3 : Fin de la partie

Consignes :

- Lorsqu'un personnage n'a plus de points de vie, il meurt et ne peut pas être réanimé.
- Lorsque tous les personnages d'une équipe sont morts, le joueur a perdu et la partie s'arrête.
- À la fin de la partie, il faudrait afficher le joueur qui a gagné, et les statistiques de jeu : le nombre de tours et la liste des personnages des deux équipes avec leurs propriétés (points de vie, etc).

Voilà ! Je te suggère de développer le programme **en suivant les étapes dans l'ordre** (équipes, puis combat, puis armes). Ce sera plus facile !

Finalement, n'oublie pas de **commenter ton prototype au maximum, en anglais**. Comme c'est moi qui vais utiliser ton projet, et que je ne suis pas une développeuse (même si j'ai des bases), c'est encore plus important.

Aussi, je le rappelle, il s'agit d'un prototype. **Ne développe pas d'interface graphique pour ce jeu**, fais une **application console** qui s'exécute dans un terminal sur le Mac. Il s'agit surtout de pouvoir expérimenter le jeu pour l'équilibrer, on fera l'interface plus tard !

Merci et à bientôt !