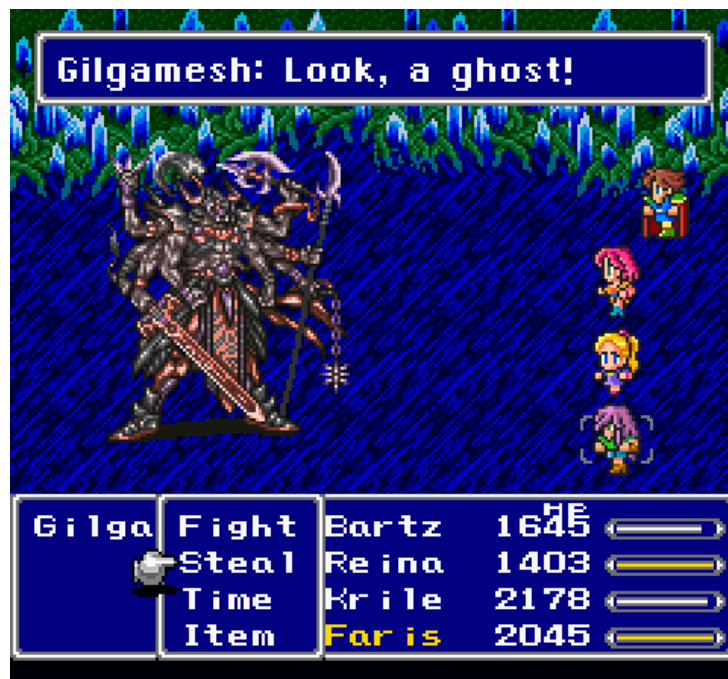


## Prototype de RPG Battle

SECTION :	Conception et Réalisation de Jeux Vidéo
ENSEIGNANTE :	Selene Tonon
MATIÈRE :	Programmation Gameplay
DÉBUT DE L'ÉPREUVE :	15 novembre 2022
DATE DE RENDU :	10 décembre 2022 à 18h



### ÉNONCÉ DU SUJET :

Programmez un prototype de phase de combat de RPG en HTML5/CSS3/JS.

Les éléments d'interface graphique et sprites de personnages & de monstres auront été téléchargés sur [OpenGameArt](https://opengameart.org/).

Nomenclature git : JV1[A/B]\_NOMPrenom\_RPGBattle

### SUPPORTS AUTORISÉS :

- Documentation (W3schools, developer mozilla)
- Supports & notes de cours

### TRAVAIL ATTENDU :

- *Un personnage et un monstre se font face, et le personnage peut attaquer le monstre, lui faisant perdre des points de vie. Quand le personnage attaque, cela déclenche ensuite la riposte du monstre, qui lui fait perdre des points de vie. Un dialogue explique ce qu'il se passe lors de chaque action, accompagné d'une animation.*
- *Il y a 4 personnages. Il faut que les 4 personnages aient attaqué pour que le monstre riposte.*
- *Il y a 3 ennemis. Ils ripostent chacun leur tour, attaquant chacun aléatoirement un personnage, dans la même phase de riposte des monstres.*
- *Les personnages ont des points de vie et des points de mana, affichés quelque part à l'écran. Quand les points de vie d'un des personnages arrive à 0 ou moins, il disparaît ou meurt à l'écran, et ne peut plus rien faire. Quand tous les personnages meurent, la partie est perdue.*
- *Les points de vie des monstres s'affichent dans une infobulle quand on passe le curseur sur leur image. Quand les points de vie d'un des monstres arrive à 0 ou moins, il disparaît et ne prend plus part aux ripostes. Quand tous les monstres meurent, la partie est gagnée.*
- *Un seul personnage peut attaquer à la fois. Il est mis en valeur pour que l'on sache que c'est pour lui qu'on peut choisir des actions, et son menu de choix d'action s'affiche.*
- *On peut choisir l'action d'un personnage parmi 3 différentes : attaquer, défendre, et une action spéciale qui dépend du personnage (poison, soin, boule de feu...). Les actions spéciales coûtent et nécessitent du mana.*
- *Une même action ne peut pas être sélectionnée par un même personnage deux tours de suite. Une action qui ne peut pas être sélectionnée apparaît clairement comme telle (exemple : option grisée).*

### BARÈME :

Critères d'évaluation	Notation
Programmation - Chaque fonctionnalité	/2 <i>pour un total de 16 points</i>
Programmation - Qualité <i>maintenabilité et clarté du code, commentaires</i>	/2
Programmation - Pertinence et cohérence <i>aspect global, exécution, soin du détail</i>	/2
Note globale	/20