

Ton avion s'est écrasé sur une île déserte. Tu es seul(e), avec très peu d'équipements. Pour survivre, tu parcoures l'île en quête d'eau et de nourriture. Mais l'exploration et la survie ne sont pas de tout repos...

L'objectif est de parcourir chaque jour une région de l'île et tenter d'y survivre !

Règles

Tu commences l'aventure avec 3 caractéristiques :

- **thirst**, la soif, entre 10 et 20
- **hunger**, la faim, entre 10 et 20
- **shape**, la forme, entre 50 et 100

L'île (**island**) est représentée par le tableau de ses régions. Chaque région est une chaîne de caractères, par exemple :

E_YWAFRYRT_WRAWFAYZ

Explications :

- 1 caractère représente une « case » ou portion de la région explorée
- Chaque case « **W** » contient de l'eau (**W**ater) et fait donc gagner 1pt de soif
- Chaque case « **F** » contient de la nourriture (**F**ood) et fait donc gagner 1pt de faim
- L'exploration d'une case coûte 1pt de forme
- Cas particulier, l'exploration d'une case « **_** » coûte 3 points de forme

Une fois la région complètement explorée, c'est la nuit, je m'arrête et me repose :

- Ma forme augmente de la moitié de la somme de la soif et de la faim, soit $\text{nouvelle_forme} = \text{forme_actuelle} + ((\text{faim} + \text{soif}) / 2)$. On arrondira à l'entier inférieur.
- Ma faim et ma soif diminuent de 5

L'exploration s'arrête :

- Si un des critères (faim, soif ou forme) tombe à zéro

- Si toutes les régions ont été explorées

Tu dois retourner :

Le produit des 3 caractéristiques à la fin de l'exploration.

On retirera du produit la ou les éventuelles caractéristiques à 0. La réponse n'est donc **jamais** 0.

Important : Si à la fin de l'exploration de la dernière section, aucune des caractéristiques n'est à zéro, la dernière nuit **doit** bien être réalisée.

EXEMPLE DE RESULTATS

```
$thirst = 19;  
$hunger = 17;  
$shape = 59;  
$island = ['ZTTWF_WWTRA_', 'YRAFWWF', 'YWTYRYAWF', 'FZFAZWFA', 'WAFWTA_',  
'WRWZFYAYWEEF', 'TZYTZTEZF_R'];
```

Quelques indications et indices sur la résolution du challenge.

Début de l'exploration de la section : ZTTWF_WWTRA_

Fin de l'exploration de la section : 1 pt(s) de nourriture gagné(s), 3 pt(s) d'eau gagné(s), 16 pt(s) de forme utilisé(s)

C'est la nuit... on se repose... 20 pt(s) de forme récupéré(s)

Début de l'exploration de la section : YRAFWWF

Fin de l'exploration de la section : 2 pt(s) de nourriture gagné(s), 2 pt(s) d'eau gagné(s), 7 pt(s) de forme utilisé(s)

C'est la nuit... on se repose... 17 pt(s) de forme récupéré(s)

Début de l'exploration de la section : YWTYRYAWF

Fin de l'exploration de la section : 1 pt(s) de nourriture gagné(s), 2 pt(s) d'eau gagné(s), 9 pt(s) de forme utilisé(s)

C'est la nuit... on se repose... 13 pt(s) de forme récupéré(s)

Début de l'exploration de la section : FZFAZWFA

Fin de l'exploration de la section : 3 pt(s) de nourriture gagné(s), 1 pt(s) d'eau gagné(s), 8 pt(s) de forme utilisé(s)

C'est la nuit... on se repose... 10 pt(s) de forme récupéré(s)

Début de l'exploration de la section : WAFWTA_

Fin de l'exploration de la section : 1 pt(s) de nourriture gagné(s), 2 pt(s) d'eau gagné(s), 9 pt(s) de forme utilisé(s)

C'est la nuit... on se repose... 7 pt(s) de forme récupéré(s)

Une des caractéristiques est tombé à zéro, fin de l'exploration...

