

TP3 POO – Création d'un jeu de combat 3/4

TP3 POO - CREATION D'UN JEU DE COMBAT 3/4

DUREE TOTALE DU MODULE : 56H00

Auteur(s)	Relu, validé et visé par :	Date de création :	Date dernière MAJ :
<u>Benoît Avenel</u>		11/2022	
		Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.	

TP3 POO – Création d'un jeu de combat 3/4

Auteur(s)	Relu, validé et visé par :	Date de création :	Date dernière MAJ :
<u>Benoît Avenel</u>		11/2022	
		Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.	

TP3 POO – Création d'un jeu de combat 3/4

Index.php :

```
<?php
require 'Personnage.php';
require 'PersonnagesManager.php';

session_start(); // On appelle session_start() APRÈS avoir enregistré l'autoload.

if (isset($_GET['deconnexion'])) {
    session_destroy();
    header('Location: .');
    exit();
}

$db = new PDO('mysql:host=localhost;dbname=personnages', 'root', '');
$db->setAttribute(PDO::ATTR_ERRMODE, PDO::ERRMODE_WARNING); // On émet une alerte à chaque fois qu'une requête a échoué.

$manager = new PersonnagesManager($db);

if (isset($_SESSION['perso'])) // Si la session perso existe, on restaure l'objet.
{
    $perso = $_SESSION['perso'];
}

if (isset($_POST['creer']) && isset($_POST['nom'])) // Si on a voulu créer un personnage.
{
    $perso = new Personnage(0, $_POST['nom'], 0); // On crée un nouveau personnage.
    if ($manager->exists($perso->nom())) {
        $message = 'Le nom du personnage est déjà pris.';
        unset($perso);
    } else {
        $manager->add($perso);
    }
} elseif (isset($_POST['utiliser']) && isset($_POST['nom'])) // Si on a voulu utiliser un personnage.
{
    if ($manager->exists($_POST['nom'])) // Si celui-ci existe.
    {
        $perso = $manager->get($_POST['nom']);
    } else {
        $message = 'Ce personnage n\'existe pas !'; // S'il n'existe pas, on affichera ce message.
    }
}
```

Auteur(s)	Relu, validé et visé par :	Date de création :	Date dernière MAJ :
Benoît Avenel		11/2022	
		Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.	

TP3 POO – Création d'un jeu de combat 3/4

```

} elseif (isset($_GET['frapper'])) // Si on a cliqué sur un personnage pour le frapper.
{
    if (!isset($perso)) {
        $message = 'Merci de créer un personnage ou de vous identifier.';
    } else {
        if (!$manager->exists((int) $_GET['frapper'])) {
            $message = 'Le personnage que vous voulez frapper n\'existe pas !';
        } else {
            $persoAFrapper = $manager->get((int) $_GET['frapper']);

            $retour = $perso->frapper($persoAFrapper); // On stocke dans $retour les éventuelles erreurs ou messages

            switch ($retour) {
                case "ErreurCible":
                    $message = 'Mais... pourquoi voulez-vous vous frapper ???';
                    break;

                case "PersonneFrappee":
                    $message = 'Le personnage a bien été frappé !';

                    $manager->update($perso);
                    $manager->update($persoAFrapper);

                    break;

                case "PersonneTuee":
                    $message = 'Vous avez tué ce personnage !';

                    $manager->update($perso);
                    $manager->delete($persoAFrapper);

                    break;
            }
        }
    }
}
?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="fr">

<head>
    <title>TP : Mini jeu de combat</title>

    <meta http-equiv="Content-type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
</head>

```

Auteur(s)	Relu, validé et visé par :	Date de création :	Date dernière MAJ :
Benoît Avenel		11/2022	
		Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.	

TP3 POO – Création d'un jeu de combat 3/4

```
<body>
  <p>Nombre de personnages créés : <?php echo $manager->count(); ?></p>
  <?php
  if (isset($message)) // On a un message à afficher ?
  {
    echo '<p>', $message, '</p>'; // Si oui, on l'affiche.
  }

  if (isset($perso)) // Si on utilise un personnage (nouveau ou pas).
  {
    ?>

    <p><a href="?deconnexion=1">Déconnexion</a></p>

    <fieldset>
      <legend>Mes informations</legend>
      <p>
        Nom : <?php echo htmlspecialchars($perso->nom()); ?><br />
        Dégâts : <?php echo $perso->degats(); ?>
      </p>
    </fieldset>
  }
}
```

Auteur(s)	Relu, validé et visé par :	Date de création :	Date dernière MAJ :
<u>Benoît Avenel</u>		11/2022	
		Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.	

TP3 POO – Création d'un jeu de combat 3/4

```

<legend>Qui frapper ?</legend>
<p>
  <?php
    $persos = $manager->getList($perso->nom());

    if (empty($persos)) {
      echo 'Personne à frapper !';
    } else {
      foreach ($persos as $unPerso) {
        echo '<a href=?frapper=', $unPerso->id(), '>', htmlspecialchars($unPerso->nom()), '</a> (dégâts : ', $unPerso->degats(), ' '
      }
    }
  <?php
</p>
</fieldset>
<?php
} else {
?>
  <form action="" method="post">
    <p>
      Nom : <input type="text" name="nom" maxlength="50" />
      <input type="submit" value="Créer ce personnage" name="creer" />
      <input type="submit" value="Utiliser ce personnage" name="utiliser" />
    </p>
  </form>
<?php
}
?>
</body>
</html>
<?php
if (isset($perso)) // si on a créé un personnage, on le stocke dans une variable session afin d'économiser une requête SQL.
{
  $_SESSION['perso'] = $perso;
}

```

Auteur(s)	Relu, validé et visé par :	Date de création :	Date dernière MAJ :
Benoît Avenel		11/2022	
		Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.	