

Développeur Web et Web Mobile



Evaluation PHP - POO

Documents autorisés : **Oui**

Internet autorisé : **Oui**

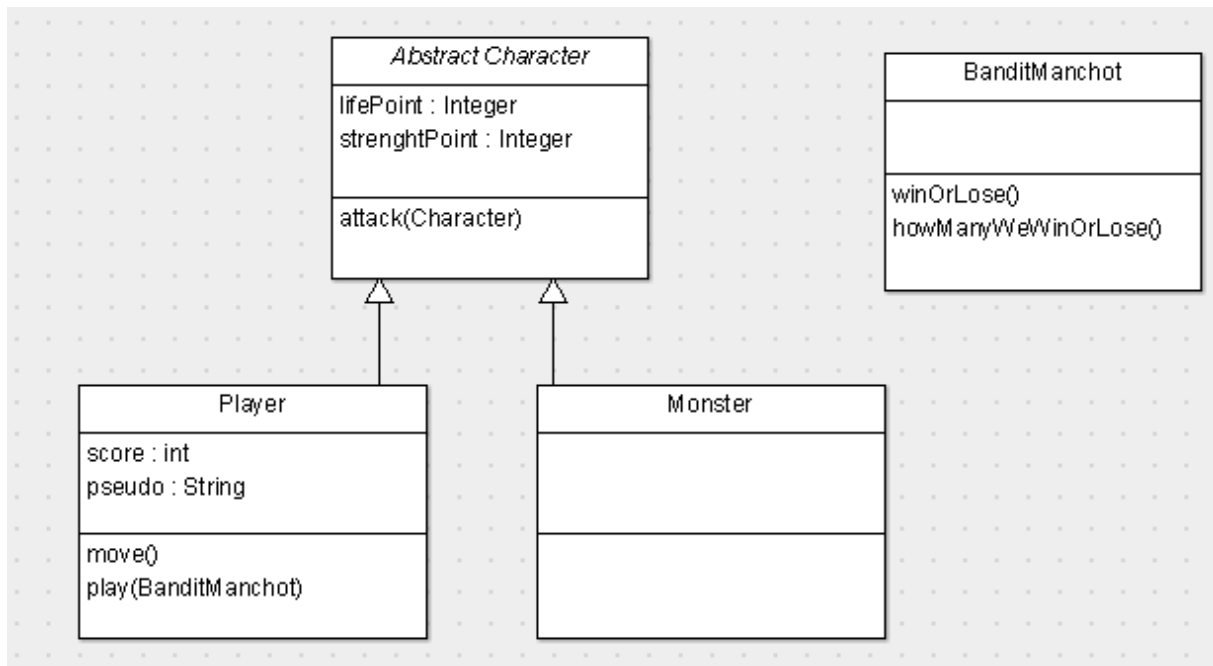
Discord autorisé : **Non**

Consignes :

- Le code doit être propre, indenté, commenté.
- Attention aux noms de variables.
- Le scénario doit être respecté

Le programme devra être dans dossier **ECF-POO-Nom-Prénom** déposer dans votre **git**, avec dedans un **index.php** et les autres fichiers.php

Ce programme possédera :



Créer un programme qui au démarrage demandera à l'utilisateur d'entrer son pseudo.
Ensuite un Player sera créé avec comme point de vie 100 et point de force 20 et un score à 0.

Le programme tournera jusqu'à ce que le Player n'a plus de point de vie ou si l'utilisateur décide de quitter le jeu.

Une fois le Player créé, l'utilisateur doit choisir de quitter le jeu ou de se déplacer vers le Nord, le Sud, l'Est ou l'Ouest.

Une fois un déplacement choisi, le joueur sera confronté soit à un Monstre soit à un Bandit manchot : il faudra utiliser une fonction Random qui donne 2 chances sur 6 de rencontrer un Bandit Manchot.

Si le joueur rencontre un monstre, celui-ci sera créé de façon aléatoire pour ses points de vie et de force sachant qu'un monstre peut avoir minimum 20 points de vie et 100 maximum.
Pour les points de force il pourra avoir 5 à 10 points de force.

Une fois le monstre créé, le joueur l'attaquera et affligera comme dégâts l'équivalent de ses points de forces.

S'il n'est pas mort, le monstre attaquera à son tour et affligera comme dégâts au joueur l'équivalent de ses points de forces.

Et cela ainsi de suite jusqu'à ce que mort s'en suive pour le monstre ou le joueur.

Si le monstre perd le joueur incrémentera son score de 1 pour un monstre de 20 à 60 points de vie et de 2 pour un monstre de 61 à 100 points de vie.

Si le joueur perd alors la partie s'arrête et le programme affichera le score du joueur.

Si le joueur tombe sur un bandit manchot alors il pourra jouer OU NON à un jeu de hasard mettant en jeu des points de vie.

Si le joueur décide de jouer, le bandit manchot exécutera un premier tirage au sort pour savoir si le joueur gagnera ou perdra de la vie (1 chance sur 2).

Ensuite le bandit manchot exécutera un second tirage au sort qui déterminera le nombre de point de vie à ajouter ou retirer au joueur entre 1 et 10.

Si le joueur perd le reste de ses points de vie alors la partie s'arrête et le programme affichera le score du joueur.

Après avoir rencontré un monstre ou un bandit manchot, le joueur pourra de nouveau se déplacer ou quitter le jeu.

S'il quitte le jeu le programme affichera le score du joueur.

Déroulement du programme : Scénario possible

```
Saisir 0 pour quitter
Saisir 1 pour aller au Nord
Saisir 2 pour aller au Sud
Saisir 3 pour aller à l'Est
Saisir 4 pour aller à l'Ouest
Votre choix : 2

Le monstre :
Point de vie actuel : 22
kp attaque le Monstre de 20
Point de vie actuel : 2

kp :
Point de vie actuel : 100
Le monster attaque kp de 5
Point de vie actuel : 95

Le monstre :
Point de vie actuel : 2
kp attaque le Monstre de 20
Point de vie actuel : -18

Saisir 0 pour quitter
Saisir 1 pour aller au Nord
Saisir 2 pour aller au Sud
Saisir 3 pour aller à l'Est
Saisir 4 pour aller à l'Ouest
Votre choix : 2
```

Le monstre :
Point de vie actuel : 51
kp attaque le Monstre de 20
Point de vie actuel : 31

kp :
Point de vie actuel : 95
Le monster attaque kp de 5
Point de vie actuel : 90

Le monstre :
Point de vie actuel : 31
kp attaque le Monstre de 20
Point de vie actuel : 11

kp :
Point de vie actuel : 90
Le monster attaque kp de 5
Point de vie actuel : 85

Le monstre :
Point de vie actuel : 11
kp attaque le Monstre de 20
Point de vie actuel : -9

Saisir 0 pour quitter
Saisir 1 pour aller au Nord
Saisir 2 pour aller au Sud
Saisir 3 pour aller à l'Est
Saisir 4 pour aller à l'Ouest
Votre choix : 0

Score de kp : 2

PS C:\laragon\www\Demo\POO Player> █