

# Exercice 06 – Création d'un Jeu de Rôle en ligne

## Objectif

Appréhender la manipulation de **SignalR** et de ses fonctionnalités de base sous la forme d'un chat et d'un jeu de rôle en ligne basé sur les règles de **Dungeons&Dragons®**.

## Sujet

Le but de l'exercice est de réaliser deux **Hubs**, le premier servant à un utilisateur de **broadcaster** des messages, qui contiendront **l'heure** d'envoi, **l'utilisateur** et le **contenu** du message.

L'autre Hub servira aux joueurs à lancer des **jets de caractéristiques**, des **dés standards**, de **cibler** une créature qui aura une valeur de **CA** potentiellement masquée aux utilisateurs, mais qui servira lors de l'envoi des messages depuis le hub. Une fois la créature attaquée, le message broadcasté contiendra un message personnalisé déterminant si la créature a été **touchée** ou pas, et par **qui**.

Pour manipuler les vues, il vous faudra utiliser du **javascript** ajouté dans une **section dédiée**, qui fera intervenir la librairie **SignalR**.

Mordren

FOR

DEX

CON

INT

WIS

CHA

d4

d6

d8

d10

d12

d20

d100

⊕

Modificateur

Attaquer : 

Loup (CA 14) ▾

⚡

**Rytlock** a effectué un jet de **[Force]** ! Résultat : **23**

**Mordren** a effectué une attaque sur **Loup** ! Résultat : **Echec**

**Rytlock** a effectué une attaque sur **Mort-vivant** ! Résultat : **Echec**