

[Retour](#)

Apprentissage POO/Java - miniRPG

```
Invocatrice : Quel est votre nom Héros ?
Pierre Clément
Invocatrice : Très bien Pierre Clément, Voulez vous commencer votre aventure ?
1 - Oui
2 - Non

<-----COMBAT----->
Un Skaven sauvage apparaît !

Pierre Clément : Je vais te découper en rondelles !

Tour n°1 :
Que voulez vous faire pendant ce tour ?
1 - Attaque
2 - Sortilège
3 - Fuir

<-----FIN----->

Invocatrice : Tu ne t'en tireras pas comme ça !!
Pierre Clément EST MORT DE SA LÂCHETÉ
```

C'est le premier programme Java orienté objet réalisé, le début à été réalisé au cours de ma formation, puis je l'ai finalisé en autonomie.

Le but du projet était d'apprendre les bases de l'orienté objet et découvrir le langage Java, le tout de façon vidéo-ludique. Nous avons donc réalisé un RPG, permettant de créer des Objets et leurs ajouter des méthodes.

Je me suis vraiment bien amusé pour réaliser ce projet et je souhaiterais un jour lui donner une interface graphique

Compétences :	Technologies :
✓ Organiser son développement professionnel - Mettre en œuvre des outils et stratégies de veille informationnelle	- Java - IntelliJ

Code du modèle joueur

```
51 public void attaque(Personnage cible){
52     int de = 1 + (int)(Math.random() * ((6 - 1) + 1));
53     int deDef = 1 + (int)(Math.random() * ((6 - 1) + 1));
54
55     int degats = 0;
56     if(de*puissance > deDef* cible.defense){
57         degats = de*puissance - deDef* cible.defense;
58     }
59
60     cible.sante = cible.sante - degats;
61
62     System.out.println(nom+" attaque "+cible.nom+" et lui inflige "+degats+" dégâts.");
63 }
64
65 public void sort(Personnage cible){
66     int de = 1 + (int) (Math.random() * ((6-1)+1)*1.2);
67     int deBar = 1 + (int) (Math.random() * ((6-1)+1));
68
69     int degats = 0;
70     if(de*magie > deBar* cible.barriere){
71         degats = de*magie - deBar* cible.magie;
72     }
73
74     cible.sante = cible.sante - degats;
75
76     System.out.println(nom+" lance un sortilège à "+cible.nom+" et lui inflige "+degats+" dégâts.");
77 }
78 }
```

Code du script run

```
10 public class Run {
11
12     private static LinkedList<Personnage> mob;
13
14     public static void main (String[] args){
15         Scanner saisie = new Scanner(System.in); // Create a Scanner object
16         String invocatrice = Colors.PURPLE_BOLD_BRIGHT+"Invocatrice"+Colors.RESET;
17         System.out.println(invocatrice + " : Quel est votre nom "+Colors.YELLOW_BOLD_BRIGHT+"Héros"+Colors.RESET+ " ?");
18
19         String nomJoueur = saisie.nextLine(); // Read user input
20
21         Personnage joueur = new Personnage(Colors.YELLOW_BOLD_BRIGHT+nomJoueur+Colors.RESET, 30, 12, 11, 10, 8, 5);
22
23         mob = new LinkedList<>();
24         mob.add(new Personnage( Colors.BLUE_BOLD_BRIGHT+"Skaven"+Colors.RESET, 20, 9, 6, 0, 0, 0));
25         mob.add(new Personnage( Colors.BLUE_BOLD_BRIGHT+"Ours"+Colors.RESET, 20, 9, 6, 0, 0, 0));
26         mob.add(new Personnage( Colors.BLUE_BOLD_BRIGHT+"Drake"+Colors.RESET, 20, 9, 6, 0, 0, 0));
27         mob.add(new Personnage( Colors.BLUE_BOLD_BRIGHT+"Kobold"+Colors.RESET, 20, 9, 6, 0, 0, 0));
28
29         int aventure = 0;
30         while(aventure != 1 && aventure != 2) {
31             Scanner commencer = new Scanner(System.in); // Create a Scanner object
32             System.out.println(invocatrice" : Très bien "+joueur.getNom()+", Voulez vous commencer votre "+Colors.WHITE_BOLD_BRIGHT+"aventure"+Colors.RESET+" ?"); // Output
33             System.out.println("1 - "+Colors.GREEN_BOLD_BRIGHT+"Oui"+Colors.RESET);
34             System.out.println("2 - "+Colors.RED_BOLD_BRIGHT+"Non"+Colors.RESET);
35             aventure = commencer.nextInt(); // Read user input
36         }
37
38         while (aventure == 1){
39             System.out.println(Colors.WHITE_BOLD_BRIGHT+"<-----COMBAT----->"+Colors.RESET);
40
41             Personnage ennemi = mob.get((int)(Math.random()*((mob.size()-1)+1)));
42             Personnage tempEnnemi = new Personnage(ennemi.getNom(),ennemi.getSante(),ennemi.getPuissance(),ennemi.getDefense(),ennemi.getMagie(),ennemi.getBarriere(),ennemi.ge
43             System.out.println("Un "+ennemi.getNom()+" sauvage apparaît !\n");
44             System.out.println(joueur.getNom()+": Je vais te découper en rondelles !");
45         }
```

Démonstration d'une partie

```
Invocatrice : Très bien Pierre Clément, Voulez vous commencer votre aventure ?
1 - Oui
2 - Non
1
<-----COMBAT----->
Un Ours sauvage apparaît !

Pierre Clément : Je vais te découper en rondelles !

Tour n°1 :
Que voulez vous faire pendant ce tour ?
1 - Attaque
2 - Sortilège
3 - Fuir
1
Pierre Clément lance un sortilège à Ours et lui inflige 10 dégâts.
Ours attaque Pierre Clément et lui inflige 21 dégâts.

Tour n°2 :
Que voulez vous faire pendant ce tour ?
1 - Attaque
2 - Sortilège
3 - Fuir
1
Pierre Clément attaque Ours et lui inflige 6 dégâts.
Ours attaque Pierre Clément et lui inflige 21 dégâts.
<-----FIN----->

Pierre Clément est mort...
```